

RENVERSEMENT DE GROSSIUMS

INTRODUCTION

Depuis quelques jours, la Cité des Portes est victime de divers attentats fulgurants qui laissent perplexes les autorités.

Des émeutes et des rébellions en ont découlé. Des magasins ont été pillés, des maisons brûlées, des immeubles effondrés, et l'activité de la Grande Fonderie a dû cesser pendant plus d'une semaine suite à un sabotage de grande envergure sur les chaînes de production.

Les PJ, qui ont eu vent des derniers événements, arpentent les rues de la cité en quête de jonc, écumant tavernes et marchés, interpellant quiconque serait susceptible de les rémunérer pour une tâche plus ou moins intéressante. D'habitude, à la Cité des Portes, le travail ne manque pas. Il y a toujours un matois peu scrupuleux pour engager quelques biges sur une affaire locale. Mais là, c'est la pénurie d'offre, quelques soient les quartiers visités. Au mieux, on ne leur proposera que des tâches ingrates, indignes de leur rang ou qui n'entrent pas dans leurs cordes. Ne restent alors que les crieurs publics et les rabatteurs pour se tenir informés des dernières actualités et des bonnes adresses. Là aussi ce n'est pas bien réjouissant. Hormis les attentats et les mécontentements des Adorateurs de la Source, on y parle de Guerre Sanglante, de machinations extraplanaires, du dernier caprice d'un factol quelconque, de querelles intestines entre githyankis et illithids, de la recrudescence des patrouilles de nuit dans le Quartier des Gratte-Papier, de l'arrestation par les Têtes-de-Bois d'un important trafic de Langues de Baator (un met classé dangereux par l'Harmonium), de tractations commerciales entre les cités d'Outreterre, des spectacles hebdomadaires à ne surtout pas rater, d'un accident de chaises à porteur dans le Quartier de la Dame...

Bref, la routine. Tous tiennent le même discours. Après tout, Sigil étant le centre du Multivers, les problèmes de ses habitants sont les mêmes pour tout le monde.

Alors qu'ils tardent à aller se coucher, s'abreuvant des nombreux nectars de la cité dans une taverne de leur goût, un péquin, vêtu de cuir marron et d'une sale cape trouée recouverte de terre, s'approche d'eux et demande à s'asseoir un moment à leur table pour taper la causette.

« Salut matois. J'me suis dit en vous voyant qu'aviez pas l'air de biges fraîchement débarqués et qu'aviez certainement au courant des rumeurs qui circulent pour en causer avec moi. J'me présente. Je m'appelle Haelkaes, installé malgré moi à Sigil pour un temps indéfini. J'ai monté ma p'tite affaire dans la Cage comme tout l'monde et je vous avouerai qu'ça ne tournait pas trop mal pour moi ces derniers temps. Mais j'n'suis pas là pour vous raconter ma vie. C'qui y a qui me préoccupe, c'est l'insécurité à Sigil. On n'est plus à l'abri dans la Cage, même dans le quartier huppé de la Dame et des Gratte-Papier.

Vous avez certainement dû voir les récentes émeutes en ville, les attentats dans le district de la Fonderie, et les personnes qu'on retrouve assassinées.

Mais personne ne parle des assassinats, et ce n'est pas dans leur nature de se taire à la Chambre.

Hier matin, les Têtes-de-Bois ont retrouvés deux bicoques de notables, dont les murs étaient maculés du sang de leurs propriétaires.

La nuit précédente, c'est un avocat et deux riches marchands qui se sont fait empoisonner. Et la nuit d'avant, c'est l'un des grossiums de la Fraternité de l'Ordre qu'on a retrouvé un couteau entre les deux yeux.

Tout porte à croire que ce n'est pas l'œuvre d'un unique meurtrier en série. Les mobiles sont tous très différents.

Depuis deux semaines, ça n'arrête pas. Autant dire qu'à la Chambre des Orateurs ça s'agit depuis quelques jours. Les Têtes-de-Bois sont sur le qui-vive, prêt à graver dans le marbre quiconque tenterait de leur jouer un air.

Certes les patrouilles de l'Harmonium sont plus conséquentes et la Mort Rouge accueille de plus en plus de bibards et de gueusards ces derniers temps dans leur guitoune. Mais le travail est mal fait. Les coupables courent toujours et répandent la terreur. Et au lieu de nous avertir, on nous cache la vérité.

On nous empaille à longueur de temps et on doit l'accepter, sans sourciller. Qui sait combien de pauvres bougres seront inscrits dans le Livre des Morts cette nuit ? Avant, il n'y avait que les péquins de la Ruche et du Bas Quartier qui connaissaient un tel sort. Mais la misère s'étend désormais à toute la cité, et nul n'est à l'abri.

La Garde Fatale voit en cela le déclin de la Cage toute entière, et ils ont en quelque sorte raison, mais ce qu'il faudrait, c'est changer les choses et remettre le pouvoir à sa place, c'est-à-dire nulle part.

Qu'en dites-vous ? »

Suivant l'intérêt que leur portent les personnages, Haelkaes continuera de débattre avec eux et d'exposer sa vision des choses, sinon de l'imposer. Si les PJ sont réfractaires à son discours et l'envoient cagner, il s'en ira mécontent mais sans plus.

Si tout se passe bien, les chopes afflueront à la table durant la conversation. Si les PJ se montrent amicaux et adhèrent quelque peu à son idéologie, Haelkaes les conviera à un colloque le lendemain soir à la Taverne du Chat Empaillé, dans le Quartier du Marché. Puis il leur souhaitera une bonne nuit avant de se retirer, aussi vite qu'il était venu.

S'ils refusent son invitation, il leur dira avoir du travail bien rémunéré pour eux. Un bon paquet de jonc pour pas grand-chose. Ça ne se refuse pas, surtout en cette période peu prospère.

D'ICI AU LENDEMAIN SØIR

Vu l'heure tardive, il serait préférable que les PJ se trouvent une petite guitoune pour la nuit afin d'être frais pour le lendemain. La journée promet d'être longue, à errer dans les tavernes enfumées de la cité et entendre les psalmodies d'un groupuscule de rebelles.

Au réveil, les PJ pourront se renseigner sur les nouvelles matinales, mais aucun crieur public ne mentionne de meurtres inexplicables. Aucune affiche dans les rues pour mentionner un avis de recherche en rapport avec les dires d'Haelkaes. La vie suit son cours, tout simplement, mais il est vrai que l'Harmonium est plus présent dans les quartiers bien fréquentables. Interpeller une patrouille ne mènera à rien de bien instructif. Leurs affaires ne concernent pas le commun des mortels et ils ne sont pas trop enclins à branler leur râtelier sur ce sujet. Si les PJ insistent, ils risquent fort de se retrouver à la Caserne pour le restant de la journée, à force d'interrogatoires musclés quant à la nature de leurs informateurs.

Quoiqu'on en dise, Sigil ne manque pas de mystères et de merveilles à explorer. Les rues sont bondées de monde et les étalages de denrées exotiques empiètent sur les allées boueuses parcourues par des foules diverses et variées.

Suivant l'endroit où ils se trouvent, les PJ pourront faire de nombreuses rencontres, certaines plus agréables que d'autres : distribution de tracts publicitaires vantant les mérites des saunas du Grand Gymnase ou les délicieuses tentations culinaires des Neuf Strates (tavernes et tripots de baatezu) ; boire un verre dans les nombreux cafés en plein air du Quartier des Guildes ; se faire estamper dans la Ruche par des lascars ; contempler la misère près de la Loge ; souscrire une « assurance vie » dans le Quartier des Gratte-Papier ; passer du bon temps avec un catin du Bas Quartier (succube ?) ; se faire embobiner par les boniments des factotums ; ramasser des cadavres pour le compte des Récupérateurs ; aider un magicien bibard à récupérer sa baguette d'illumination que lui ont dérobé trois gamins ; acheter de l'équipement près de la Grande Fonderie et dans le Quartier de la Dame auprès des nombreux magasins ; visiter les divers monuments de la ville...

LE CHAT EMPAILLÉ

Le soir venant, les PJ devraient aller à leur rendez-vous s'ils ne veulent pas laisser passer l'occasion de se faire un peu de jonc. Sur place, ils seront chaleureusement accueillis par le tavernier, un bariaure âgé qui claudique un peu. Le chat empaillé qui trône sur le comptoir semble guetter l'assistance de son air hautain.

L'ambiance fumeuse de la taverne se mêle aux rires et aux éclats de voix des clients. Ceux-ci sont essentiellement des marchands ou des colporteurs qui viennent finir leur journée autour d'une bonne pinte. Les membres de la Libre Ligue sont quelques-uns à négocier sur le cours des marchandises et semblent occupés à régler un problème pour une activité commerciale importante dans le Grand Bazar.

Si les PJ laissent traîner leurs oreilles, ils apprendront que plusieurs marchands réputés du Grand Bazar ont été arrêtés la veille au matin par l'Harmonium. Personne ne sait pourquoi, on n'a pas donné d'explications et les rumeurs n'ont pas tardé à circuler. Les Indés ici présent pensent qu'ils devaient être mouillés dans une bien sale affaire. Les Têtes-de-Bois ont garrotté les marchands, et les Marqués sont passés juste après pour perquisitionner toutes leurs marchandises. Tous faisaient dans le recel et étaient prêteur sur gages au service des citoyens. Certes ce genre d'activité n'est pas toujours très légale mais de là à faire une razzia aussi prononcée chez plusieurs d'entre eux, il y a sans doute un sacré soltif dans cette affaire pour qu'il y ait tant d'agitation.

Après une légère attente, Haelkaes fera son apparition dans la taverne, en compagnie d'une charmante tieffelin et de deux humains quelconques mais bien armés. Haelkaes porte de beaux atours qui contrastent nettement avec ceux de la veille. Les quatre s'assoient à une table et commandent à boire. Si les PJ accostent Haelkaes, il semblera gêné et distant, et leur dira qu'il s'occupera d'eux un peu plus tard dans la soirée, quand il aura fini ce qu'il a à faire.

Une demi-heure plus tard, il viendra les voir après avoir quitté ses amis et s'excusera du retard. Il semble navré car la réunion qui devait avoir lieu ne se tiendra pas ce soir. Néanmoins, ils seront invités pour la prochaine fois et ils ne se seront pas déplacer pour rien car Haelkaes leur confiera, comme promis, une tâche bien rémunérée. En fait, il s'agit d'aller récupérer un « colis » à la Morgue, ce soir même, et le lui ramener. Il ne donnera aucune explication quant à la teneur de ce colis mais assurera qu'il n'y a aucune pelade derrière tout cela.

Ils ont juste à se présenter à un certain Mort-Dedans et récupérer le colis via le mot de passe « Tête de choix ». Une petite garniche sera sans doute nécessaire pour la transaction, c'est pourquoi Haelkaes leur confiera une bourse contenant plusieurs pièces d'or. Il sera exigeant sur le fait d'éviter les Têtes-de-Bois et de nier l'existence d'un quelconque commanditaire qui les aurait engagés. Si les PJ posent trop de questions, il leur rétorquera de ne pas se mêler du soltif caché derrière tout ça. Il en va de leur intérêt et c'est bien mieux ainsi. Une fois en possession du colis, ils devront le lui ramener au plus vite à l'adresse qu'il indiquera sur une carte : une bicoque branlante du Bas Quartier, non loin de la Grande Fonderie.

ENTREVUE DISCRÈTE À LA MORGUE

Le quartier général des Hommes-Poussière est tout ce qu'il y a de plus austère dans la Ruche. Sur place, les PJ peuvent s'enquérir de Mort-Dedans. C'est un Homme-Poussière qui travaille aux sous-sols à la réception des corps. La plupart des macchabées sont acheminés ici via la porte de derrière, puis sont entreposés aux sous-sols avant d'être expédiés aux étages supérieurs, pour être soit embaumés, soit incinérés, soit autre chose.

Les couloirs de la Morgue sont ternis par une aura envoûtante de silence, parsemée des pas résonnants de ceux qui y travaillent. Les cadavres, tout frais débarqués de la Ruche et ses alentours, sont tirés sur des brancards par des Hommes-Poussière au

regard livide et aux joues creuses. Au sous-sol de l'édifice, le spectacle est d'autant plus effrayant. Les morts côtoient les vivants dans leur travail. Des zombis inoffensifs sont affectés à l'entreposage des corps et à mettre des étiquettes sur les orteils des macchabées.

Dans cet embrouillamini de corps en putréfaction, de chiffons sales et de sang séché, les PJ devront retrouver Mort-Dedans. Celui-ci n'est pas bien loin. C'est sans aucun doute le seul être vivant dans ce secteur, mais il ne sera pas facile de le distinguer de ses subalternes tant il leur ressemble. Des yeux caves qui semblent ne contempler que le vide, des cheveux sales et ternis par le temps, une barbe grisâtre et miteuse, un corps chétif et déguenillé. Ses mots se répercutent dans sa cage thoracique tel un raclement abominable d'ongles sur du marbre.

Malgré cette apparence repoussante, Mort-Dedans écoutera attentivement les personnages et accèdera à leur requête si ils lui donnent le bon mot de passe. Après avoir donné quelques recommandations à sa petite équipe de morts-vivants sur les tâches à exécuter, il demandera aux PJ de le suivre jusqu'à une salle froide, faiblement éclairée, dont les murs sont ornés de nombreux rangements et où sont entreposés de nombreux compartiments qui accueillent les cadavres.

Mort-Dedans ouvrira l'un d'eux après avoir vérifié l'étiquetage et brisera le silence de sa voix gutturale :

« J'ai fait ce que vous avez demandé. J'ai accepté de vous aider mais sachez que je ne participerai plus à vos petites affaires. Les morts méritent le repos des corps afin de libérer leurs véritables âmes. Certains ont une dernière tâche à accomplir, même dans leur seconde vie, mais ce n'est pas une raison pour défier le cours des choses. Mes supérieurs désapprouveraient de tels actes et je ne peux pas continuer à travailler pour vous en trahissant mon emploi et mes idéologies. Prenez ce qui vous revient et fichez-moi la paix avec votre rébellion. »

Le cercueil contient un corps soigneusement enveloppé dans des draps blancs. Défaire ces draps au sein de la Morgue, pour inspecter son contenu, impatientera Mort-Dedans qui n'a pas que ça à faire. Le corps, de toute façon, est celui d'un pauvre bougre bien portant qu'on aurait gravé dans le marbre il y a peu et qui ne porte aucun signe distinctif capable d'alerter les PJ.

Une fois en possession du paquet, Mort-Dedans les mènera dans un couloir peu emprunté, ouvrira un passage secret et les conduira jusqu'à une porte qui mène dans les catacombes de Sigil.

« Prenez tout droit sur un kilomètre et à gauche quand vous serez aux trois statues. Longez le Couloir des Lamentations et laissez-vous tenter par nos enfants qui chantent la vraie vie dans la mort. Si vous êtes dignes de passer, vous rejoindrez les brumes de Sigil dans une heure. Je ne peux pas vous laisser ressortir par-là d'où vous êtes venus avec ce que vous avez. Accomplissez ce que vous avez à faire mais sachez que tôt ou tard la mascarade finira par être dévoilée. Je ne veux plus avoir à faire à vous dans le futur. Priez pour que la Dame ne se penche pas sur vos actes ! »

Si les PJ interrogent Mort-Dedans sur la nature du travail qu'il était chargé de faire, il avouera être surpris par cette question mais dira avoir été contacté peu avant par un inconnu qui lui a demandé de lui fournir un corps bien particulier, à la morphologie bien précise, qui devait arriver d'ici peu. Il ne sait rien de plus sur l'usage qu'il en sera fait et il ne veut pas le savoir. Il a cependant noté un détail sur son commanditaire. Il lui semble avoir reconnu le symbole de la Ligue Révolutionnaire tatoué sur sa main et soupçonne cette faction d'agir une fois de plus à l'encontre du pouvoir en place. L'inconnu a dit qu'un groupe tel que celui des PJ viendra s'emparer de la marchandise en échange d'un certain pécule. Mort-Dedans ne sait rien de plus sur cette affaire et tâchera de clore au plus vite la conversation, prétextant un travail urgent qui l'attend, mais sans oublier au passage le petit pécule.

LES CATACOMBES

On ne peut pas dire que cette mission soit de tout repos. Après s'être farcis les cadavres de la Morgue, les PJ devront arpenter sur plusieurs centaines de mètres des couloirs peu rassurants et infestés de créatures abominables qui se terrent dans les sous-sols de Sigil. Les tombeaux sont très nombreux et certains d'entre eux ont été pillés, telles en témoignent les marques d'effraction sur la plupart d'entre eux. Certains demeurent inviolés de part des enchantements puissants et arborent de sinistres façades. D'autres sections comprennent des salles remplies de cercueils appartenant aux familles plus modestes qui ne souhaitaient pas voir leurs proches expédiés dans l'un des cimetières extraplanaires. Beaucoup d'entre eux ont été saccagés et il ne reste pas grand-chose des corps mutilés et rongés par les goules errantes.

Au bout d'un kilomètre, peut-être plus, les PJ arrivent à un carrefour orné de trois grandes statues de pierre recouvertes de lierre-rasoir. Elles représentent trois jeunes femmes aux visages mutilés tendant les mains droit devant elles dans une expression de peine et de douleur, de quête d'affection et de réconfort.

Il serait hasardeux de s'attarder en ces lieux hantés par les souvenirs de la Cage. Leur présence ici n'augure rien de bon, d'autant que des cris rauques viennent de surgir non loin de là. A moins de fuir, et vite, les PJ devront se battre avec des créatures hideuses (au choix) qui ont flairé leur présence et qui n'ont qu'une envie : manger.

A gauche des statues, ils pourront longer de nouveaux couloirs jusqu'à une porte de métal sombre, gravées de motifs macabres. On y voit des corps torturés se lamenter dans une chaîne démentielle de souffrance et de joie. Quiconque regarde la porte plus de dix secondes, et rate un JdS/Paralysie, se voit dans l'incapacité d'avancer plus loin. Dans ce cas, la personne sera terrifiée et s'éloignera d'au moins cinquante mètres de la porte en hurlant de folie. Tout ce raffut amènera bien entendu les créatures errantes des catacombes (rats-crâne, fiélons...).

Au-delà de la porte, un large couloir plongé dans les ténèbres s'étire sur plusieurs centaines de mètres. Le sol est recouvert d'ossements et des alcôves renferment de nombreux crânes dont les orbites semblent suivre du regard le déplacement des aventuriers. A mi-distance dans le couloir, les PJ entendront une voix chuchoter derrière eux. Lorsqu'ils se retournent, ils constatent avec effroi qu'ils ne sont pas seuls : une foule de gens aux corps translucides se dressent derrière eux et les appellent de leurs voix d'outre-tombe. Les appels sont chaque fois plus prononcés et s'élèvent en intensité. La foule de spectres tend ses bras vers le groupe d'aventurier de façon presque menaçante.

Soudain, l'un d'eux apparaît subitement à quelques dizaines de centimètres de leur visage. Sa masse flottante et intangible inspire la crainte et l'effroi. Il commence à prononcer des mots dans une langue presque compréhensible. Le déchirement de la mort se répercute dans les catacombes et les autres spectres s'agglutinent autour des PJ :

« Vous, mortels, emmenez l'un des nôtres avec vous. Sa place est parmi les défunts. Prenez son corps mais donnez-nous l'un des vôtres en échange. Tel est le prix à payer pour avoir franchi le Couloir des Lamentations. »

Si les PJ acceptent leur requête, le spectre se ruera sur le corps de la victime désignée et en extirpera son essence vitale. Puis les spectres s'effaceront et laisseront place au silence le plus absolu.

Dans le cas le plus plausible où ils refusent, il leur faudra livrer bataille contre une demi-douzaine d'entre eux (considérez-les comme des spectres avec deux dés de vie en moins) ou alors prendre la fuite.

Mort-Dedans, soucieux de se venger et d'expier ses fautes vis-à-vis de sa faction, a fait exprès d'indiquer une mauvaise route aux PJ en leur indiquant le Couloir des Lamentations.

Il espérait se débarrasser de ces gêneurs une bonne fois pour toute, et faire échouer leurs manigances.

Au bout du couloir, une autre porte semblable à la précédente s'ouvrira sur une partie plus aménagée des catacombes. Un bref examen des courants d'air semble indiquer que la sortie n'est plus bien loin. En effet, après avoir trouvé et emprunté un escalier miteux, les personnages se retrouvent au cœur du Bas Quartier, non loin du Temple Ruiné, le siège des Athars. Après cette petite expédition déplaisante, il serait temps d'en finir et de demander des explications à Haelkaes. Mais avant, il faudra longer discrètement les rues pour ne pas se faire interpeller avec un tel colis...

LES DÉTAILS ATTENDRØNT

L'adresse où les attend Haelkaes est une sombre devanture abandonnée dans l'une des rues les plus crasseuses du Bas Quartier. Depuis l'extérieur, on distingue à peine l'éclairement d'une lanterne qui brille faiblement. La porte est ouverte et donne sur un enchevêtrement d'ordures et de débris. Avancant vers la lueur, les PJ arrivent dans une salle jonchée de tonneaux fracassés et de tables renversées. Une ancienne taverne désormais abandonnée, sans aucun doute. Dans un coin de la salle, Haelkaes accueillera les aventuriers à bras ouvert.

A la réception du colis, il sera satisfait et remettra un bon paquet de jonc aux aventuriers (200 PO) en les remerciant d'avoir fait si vite (en supposant qu'ils ont fait vite bien entendu). Si les PJ lui posent des questions sur la nature exacte de ce travail, il consentira à leur en dire plus lors d'une prochaine entrevue :

« Passez me voir demain matin au Passeur du Styx, une taverne du bas Quartier. Je vous expliquerai le soltif de cette affaire et vous serez ainsi sûr que l'on ne vous enfume pas. Ce soir, vous avez agît pour le renouveau. Un jour viendra bientôt où nous pourront reprendre les choses en main. N'abandonnez pas l'espoir que je porte en vous. A présent, je dois vaquer à mes occupations et vous demande donc de me laisser. »

Si les PJ se renseignent un peu sur l'endroit du prochain rendez-vous, ils apprendront que c'est une guitoune réputée pour divertir une clientèle de fiélons, essentiellement tanar'ri.

Il est inutile de tenter d'espionner Haelkaes pour découvrir les dessous de l'histoire. Après tout, il

leur expliquera les détails le lendemain de bonne heure, et les PJ viennent de récupérer de quoi se divertir pour le restant de la soirée.

LE RITUEL DE LA VIEILLE GUENAUDE

Si les PJ tentent malgré tout de se faufiler de nouveau à l'intérieur de la mesure pour voir ce qui sera fait du corps, ils devront feinter à de nombreuses reprises pour ne pas se faire voir. Haelkaes est un affranchi en la matière et il sera difficile de lui jouer un air. S'ils persistent à rester, ils verront arriver peu après une petite personne bossue et encapuchonnée, vêtue de haillons loqueteux et dégageant une aura glaciale. Les rats qui infestent ce squat pourri fuient sa présence et vont se terrer dans les recoins des meubles. Haelkaes lui-même semble mal à l'aise. Il échange quelques mots avec la mystérieuse personne et celle-ci commence alors à préparer une sorte de rituel, une messe des morts pour en appeler au défunt. Le corps est étalé sur la table et on lui attache les poignets et les mollets. La personne retire sa capuche et laisse entrapercevoir un visage hideux de vieille femme décrépite, au teint violâtre et aux cheveux noirs de jais. Une guenaude sans aucun doute ! Ses yeux rouge sang sont emplis de mal et, alors qu'elle retrousse ses manches, ses mains aux ongles crasseux, semblables à des griffes tranchantes, gesticulent pour saisir les objets du rituel. Des ossements sont répandus autour du cadavre et la sorcière badigeonne le corps de peintures cabalistiques. Douze bougies sont allumées dans la salle et la vieille commence son incantation. Le vent s'engouffre dans la maison, lentement, tandis que les paroles sont prononcées. La langue est inintelligible pour le commun des mortels. Des insectes grouillant surgissent des murs. Araignées, cafards, mille-pattes et cloportes se ruent vers l'extérieur de la bâtisse qui prend un air d'apocalypse. L'air s'empli d'un froid intense à mesure que les volets craquent et se lèzardent. Haelkaes semble terrifié mais il reste là, à observer la scène. Pour les PJ, l'ambiance est insoutenable. La douleur leur parcourt le crâne et ils risqueraient de se faire remarquer. Jamais ils n'auraient cru assister à une telle horreur en contemplant ce qu'ils n'auraient pas dû voir.

L'HISTØIRE EN TROIS MØTS

Depuis quelques jours, de nombreux meurtres sévissent à Sigil, dans le Quartier du Marché, le Quartier des Guildes et le Quartier des Gratte-Papier.

Les Têtes-de-Bois sont impuissants et la Chambre

des Orateurs ne sait plus quoi faire pour arrêter le ou les responsables.

A cela s'ajoute de nombreux attentats, dont un récent dans le district de la Fonderie, et quelques sabotages par-ci par-là qui instaurent un sentiment d'insécurité dans la Cage.

Dans cette ambiance fâcheuse, un péquin se fait remarquer et alerte discrètement les foules sur tous ces désagréments. C'est un certain Haelkaes, un membre de la Ligue Révolutionnaire, et chef de sa propre cellule, qui se charge de discréditer l'efficacité des patrouilles et la sécurité de la ville en narrant leur déconfiture à qui veulent bien l'entendre. Il compte ainsi ternir la réputation de l'Harmonium et du pouvoir en place, les Greffiers, les Signeurs et tout le reste, et amener progressivement le peuple à la révolte contre l'insécurité et le doute.

Haelkaes est en fait un marquis cambion qui s'est installé dans la Cage pour la corrompre de l'intérieur. Il n'est autre que l'instigateur de tous ces troubles et fait cela pour asseoir sa réputation au sein des grossiums de Sigil, notamment à la Chambre des Orateurs où il tente d'instaurer de nouvelles lois et renverser les anciennes.

Nantis de ses pouvoirs de métamorphose, il ne lui est pas difficile d'usurper une identité et de s'intégrer dans les couches sociales les plus élevées afin de promouvoir ses pensées.

Le véritable but d'Haelkaes est de servir l'un des plus grands généraux tanar'ri des Abysses, son géniteur, un balor activement impliqué dans la Guerre Sanglante qui fait rage dans le Multivers. Le rôle de ce dernier consiste à briser la Cage et l'amener à sa perte. Puisque personne n'arrive à contrôler Sigil, autant la détruire. Telle est la noble pensée d'un tanar'ri frustré. Les autres généraux ne sont pas forcément de son avis mais ça, il s'en contrefiche comme de son premier fouet enflammé. De toute façon il ne croit pas en la réussite de son rejeton dans cette tâche. Et à vrai dire, il s'en moque un peu. C'est une idée qui lui est parvenue il y a bien longtemps et qui n'est même plus au goût du jour. Haelkaes, lui, prend son devoir très à cœur et œuvre chaque jour dans l'ombre pensant servir comme il se doit les desseins de son père.

Pour l'instant, Haelkaes n'en est qu'à ses débuts de conquête. L'idée des meurtres et des attentats lui est venue il y a peu et il trouve cela amusant de se jouer des mortels et du pouvoir.

Pour parvenir à ses fins, Haelkaes fait chanter de nombreuses personnes éminentes de la Cité des Portes (gratte-papiers, factors, factotums, prêtres, mais surtout des Orateurs).

D'autres sont kidnappées et le cambion les fait torturer longuement afin d'obtenir d'eux leur

soumission et leur aide. Si cela ne suffit pas, il fait également enlever des proches des victimes pour les faire chanter davantage.

Force est de constater que tôt ou tard, elles finissent par coopérer.

Jusqu'à présent, leurs disparitions sont passées inaperçues (tout s'est déroulé en quelques jours seulement).

Les pauvres bougres qui refusent d'aider le cambion dans ses projets sont réduits au silence d'une quelconque façon, en les tuant ou en les envoyant grossir les armées des Abysses.

D'ici quelques jours, Haelkaes compte bien en relâcher quelques-uns dans la nature, et voir comment se dérouleront les choses.

Ses nombreux sbires se chargeront de les surveiller, afin qu'elles ne fassent pas d'écart sur ce qu'on leur a demandé.

Hormis les victimes d'attentats, on recense environ une dizaine de meurtres non résolus. Le point commun des victimes (qui pourra apparaître aux PJ s'ils cherchent un peu) est qu'elles étaient toutes inscrites sur la liste des Orateurs, ceux qui ont le droit de siéger à la Chambre lors des sessions. Pour la plupart, c'étaient des personnes qu'on a tenté de soudoyer et qui ont refusé l'offre d'Haelkaes.

Chacune des victimes (des Signeurs, des Marqués, des Chiffonniers et autres membres influents de Sigil) aura une mission bien particulière à accomplir. Ce qu'on leur demande est on ne peut plus simple : interférer lors des débats à la Chambre des Orateurs et dans toutes les grandes instances de la ville à propos des faits récents qui se trament, et amener ainsi le peuple à la révolte et au renversement des autorités en place. Elles devront aussi faire en sorte de convaincre leurs alliés de se joindre à eux sur les nouvelles propositions de lois lorsque celles-ci seront dévoilées à l'assemblée.

En mettant sur le devant de la scène tous les désordres et troubles qui sévissent ces derniers jours, Haelkaes compte ainsi faire bouger les choses et faire en sorte que de nouveaux décrets soient votés, dont la plupart seront proposés et appuyés par les victimes précédemment relâchées.

Ces nouvelles lois quant à elles, viseraient à destituer l'Harmonium et les Greffiers jugés trop incompetents, amputant ainsi une bonne partie de la Roue de la Justice de Sigil.

Pour les Rectifieurs, Haelkaes s'occupera d'eux plus tard. Après tout, il se pourrait qu'ils se rangent finalement de leur côté et ils pourraient se rendre utiles pour un quelconque futur complot.

Haelkaes a déjà obtenu le soutien de quelques membres de la Garde Fatale et des Sensats qui

siègent à la Chambre et qui feront valoir leurs arguments lors des sessions extraordinaires.

De même que quelques Indés du Grand Bazar qui ont pour but de répandre les rumeurs à très grande vitesse dans toute la Cage.

Le cambion s'est aussi assuré le « soutien » de Shemeshka la Maraudeuse qui lui fournit des renseignements de temps à autre.

Par ailleurs, il tente de recruter un maximum de gens, un peu partout en ville, et dans divers secteurs d'activités, afin d'étendre le plus possible son emprise. Un nombre incalculable de biges travaillent pour Haelkaes, même si certains d'entre eux n'en savent rien. De nombreux factionnaires sont déjà à sa botte et trahissent leur faction selon ses désirs.

D'autres fomentent les attentats depuis le QG de leur cellule.

Haelkaes n'a pas l'appui de toute la Ligue Révolutionnaire, certains trouvant ses idées stupides, d'autres n'étant pas au courant et ne devant surtout pas être avertis sous peine de voir les choses capoter, mais il a recruté une armée suffisante pour faire pas mal de bruit...

Mais alors qu'il complotait paisiblement, les choses n'ont fait qu'empirer et se sont retournées contre lui.

En effet, quelques Xaositectes sont au courant d'une partie du complot d'Haelkaes grâce à leur pseudo entente diplomatique qu'entretient un des leurs, un certain Jungaox. Ces Chaoteux ont quelquefois collaboré avec le cambion par le passé mais n'ont jamais adhéré à leur idéologie anarchiste qu'ils jugent trop revendicative et matérialiste. Un quelconque désaccord d'antan avec le cambion les a forcé à le devancer et le trahir, et faire d'une pierre deux coups en se débarrassant de leur cellule au passage.

C'est ça le Chaos, bige !

Jungaox a dernièrement commandité l'enlèvement d'un Seigneur afin de ternir les plates-bandes des Anarchistes en laissant des indices compromettants. Malheureusement, les péquins chargés de l'affaire avaient le cerveau trop ramolli pour la mener à bien et ont dû capoter leur travail en assassinant le Seigneur. De toute façon, pour eux c'était ça ou l'alerte générale. Les Chaoteux ont tout de même laissés les preuves incriminant la Ligue Révolutionnaire puis sont repartis sans faire plus d'esclandre.

Le lendemain, le scribe du Seigneur remarqua le cadavre de son maître et alerta l'Harmonium. Ceux-ci, déjà sur les dents à cause des enlèvements, prirent personnellement l'affaire à leur charge et, munies de nombreuses preuves accablantes, ont mené une expédition punitive dans le Grand Bazar où ils savaient qu'il s'y trouvait de nombreux

ressortissants Anarchistes, de mèche avec la Libre Ligue. Les Marqués furent aussitôt au courant de leurs exactions et accoururent sur place pour saisir les biens. Cinq Anarchistes de la cellule d'Haelkaes furent arrêtés et emmenés à la Caserne avant d'être jugés. Haelkaes apprit très vite la mauvaise nouvelle et décida d'en savoir plus sur cette mascarade. Il envoya ses espions dans les tavernes et les rues de la cité afin de connaître l'identité des usurpateurs. Mais aucun d'eux ne parvint à dégoter quelque chose ; même la yugoloth Shemeshka n'avait pas encore eu de retour sur cet événement. Le cambion eut alors une idée : communiquer avec la victime dans l'au-delà afin de s'informer de la nature du meurtre. Il suffisait juste de mettre la main sur son cadavre.

Haelkaes offrit un petit garniche à l'un des Hommes-Poussière, en charge de la récupération des corps, afin qu'il intercepte le cadavre du Seigneur lorsque les Têtes-de-Bois l'amèneront à la Morgue. Puis il se chargea sur un groupe de béjaunes (les PJ) pour le récupérer discrètement, au cas où le Mort ait décidé de vendre la mèche ou tenté de l'empailler.

Pour l'interrogatoire post mortem, il pensa naturellement à une vieille « amie » qui lui devait un petit service : une guenaude de la Gaste Grise qui séjourne actuellement à Sigil. Par la suite, en sondant l'âme du Seigneur, celle-ci lui révéla l'implication d'un certain Jungaox dans l'affaire des receleurs du Grand Bazar.

La suite, bige, tu la connais.

LE PASSEUR DU STYX

Vue de l'extérieur, cette guitoune ressemble à bien d'autres du quartier. Un tieffelin garde l'entrée, une jambe apposée à la porte. A l'approche des aventuriers, il leur demandera de stopper net leur chemin. Si les PJ ont le mot de passe du jour ou s'ils demandent à voir Haelkaes, il consentira à les laisser passer mais ne garantira pas leur sécurité au-delà de la porte d'entrée.

A l'intérieur, l'ambiance est glauque. Les flammes des bougies qui éclairent furtivement la pénombre laissent apercevoir une clientèle de créatures abyssales aux écailles luisantes et aux relents immondes. L'odeur qui s'en dégage est suffocante et la chaleur pèse brusquement sur les épaules des PJ lorsqu'ils pénètrent dans ces lieux obscurs. Les clients sont essentiellement des tanar'ri : succubes charmantes et lancinantes, alu-fiélons, vrockes, cambions et autres suppôts des Abysses. Autant dire que la présence des PJ dans la taverne ne passe pas inaperçue.

Dans un coin mal éclairé gît le comptoir entretenu par le tavernier, un githzeraï couturé de cicatrices nommé Zegonz Vlaric. La carte des boissons n'est pas recommandée pour les humains et il refusera de leur servir à boire pour éviter les ennuis avec des béjaunes trop curieux. S'ils expliquent le but de leur visite, il leur indiquera une arrière-salle à l'étage inférieur. Ils feraient mieux de ne pas trop traîner s'ils veulent ressortir vivants de leur entrevue.

A l'étage en dessous, l'ambiance est bien plus lourde qu'au rez-de-chaussée et l'odeur de fiélons empest à plein nez. Suivant les indications du githzeraï, ils parviendront dans la salle nommée où les attend leur commanditaire d'apparence quelque peu changée et entouré d'une charmante tieffelin (la même que celle de l'autre soir au Chat Empaillé) et de quatre sbires. Haelkaes n'est plus le même qu'avant, bien qu'on reconnaisse quelque peu son visage. Sa peau noire de suie est presque écaillée et ornée d'une mince paire de lèvres courbées dont dépassent des crocs maladifs. Ses oreilles tranchantes sont pointues et dressées vers le haut. Son aspect est effrayant et, le sachant bien et pour rompre le malaise, il prendra la parole avant que les présentations ne soient faites :

« Vous êtes venu comme il se devait afin d'éclaircir vos lanternes. Vous êtes curieux et avaient décidé de comprendre le soltif qui vous entoure. Alors asseyez-vous. Laissez-moi vous présenter Chaen'laea, l'une de mes nombreuses conquêtes que vous avez entraperçu l'autre soir. Les autres sont mes gardes du corps. Au vu de mon rang, on se doit de bien s'entourer. Ce n'est pas très poli de ma part de ne pas vous avoir tout dit sur ma nature, mais mieux vaut s'assurer que ça ne tombe pas dans de mauvaises oreilles et il n'est jamais trop tard pour faire de réelles présentations.

Comme vous le voyez, je ne suis pas un humain comme je vous l'ai laissé paraître. J'ai du sang de fiélon qui coule dans mes veines. Mon père est un tanar'ri très respecté dans son plan d'origine et il m'a envoyé ici afin de le représenter, en quelque sorte, auprès des grands de ce lieu.

Sigil, la Cité des Portes. A la fois partout et nulle part. Connectée à l'ensemble du Multivers mais détachée de tous liens physiques. Qui sait si elle existe vraiment ou si elle n'est que songe ? La Dame se gausse bien de nous et nous rassemble dans sa Cage pour mieux nous contrôler. Les factols tentent de gouverner cette cité, exposant jour après jour leurs idéologies et leurs revendications à la Chambre des Orateurs. Sigil se dit être un terrain neutre réservé à tout le monde hormis aux Puissances. Mais le pouvoir en place n'est que Ordre et Mensonge. Les grossiums nous

cachent la vérité et tentent de donner un sens à ce qui n'en a pas. Chacun y allant de ses sérénades spirituelles qui engluent la population vers un déclin universel. Regardez-les les pauvres bougres. Si Sigil est une Cage, alors ses habitants sont des singes.

Et dire que l'ensemble des Plans se bat pour elle, pour la contrôler. Car détenir ses clés, c'est comprendre le grand soltif du Multivers.

Nous-mêmes, fiélons, sommes impliqués dans une guerre qui dure depuis bien trop longtemps pour que de simples mortels puissent en estimer la durée. Les tanar'ris livrent bataille contre ces suppôts de Baator pour leur imposer la vraie nature du Mal. Les gehreleths, les yugoloths et autres fiélons des plans Inférieurs sont aussi concernés que nous dans cette grande guerre. Cette guerre nous la vivons quotidiennement. Vous la vivez également, à votre insu. Elle est en chaque chose. Nul ne peut l'ignorer, car l'occulter est tout aussi dangereux que d'y participer. Certes, les grandes armées se battent bien loin d'ici, quelque part dans les Carcères, la Géhenne ou la Gaste Grise. Mais ses espions sont partout. Ses recruteurs également. La moitié des missions confiées aux matois de Sigil concernent la Guerre Sanglante. Mais il n'y a nulle gloire dans cet affrontement. C'est pourquoi je préfère le calme conspirateur de la Cité des Portes. Il faut être fou ou fichtrement taillé pour aller sur les champs de batailles. De nombreux humains s'y sont essayés et peu d'entre eux ont survécu à leur première journée. Certains n'ont même pas eu le temps de livrer un seul combat.

Les fiélons ne plaisantent pas. Cette guerre c'est le moteur de leur vie. Tout le monde pense qu'elle ne s'arrêtera jamais car cela romprait l'équilibre du Multivers tout entier. Toutefois, avec le temps, elle penche parfois d'un camp plutôt que d'un autre, et inversement. La Balance Cosmique des Plans ne cessera de tanguer tant que Sigil, qui est son aiguille, existera.

Voilà le soltif du Multivers !

Vous allez me demander à quoi vous avez bien pu servir, n'est-ce pas ?

Hier, vous avez agi pour la bonne cause, pour le renversement de toute cette imposture.

Les divers attentats de ces derniers jours portent notre empreinte. Tous ont pour but d'instaurer la peur dans l'esprit des habitants. Et ainsi renverser le pouvoir en place.

Ce n'est pas une mauvaise chose, car au final, cela permettra de repartir sur de meilleures bases.

De nombreuses personnes nous ont rejoint, et pas que des fiélons, croyez-moi.

Tous ont un intérêt dans cette histoire, que ce soit la richesse ou le pouvoir.

Mais maintenant que vous en savez long sur la nature des choses, j'espère que vous ne verrez pas d'inconvénients à me rendre un autre petit service. Je représente à vos yeux sans doute le Mal mais le Mal paye bien ses sujets. D'ailleurs j'ai là quelque chose pour vous remercier de votre collaboration. »

Haelkaes est entièrement confiant dans ses dires et ne craint pas une seule seconde d'avoir pu révéler trop de soltifs aux PJ. Il sait que si ceux-ci se rebellent, ils seront très vite gravés dans le marbre avant d'avoir fait le moindre pas. D'ailleurs, Haelkaes enverra un méphite vaporeux à leurs trousses qui espionnera leurs moindres faits et gestes.

Haelkaes leur remet un coffret contenant quelques objets magiques utiles (au choix du MD) et leur raconte ensuite l'épisode des receleurs dans le Grand Bazar et l'implication des Chaoteux (voir le chapitre « L'histoire en trois mots »). Suivant l'intérêt que portent les PJ sur cette histoire, il leur révélera plus ou moins de détails qui pourraient les interpeller.

Les Chaoteux sont derrière tout ça et lui cherchent des noises. Il serait temps d'agir et de corriger ces fumiers de l'Entropie. Le principal ennemi est un dénommé Jungaox, un Xaositecte qui crèche dans la Ruche. L'alpaguer dans son repaire est assez risqué et aucun péquin ne serait assez fou pour branler son râtelier avec lui. De toutes façons, nul ne sait où il crèche. Le mieux, donc, serait de se rendre au Bottle & Jug, lors d'un combat clandestin, où Jungaox aime souvent se rendre pour recruter de valeureux combattants. Les PJ devront se battre et l'impressionner afin de se faire embaucher dans sa guilde de malfaçons.

Les PJ n'auront d'autre choix que d'accepter ce travail. Refuser de traiter avec un tanar'ri dans son repaire est synonyme de trépas assuré.

En route donc, pour l'un des endroits les plus mal famés de Sigil.

BOTTLE & JUG

De part son architecture en mur de granite et aux fenêtres grillagées, cet établissement ressemble plus à une forteresse qu'à une taverne. L'entrée est surveillée par deux femelles fensirs (trolls d'Ysgard) qui accueillent les clients de huit heures du soir, à huit heures du matin. Le propriétaire, un humain dénommé Barl Hoxun, est aussi énorme qu'un taureau. Il appartient à la Libre Ligue.

L'intérieur est couvert de tapis rouges en soie et de lampes à huile suspendues au plafond. Une douzaine de fensirs, vêtus de manteaux noirs portant le blason de la taverne, travaillent comme brasseurs, serveurs ou videurs.

Des paravents en bois, recouverts de scènes criardes de la Guerre Sanglante, séparent la salle en plusieurs sections. Une pour les nouveaux venus et les pauvres, une autre pour les clients réguliers et les buveurs sérieux, et une dernière pour les amis d'Hoxun et les invités de marque.

Deux barmans orcs servent les clients de leurs nombreux breuvages allant de la bière de maïs au vin cerisé.

Au premier abord, cela semble être une taverne quelconque. Les PJ seront conviés à s'asseoir dans la partie réservée aux clients occasionnels et on leur servira à boire dans des délais très brefs. S'ils se renseignent à propos d'un certain Jungaox, le serveur fensir s'éclipsera pour réapparaître un peu plus tard avec de bonnes nouvelles. Il les conduira alors dans l'espace réservé aux clients de marque où ils seront étroitement surveillés par deux fensirs grognards. On leur demandera de s'asseoir à une table où siège le patron de l'établissement lui-même. Aux PJ alors de lui expliquer le motif de leur visite et pourquoi ils désirent voir Jungaox qui est l'un de ses plus fidèles clients. S'ils désirent participer aux combats dans l'arène afin de se faire embaucher par le Xaositecte dont la réputation n'est pas à faire, Hoxun éclatera de rire et tentera de les décourager.

« L'arène n'est pas un endroit pour les rigolos de votre genre. Vous feriez mieux de vous en aller, je n'ai pas envie de nettoyer inutilement vos entrailles répandues sur les murs. Sachez que les combats que j'organise n'ont que deux issues : la vie ou la mort. Les meilleurs d'entre eux peuvent prétendre défier à mains nues mon fils en personne. Mais... personne n'est parvenu à le vaincre jusqu'alors. Et je doute que vous ayez une moindre chance face à lui. Alors soyez raisonnable. Rentrez chez vous, prenez un bon bain et reposez-vous. La nuit porte conseil vous savez... »

Si les PJ insistent pour se battre en faisant valoir de bons arguments, Hoxun changera de ton :

« Vous êtes téméraires, j'apprécie cela. Je vous aurais prévenu mais puisque vous tenez tant à mourir, je consens à vous laisser entrer dans l'arène, moyennant un petit pécule de 5 PO. Vous n'y serez qu'en tant que visiteurs et pourrez y faire des paris. Observez alors les combats et, si le cœur vous en dit toujours, inscrivez-vous. Quant à Jungaox, vous le reconnaîtrez aisément. C'est un slaad, dont le visage est couvert par la vérole. Il me semble en effet qu'il recrute des combattants. Tâchez de ne pas le décevoir si vous voulez avoir une chance de travailler pour lui. »

Hoxun leur délivrera un ticket à chacun en échange des 5 PO et les fera conduire dans les sanitaires

réservés aux non-humains où un fensir vérifiera leur droit d'entrée. Ils déboucheront alors sur un passage sombre au bout duquel un orc inspectera une seconde fois leur ticket. Les PJ pourront alors entrer dans la salle de combat, une vaste pièce garnie de chaises au centre de laquelle gît une fosse de 15 mètres de diamètre et profonde de 6 mètres où s'entretenant actuellement deux types torsés nus, avec pour seules armes des gantelets de métal.

L'ambiance est à son comble. Le public parie sur de nombreuses choses : victoire, défaite, KO, premier sang versé, nombre de combats successifs... Il est possible de prendre part aux paris en s'adressant aux bookmakers, deux fensirs à l'allure plus qu'imposante. Les combats sont très violents. Insistez bien là-dessus en n'oubliant pas de décrire des scènes atroces où un pauvre participant se fait lentement occire par son adversaire.

Assis aux premières loges, entourés de plusieurs sbires de toutes espèces, Jungaox semble se délecter de ce spectacle et observe attentivement le déroulement de chaque combat. Le déranger pendant l'un d'eux serait malvenu. Le mieux étant de s'inscrire et de prouver sa valeur en bas.

Vous êtes libre de décider de combien de combat devra livrer le PJ volontaire avant de rencontrer Akra en personne, le fils du tavernier, un cyclope. L'affronter n'est pas gratuit. Hoxun demandera une modique somme de 50 PO. En contrepartie, si son fils est vaincu, le gagnant est libre de franchir l'un des cinq portails situés dans une pièce voisine. Ils mènent dans les Plans Élémentaires de l'Eau, du Feu, de l'Air, de la Terre et dans le Plan Matériel Primaire. Les destinations sont laissées au choix du MJ. Hoxun autorise le vainqueur à emmener jusqu'à cinq personnes avec lui.

Les règles du combat contre Akra sont les suivantes :

- Seuls les humains, ainsi que les demi-humains, peuvent participer.
- Aucun des participants ne peut porter d'armure ou d'arme à l'exception de gantelets en métal (1d4pv).
- Un match dure 15 rounds ou jusqu'à ce que l'un des participants soit mort. Si Akra est proche de mourir, son père arrêtera le combat et déclarera la partie adverse vainqueur. Si personne n'est mort au bout des 15 rounds, le vainqueur sera celui qui a subi le moins de coup (Akra le plus souvent, même si ce n'est pas toujours à juste titre).
- L'usage de la magie est interdit, tout comme il est défendu de quitter la fosse en plein combat sous peine d'élimination.
- En cas de défaite, on ne peut affronter de nouveau Akra avant un délai d'un mois.

- En cas de victoire, Hoxun invitera le champion dans la salle des portails (si vos joueurs ne veulent pas franchir de portail maintenant, ce qui est fort probable, vous pouvez décider que le droit de passage dure une semaine).

Si l'un des PJ parvient à vaincre le cyclope, nul doute que Jungaox fera en sorte de le rencontrer.

ENTRETIEN AVEC LE SLAAD

Jungaox est un slaad bleu, vêtu d'un léger pagne qui dissimule ses parties intimes (en considérant que de telles créatures puissent en avoir) et recouvert par d'effroyables pustules.

Il possède un langage un peu bizarre qu'il sera difficile de comprendre (essayez d'imaginer ce que peu débiter un slaad Xaositecte !)

C'est pourquoi un interprète l'accompagne dans chacun de ses déplacements. Ce poste est très précaire, puisque la chanson raconte qu'on n'a jamais vu Jungaox deux fois de suite avec le même interprète.

Ce qu'ils deviennent reste un soltif, mais les péquins aiment à dire que Jungaox les dévore une fois qu'ils en savent trop sur ces agissements, de peur d'être trahi, mais aussi parce que son appétit ne connaît aucune limite.

Si l'un des PJ s'est fait remarquer dans l'arène, en combattant Akra et en remportant le duel, un des nombreux sbires du slaad ira s'enquérir de lui :

« Mon maître souhaiterait vous voir pour une affaire importante. Si vous voulez bien me suivre... »

Le PJ peut demander à être accompagné par ses compagnons. Cela ne dérange aucunement.

(Refuser l'invitation risquerait d'offenser sérieusement Jungaox qui fera tout pour qu'ils ne ressortent pas vivants de la taverne.)

Se faufilant à travers la foule de spectateurs en délire, ils finiront par se retrouver devant Jungaox, assis sur un fauteuil spécialement aménagé pour sa taille imposante.

SUITE A DEVELOPPER

>>> Jungaox propose au champion de l'embaucher comme garde du corps au sein de sa guild. Si les autres PJ se montrent éloquents et font valoir leurs compétences, il sera même enclin à les embaucher eux aussi.

Il paye une misère, mais les aventuriers ne sont pas là pour l'argent, mais pour lui faire la peau, lui et ses sous-fifres.

LA GUILDE DE JUNGAX

>>> Présentation de la guild de Jungaox.

>>> Membres.

>>> Localisation de la cellule d'Haelkaes.

>>> Assassinat du slaad.

L'ANARCHIE S'INSTALLE

>>> Au fur et à mesure de leur implication dans cette affaire, les PJ seront conviés par Haelkaes à mener diverses opérations, toutes très bien rémunérées : sabotages dans les QG des factions, mener des groupes de rebelles à fomenter divers troubles et attentats, participer à des enlèvements...

GARROTTAGE

>>> Tôt ou tard, les PJ se feront garrottés par les Têtes-de-Bois qui ont réussi à remonter leur piste.

Ils sont aussitôt conduits dans les geôles de la Caserne en attendant leur transfert aux Cours de Justice.

Lors de leur interrogatoire, les Têtes-de-Bois leur promettent l'exécution par le Ver à coup sûr.

UN AVOCAT BIEN ETRANGE

Et alors que tout semble perdu, une magnifique jeune femme vient leur rendre visite dans leur cellule.

C'est en fait une érinie, d'apparence humaine, qui travaille pour un avocat baatezu très influent dans Sigil, notamment aux Cours de Justice, où il défend les cas les plus désespérés.

Le baatezu est un membre des Marqués mais les honoraires sont pourtant ridicules. En échange, il leur demandera un petit service concernant la Guerre Sanglante et qui agira à l'encontre d'Haelkaes.

Les PJ devront bien choisir leur camp pour sauver leur peau.

Si les PJ acceptent, le baatezu fera tout en son pouvoir pour plaider leur innocence et ira même jusqu'à apporter des fausses preuves et des faux témoins pour les déculpabiliser.

Les PJ seront finalement libérés. A eux maintenant de rendre un service au baatezu.