

Règle-de- Trois est connu comme étant un informateur de premier ordre. Au Passeur du Styx, dans le Bas-Quartier, Règle-de-Trois vient parfois au Passeur pour se détendre ; son impressionnante présence force le silence quand il arrive. Il donne toujours trois réponses aux questions qu'on lui pose, ce qui a tendance à énerver ses interlocuteurs. Règle-de-Trois aime voir ses "clients" se tortiller de dépit. Un lascar voulant se rendre dans les Abysses pourrait trouver pire chose à faire que se renseigner auprès de Règle-de-Trois. Enfin, celui qui a des questions pour ce personnage devrait avoir du temps, car il répond toujours trois fois à la même question. Ordinairement, Règle-de-Trois donne trois réponses qui, en définitive, ont le même sens, utilisant trois exemples pour illustrer une explication, ou demandant à la personne de répéter trois fois sa question. Il aurait fait un excellent Greffier, à voir leur amour pour les listes et les énumérations. Règle-de- Trois est beaucoup trop chaotique pour faire partie d'une organisation et assumer toute la cohérence que demande une telle appartenance. Il donne donc trois réponses à chaque question, mais il arrive que l'essentiel de ce qu'il dit soit caché sous des bruits de langue incompréhensibles, qui déstabilisent pour le moins ses auditeurs. Il est malgré tout connu pour être la sommité en matière de connaissance des Abysses. Bien entendu, un bige qui vient pour poser une question doit avoir avec lui trois choses pour rémunérer Règle-de-Trois. Celui-ci se moque de ce qu'on lui donne comme rétribution pour ses informations, aussi longtemps que le paiement est constitué de trois choses : une pièce d'or, une d'argent et une autre de cuivre ; une potion, une huile et du poison ; une plaisanterie, un proverbe et une insulte. Le tout, c'est que les trois objets aient un lien : si un béjaune n'est pas capable d'expliquer leur lien, il n'aura pas l'aide du sage.