

Année 1364 CV , 212ème jours. Année 0, jour 32 de la campagne. Arrivée à Sigil.

Nos héros se jettent donc dans l'inconnu, et le moins que l'on puisse dire c'est qu'ils ne vont pas être déçu du voyage !

"Premier voyage planaire : de nouveaux repères :

Premier sens affecté : le goût. « Le tunnel de lumière vous recrache sur le sol. Empilés les uns sur les autres vous vous relevez doucement, courbaturés et aveuglé. Pendant que vous vous remettez les idées en place, vous sentez tous le goût du sang, mélangé à la bile vous monter à la bouche. A cela s'ajoute une légère saveur de brûlé qu'une salivation excessive accentue.

Deuxième sens affecté : l'odorat. Allié à ces désagréables sensations en bouche, vous êtes assaillis par un ensemble d'odeurs. Ce qui vous marque tout de suite c'est l'effluve acre et piquante des ordures, puis viens un miasme d'épices, de vapeurs diverses, de transpiration, de parfum de fleurs... Et il y a aussi des arômes inconnus, plus ou moins appréciés. En tout cas cela reste respirable, vous n'êtes effectivement pas en train de suffoquer !

Troisième sens affecté : la vue. Alors que votre cerveau enregistre déjà les nouveaux paramètres du lieu où vous vous trouvez, vous commencez doucement à recouvrer la vue. Vous pouvez du coup commencer à voir ce qui vous entoure : vous vous trouvez sur une sorte de route pavée grise et humide. Très vite vous vous apercevez qu'un brouillard jaunâtre vous entoure. Ce dernier vous permet de voir distinctement à 3 mètres et de déterminer des silhouettes à 10 mètres. Vous êtes vraisemblablement dans une rue car de chaque côté se trouve des constructions : un enchevêtrement inextricable de poutre en bois, de métal et de pierre... mais aussi... d'ordures, de terre, de papier, de verre et autre choses indescriptible qui semble former des maisons, des commerces sur différents niveaux. L'impossibilité mathématique et physique de l'ensemble architectural vous met mal à l'aise. Un petit réconfort tout de même : il semble qu'il y ait un ciel et même si vous ne distinguez rien, une faible lumière opalescente semble traverser la brume...

Quatrième sens affecté : l'ouïe. « Maintenant que vous êtes pleinement réceptifs, vous vous rendez compte qu'il y a de la vie ici, même une vie mouvementé ! Une cacophonie s'élève de la rue : cris de bêtes inquiétantes, conversation entre protagoniste de race étrange, cliquetis de tenues atypique, bourdonnement incessant, craquements incongrus... tout pour un bon mal de tête. Vous entendez tout de même des sons familiers, comme celui d'un martèlement, d'un essieu de chariot ou encore celui d'une voix vociférant, surement à l'attention d'un quelconque badaud...

Cinquième sens affecté : le toucher. Parmi toutes ces choses nouvelles, des sensations plus familières viennent clore ce tourbillon d'informations. Ici quelqu'un vous bouscule, là vous êtes déséquilibrés par un sac de marchandise tombant d'un drôle d'engin, vous auriez même parié que quelque chose s'est faufile entre vos jambe, et que même là, à cet instant un « truc » vous grimpe sur le bras... Votre malaise augmente, mais au fur et à mesure des minutes qui s'écoulent alors que vous restez planté là, vous vous apercevez que personne ne s'occupe de vous, ce qui à priori est plutôt rassurant.

'fin y a bien ces individus en armure rouge qui viennent vers vous, mais ça ne veut rien dire hein ? En attendant il fait frais ici, même froid diront certains, l'humidité ambiante semble importante. De plus il y

a une nuit ici, comment vous le savez ? Elle est en train de tomber...

Les héros n'ont pas vraiment le temps de tout assimiler, en effet, après avoir rapidement regardé autour d'eux les aventuriers voient un groupe d'humanoïdes en armure de plaque rouge arriver droit sur eux !

Avec sagesse les PJs décident de s'écarter et laissent passer le groupe, qui se dirige en fait vers un attroupement de personnes.

Rapidement les aventuriers commencent à avoir les yeux qui larmoient et le nez qui pique à cause de la brume. Une forte odeur de suie, de soufre et d'autres désagréables odeurs se font sentir. Les Pjs se trouvent dans une rue adjacente à un immense bâtiment noir, d'où sortent nombre de cheminées crachant chacune une épaisse fumée noire.

Comme tout aventurier digne de ce nom, la première chose à faire quand on se retrouve dans un endroit inconnu, à la nuit tombée, on se réfugie dans la première auberge que l'on trouve.

Et c'est à l'auberge du "Rat Tacheté" que nos héros trouvent refuge.

Ils y verront entre autre un étrange personnage en train de parler à un crâne flottant, et divers créatures...

Au bout d'un moment les PJs sont abordés par deux personnages haut en couleur, Morcem, un tieflin et Vixen, un Bariaure.

Ces derniers se présentent comme étant des rabatteurs, des "guides" qui, contre quelques pièces de cuivres, font visiter aux voyageurs de passage, la ville de Sigil.

Après quelques chopes, rendez-vous est prit pour le lendemain matin avec nos joyeux lurons et les aventuriers.

Le réveil est un peu moins agréable, en effet Morcem, ennuyé, explique aux PJs qu'il doit reporter la visite, à priori les aventureirs seraient recherché par l'Harmonium, la "police locale".

De ce que lui veut expliquer les héros et leur arrivée à Sigil Morcem leur conseillera d'aller se rendre au bastion de l'Harmonium, après tout les PJs n'ont à rien à se reprocher, pas vrai ?

Les héros sont reçu par un sergent de l'harmonium, qui les conduit à son tour devant un lieutenant en lâchant un "*Lieutenant, voici les fugitifs, ils viennent de se rendre*".

Après un interrogatoire en bonne et dûe forme, l'officier de l'Harmonium leur expliquera qu'un meutre a été commis dans le bas-quartier, concomitamment à leur arrivée. Des personnes les ont vus arriver par un portail, juste après le meurtrier présumé. L'Harmonium se demande donc, justement, quels liens ils ont avec le suspect.

Les héros expliquent alors leur déboire dans le marais du Rethild, les affrontements avec des orcs puants, et la chasse de leur chef et leur arrivé incongru, ici, dans une ville en forme de beignet !

A la surprise des héros, l'officier croit les aventuriers, et leur propose même de mener l'enquête pour lui, lui-même ne possédant pas assez de personnel pour traiter ça rapidement.

Par contre il leur explique que pour l'instant ils sont des voyageurs non déclarés et en plus sous le coup d'un mandat de recherche.

Comme ils acceptent la mission de l'officier, ce dernier leur donne un laissez-passer pour se rendre à la Cour de Justice afin de régulariser leur situation.

La Cour de Justice

C'est le juge Nébéreck, de la faction de la Fraternité de l'Ordre, qui reçoit les aventuriers à la cour de justice. Les héros lui expliquent alors l'histoire, la traque et les bizarreries qui s'en suivent. Rapidement le juge doit se rendre à l'évidence : il a devant lui un beau panel de béajunes primaires qui à part rien, ne savent pas grand chose...

Il les soumet alors à un test afin de valider la théorie de pauvres bougres égarés :

«Car votre ignorance peut aussi nous nuire.»

Vous vous demandez sûrement qu'est-ce que vous avez fait aux dieux pour vous retrouver ici. La réponse est simple : rien. Mais rien ne sert de vous acharner sur votre sort.

Ce document, ainsi que les membres de notre organisation, vous aideront à mieux connaître ces nouveaux mondes plein de nouvelles possibilités et vous permettront de vous adapter à ce nouvel environnement. Dans très peu de temps, les plans deviendront votre demeure.

Mesurez votre niveau d'Ignorance !

1. Qui êtes-vous ?

- A - Quelqu'un à qui on a rien à apprendre.
- B - Un futur tueur de balors professionnel.
- C - De la chair à lame pour la Guerre Sanglante
- D - Un ignare

Réponse :

[D] Eh oui ! Vous êtes un ignare ! Cela veut dire que vous n'avez pas la moindre idée où vous êtes, de ce

que vous faites, de ce qui se passe autour de vous bref, vous êtes des ignorants en tout ce qui concerne le Multivers. Mais vous n'êtes pas obligés de rester dans cet état. Seul vous (avec notre aide) pouvez y remédier.

2. Où êtes-vous ?

A - Pas loin de chez nous.

B - En enfer.

C - Sur un beignet géant étant le centre philosophique et figuré du Multivers.

D - Au paradis.

Réponse :

[C] Désolé de vous décevoir, vous n'êtes pas encore au paradis ni en enfer. Mais si vous ne suivez pas nos conseils, ça risquerait d'arriver plus vite que vous le croyez. Vous êtes à Sigil, le centre philosophique du Multivers, la Cité des Portes à partir desquelles vous pouvez aller partout, à condition de savoir comment.

3. Qu'est-ce que le Multivers ?

A - Un ver à plusieurs têtes terrorisant tout le monde sans que personne n'ait réussi à le tuer.

B - Matériau très solide, transparent et à l'indice de réfraction variable car constitué de composantes différentes dont tout est fait au moins en partie.

C - C'est l'ensemble des plans extérieurs, intérieurs, astral, éthéré et primaire matériel.

D - Ce n'est rien qui me concerne.

Réponse :

[C] Le Multivers est en fait un univers à plusieurs réalités ou plans, tous aussi infinis les uns que les autres. Chaque plan extérieur représente une façon de penser et de vivre et ce sont ces croyances qui sont son essence. Les plans extérieurs ne sont que des amas de matière à l'état brute impropre à la vie, alors que le plan astral est le lieu de repos des dieux morts, la demeure des githyankis et la liaison entre le plan primaire matériel et les plans extérieurs. Le plan éthéré contient tous les demi-plans créés par des magiciens ou des dieux. Le plan primaire matériel est le plus grand producteur d'ignares du Multivers. On y retrouve des mondes relativement tranquilles ou ennuyants si on les compare à Sigil ou aux plans extérieurs.

4. Par un bel après-midi brumeux à Sigil, vous voyez une jolie silhouette féminine à la tête couverte de lames se diriger vers vous en flottant plusieurs mètres au-dessus du sol. Que faites-vous ?

A - Vous sortez votre épée pour la pointer.

B - Vous fuyez le plus loin possible en prenant garde de ne pas heurter de balors par inadvertance.

C - Vous lui faites des propositions indécentes.

D - Vous vous agenouillez devant elle en signe d'adoration et de soumission tout en lui donnant vos possessions en offrande. Réponse :

[B] Il s'agit de la Dame des Douleurs. Nul ne sait ce qu'elle est vraiment et ceux ayant tenté de le découvrir ont subi le même sort que si vous aviez exécuté l'une des trois autres possibilités : se faire trancher en lanières par de fines lames ou se retrouver dans ses labyrinthes d'où nul n'est jamais revenu. Contentez-vous de savoir que c'est la protectrice de Sigil, qu'elle n'est pas une déesse et que la distance vous séparant d'elle est proportionnelle à votre espérance de vie.

5. Qu'est-ce qu'un Balor ?

A - Un démon très puissant pouvant vous dévorer avec de la sauce brune aux oignons.

B - Un individu gras et ventripotent.

C - Un petit reptile stupide couvert d'écailles et d'épines empoisonnées.

D - Un mort-vivant sans esprit, déambulant dans le but de se mettre deserveaux sous la dent.

Réponse:

[A] Un balor est le Tanar'ri le plus puissant qui soit. Vous le reconnaîtrez à sa stature plus qu'imposante, à sa musculature développée, à son odeur de soufre, à ses ailes membraneuses et aux flammes brûlant en permanence autour de lui. Si vous rencontrez un être correspondant à cette description, fuyez immédiatement! Il ne peut vous vouloir du bien, bien que certains se laissent parfois aller à donner des balor-conseils.

6. Qu'est-ce qu'un Dabus ?

A - Des psionistes architectes flottant au-dessus du sol.

B - Des amuseurs de rue engagés par les Sensates.

C - Les serviteurs de La Dame des Douleurs.

D - Des animaux domestiques très populaires chez les Sigiliens.

Réponse:

[C] Ce sont les serviteurs de la Dame des Douleurs. On peut remarquer une certaine ressemblance avec leur maîtresse bien qu'ils n'aient pas de lames à la tête. Ils flottent quelques centimètres au-dessus du sol et parlent en pictogrammes affichant au-dessus d'eux. Ils entretiennent aussi la ville. En attaquer un est un moyen sûr d'attirer l'attention de la Dame des Douleurs .

7. Qu'est-ce que de la razorvine ?

A - Une plante de la famille du lierre que vous pouvez utiliser pour grimper jusqu'au balcon de votre bien-aimée.

B - Une plante que l'on récolte afin de fabriquer des armes meurtrières.

C - Buissons utilisés pour se fabriquer abri et couchette pour passer la nuit.

D - Plante à laquelle on ne doit toucher sous aucun prétexte.

Réponse:

[D] En fait, si vous trouvez que vous avez des membres en trop, lancez-vous dans la razorvine. Sa seule utilité est de projeter vos ennemis dedans.

8. Qu'est-ce qu'une faction ?

A - Une partie plus petite d'un tout.

B - Une histoire qui n'est pas vraie.

C - Une famille de marchands assoiffés de pouvoir.

D - Un groupe de philosophes souvent armés jusqu'aux dents dans le but de défendre leur conception du Multivers.

Réponse :

[D] Bien qu'il y ait quinze factions, il y a aussi des sectes. Les factions sont les quinze écoles de pensée dont La Dame des Douleurs tolère les quartiers généraux à Sigil. Les croyances jouant un rôle très important dans les plans extérieurs, les factions le sont aussi, surpassant souvent en importance la religion.

Niveau d'ignorance.

- **0 bonne réponse.** Vous êtes un vrai ignare à l'état pur. N'osez pas faire un pas sans un membre de notre association.

- **1 à 2 bonne(s) réponse(s)**. Il y a encore de l'espoir. Dans quelques années, vous devriez être en mesure desurvivre dans les plans.

- **3 à 4 bonnes réponses**. Vous êtes l'ignare typique et moyen. Attention, votre vie est en danger.

- **5 à 6 bonnes réponses**. Bien que vous soyez encore ignorant, vous avez le potentiel pour devenir unmarcheur des Plans pas trop médiocre.

- **7 à 8 bonnes réponses**. Wow ... surprenant et intéressant ... pour un ignare. Vous devriez vous adapterassez rapidement à la vie sur les plans et réussir très bien.

C'est sans surprise que nos braves aventuriers se sont vu estampiller "béjaunes ignares". Mais dans le même temps c'est ce qui leur a permis d'échapper à l'échaffaud ! Le juge Nébéréck a vite était convaincu que les aventuriers sont des biges qui se sont fait enfumés.

Le Greffier de la Cour, au vu des réponses des PJs, leur proposera un un petit facicule contre la modique somme de 5 pa sigilienne... Il remet également aux héros un titre de séjour, valable 1 mois.

De retour à la garnison de l'Harmonium, les aventuriers acceptent donc officiellement d'être mandaté pour retrouver le meurtrier.

A suivre ...