# LIVING In SIGIL

# By Fidjlin

X de l’année 141  
  
C’est encore un matin merdique pourri, froid et puant. Dehors, c’est encore le bordel. Peuvent pas être calme un matin ?  
  
Je descends, un peu de mauvais poil…Tiens, y’a Jysline, de la taverne. Y’a aussi le Juge, la sorcière et sa chauve-souris. Ohhhhhhh, y’a une magnifique panthère !!!! Je file lui offrir le poisson du Juge.  
  
Interrogée, la sorcière déclare : J’ai pris mon bain ce mois-ci.  
  
Arrive Cervane. Elle nous indique qu’elle va devoir partir en voyage, parce qu’elle doit se refaire ; elle est ruinée … c’est sûr que ces derniers temps lui ont couté cher… On discute de comment lui faire gagner de l’argent… taxer les panthères, les chapeaux de plus de 30 cm…. Et d’un coup, es trucs se cassent la gueule dans le salon.  
  
J’y vais, devant ces gros courageux … Le squelette porteur de seaux de missives les a laissé tomber. Ces seaux sont envoyés par les habitants de Sygil demandeurs d’aide. Des suivants de Cervane sont affectés au tri. Mais là, ça déborde d’un coup ! Elles semblent venir de la place de Nic’Epona.  
  
J’en tire quelques-uns au hasard. C’est délirant ! On nous signale les morts vivants, du lierre-rasoir, des gravités inversées…. Mais les deux plus gênants sont un gars, Alavus Corvin, indiquant que ses rêves prémonitoires lui parlent de fin du monde pour demain ; il nous donne RDV au Golden Barrior.  
  
Un autre, « Gerbau le mancho » écrit que les yeux du Nic’Epona seront volés, et que contre 5000 J, il nous donnera des informations.  
  
Mais, c’est quoi ce souk !!! Je file m’habiller, et on part vers cette place.  
  
Arrivés sur place, c’est un peu e bordel (comme d’hab’ !). Pourquoi un glabrezu est perché sur un toit, tranquille. Il y a du lierre-rasoir aux quatre coins de la place. J’avance avec le Juge, les deux filles font du shopping de potions.  
  
Je vois au loin des p’tits gars de chez moi. Je leur fais signe de venir ; ils me saluent. Je leur explique un peu la situation ; ils n’ont rien vu de particulier. Je les charge de prévenir les gardiens du cheval qu’on a été avisés d’une tentative de vol. Ils prennent la mission.  
  
En revenant vers le groupe, j’ai plein de gamins qui m’entourent. « On joue aux sentinelles ». L’un d’entre eux, avec un bâton en main me dit : « je suis Muhadjir ». C’est vraiment mignon. Un autre m’annonce être Cervane et un troisième Filréan. Je félicite les gamins, je suis touchée. Le petit Filréan me dit qu’il est trop jeune pour s’engager. Alors, je leur confie la mission de surveiller la place et de signaler les trucs bizarres auprès des Mercy Killers de l’autre côté.  
  
Ils me désignent alors un coin de la place, où il y a une « main ». Ben oui !! une main géante qui se balade. On essaye bien de lui parler, mais le seul résultat est de se prendre une pichenette qui nous fait tomber sur le cul. Inintéressante, cette main.  
  
Un groupe d’harmonium surveille la taverne du coin… à fond, quoi ! Je leur demande de renforcer la garde sur le cheval, ils sont à fond en intelligence, ceux-là !  
  
On finit par rentrer au Golden Barrior. Le patron a l’air sympathique, en train de nettoyer le comptoir. Il se présente comme Rollo, et il est bien content de recevoir des Sentinelles. Je lui indique chercher Alavus Corvin. Il nous indique que c’est un client régulier ; il doit être à l’étage… avec sa femme ! bizarre cette phrase ! Bon, en fait, il y a une salle à l’étage.  
  
Où est passée la sorcière ????  
  
Bon, on trouve le gars, et je m’isole avec lui. Il a l’air complétement déboussolé, et un peu parano…. Il m’explique qu’il a toujours eu un don de prémonition, et que depuis quelques temps, il rêve de la fin des mondes. Dans ses rêves, de jour ou de nuit, les gens tombent, morts… Et je lui demande depuis quand. Il me dit depuis trois mois, et sa rencontre de Zurf. C’est qui ça, Zurf ? Son revendeur de tabac. Ah bah oui… je lui demande s’il prend de nouveaux produits. Ben oui… un super tabac… Et il m’en offre un peu, que j’empacte précieusement. Je redescend.  
  
La sorcière m’oriente vers les vendeurs de potions, à l’entrée de la place pour identifier le produit… Je négocie l’identification de l’herbe pour 20 jinks, pour dans 3h.  
  
Ensuite, le manchot…j’appelle les gamins. Pour 5 jinks, je les envoie chercher le manchot. Ils sont comme fous. Ben oui, mais il faut bien les aider à faire quelque chose de leur vie ces gamins… !!! C’est ma contribution personnelle… Ils partent aux quatre coins de la place, comme des petits moineaux.  
  
Mission suivante : je rattrape le juge qui cherche une Aalina Motte. Elle se plein que son voisin fait du bruit en invoquant des démons. En arrivant sur place, personne ne répond quand je frappe à la porte. Je rentre en m’identifiant. Il y a un étage, et une brave femme m’ouvre. C’est bien Aalina. Tout est sans dessus dessous chez elle. C’est aussi elle qui nous a envoyé une missive sur le fait que la gravité était inversée tous les soirs chez elle. Elle nous dit que son voisin fait de la magie. Effectivement, on entend une psalmodie. Le Juge tend l’oreille et se marre. On monte l’escalier.  
  
On tombe sur un gogo en robe de nuit et cape qui essaye d’invoquer des trucs… Le Juge entre et dit « tu m’as invoqué et me voilà » L’autre est vert. « Je suis Willhem Terrissius ». Le Juge essaye de lui faire vocaliser l’incantation, mais l’autre doit être une burne. Pour autant, il pense comprendre avoir réussi et ne se tient plus ! « J’ai réussi, maman, regarde-moi !!!! ». Le Juge se mets à jouer le jeu… « Je souhaite que tu m’apportes une bière » … le Juge se barre à la taverne et reviens avec une bière qu’il lui lance à la figure … l’autre ne comprend pas tout. « Montre-moi ce que tu peux faire ». Le Juge balance un cône de froid, puis va corriger les incantations….  
  
Je lui dis, s’il nous écoute encore, que je ne veux plus qu’il fasse de la magie ici, et qu’il rangera la pièce en-dessous. Le juge lui susurre à l’oreille « si je te revois, je te mange ».  
  
On vient revoir la brave Dame en lui disant que son problème de voisin est réglé. Mais bon, on n’a pas réglé la question de la gravité, tiens…  
  
En attendant, on passe une tête dehors, et d’un sifflement, je rassemble les oiseaux. Ils ont galéré à trouver des infos, mais l’ont localisé dans une tente à l’entrée de la place. Il vendrait des statuettes ne Nik’Epona. Arrive, Jysline qui confirme presque l’info : le gars, on l’a pas logé depuis quelques temps…  
  
Je paye les gamins… Tin… le gamin qui fait Filréan, il a l’air bourré… il le joue bien !  
  
Tiens … en parlant de bourré, voilà Filréan, avec Leroy et Mordred… On papote un peu histoire de se fixer sur les missions… Histoire de trouver la solution de la gravité, on fouille toute la maison, mais rien… faudra revenir le soir, quand ça arrive.  
  
On ressort dans la rue, et de l’autre côté de la place, d’un coup, on voit la sorcière se diriger vers une petite cabane… un besoin naturel ? Et d’un coup, un gros vers explose la porte et lui envoie …. de la merde ????  
  
Je charge les bottes et je fonce, et je tape !!!! Tin, j’ai traversé la place à une vitesse … c’est toujours trop bon. C’est un gros vers moche qui encaisse le coup de lame… Arrive Jysline, elle est rapide la louloute… bon les autres ressemblent à des asticots. Ah si, Mordred est là, il se tape un ogre. L’est cool, Mordred….  
  
La sorcière hurle « je te maudis !!!! »., et rentre dans les chiottes !!! n’en mais, sérieux ???? !!!! je me retrouve à taper sur le vers, qui m’en renvoie deux belles entre une grosse morsure et un coup de queue monumental. Ouh là… ça remets les idées à l’endroit.  
  
Je crois entendre arriver Filréan, faut dire que c’est toujours grandiloquent : « Combattez-moi, ou mourrez ». C’est dingue cette propension à causer, chez lui…. Chose intéressante, c’est Jysline. Elle attaque super vite, avec deux épées longues. Elle me plait bien la nouvelle !!! J’entends des hurlements du côté de l’ogre… J’ai l’impression que le chat s’amuse !  
  
Prudemment, je recule… pas envie de mourir aujourd’hui ! Tin, Filréan vient de s’en prendre une, royale ! Et la sorcière gueule comme une perdue dans les toilettes. Autour de nous, un son d’enfer venant des armes de Leroy. Ça tape dans tous les coins !! Et voilà que Mordred balance une espèce d’éclair électrique, qui semble régénérer le serpent !!!  
  
Et puis le drame ! Il y a de la merde partout, j’attaque en prenant mon élan, et … je glisse dedans ! Mon arme m’échappe et je me casse la gueule ! J’arrive à me retirer, mais dans quel état… !!!! Et dans la foulée, une vision d’horreur : la porte des toilettes s’ouvre, avec la sorcière empalée… !!! Elle tombe au sol. Arrive (enfin !) le Juge, qui (enfin !) balance son cône de froid. Ça a l’air de bien fonctionner, parce qu’on dirait que les écailles tombent au sol. Ça tabasse dans tous les sens, même Covid ! Sans gloire, j’utilise mon pouvoir psy pour animer ma lame qui me revient en main. Et allez « Moi Filréan, je te lance un défi à mort » ; faut toujours qu’il cause !... Bon, on finit par les finir ….  
  
Alors, les vers sont au sol, et à l’arrière, Mordred et le chat ont géré 2 gobs et un ogre. Sous le lierre rasoir, un corps est dissimulé. Il est exsangue. Deux trous dans la gorge... ben tiens. On fait équipe avec le Juge. On se dit qu’on visiterai bien le bâtiment… A l’intérieur un petit habitat et un autel dédié à ? Un petit gars sort de l’ombre en se présentant comme Humullus, représentant des Dustman dans Sygil. Il nous indique que des cadavres d’enfants ont été trouvé à l’intérieur. La ville a envoyé des dabuts jardiniers qui ont coupé le lierre, mais il repousse immédiatement. Il date cela à il y a trois ou quatre mois. Il n’a rien noté autour expliquant cette situation. Il s’est renseigné sur sa croissance. Certains éléments de la terre de Sygil favorisent la croissance du lierre, les conditions météo de la ville sont parfaites pour lui. Il semblerait que dans certains plans inférieurs, il se développe. Il aurait été ramené par un planewalker, et celui-ci se serait parfaitement adapté. Puis Humullus monte dans la tour, et se met à prêcher la « vraie mort ».  
  
En sortant, nous voyons arriver Bellatrix avec une boule noire devant lui. Filréan me dit que c’est une sphère d’annihilation. Elle est énervée… et elle balance la sphère dans les toilettes. Puis Covid est envoyé en observation et gouvernance de la boule. En remontant les tuyaux, il semblerait qu’il y a d’autres vers : 3 petits et un gros. Bellatrix guide la sphère vers ceux-ci et les détruits, mais dans la bagarre, elle perd Covid… faudra faire revenir Covid.  
  
Les brigands devaient utiliser le lierre pour cacher les corps des gamins qu’ils surinaient. L’inspection de la zone ne montre pas de magie spécifique, ni de passage vers le pandémonium.  
  
Je profite pour m’éclipser et alors voir le vendeur de potions. C’est une herbe commune qu’on trouve sur certains plans primaires (Toril, Forgotten, Greyhawk…), bien travaillée, un peu hallucinogène et confusante, s’appelant Belamotus.  
  
Je propose de mettre en commun nos informations. Jysline nous indique ce qu’elle a fait :  
• A l’entrée un forgeron qui reçoit des armes magiques, une fois par semaine ;  
• En face, un mage du nom d’Ambola et son serviteur. C’est lui qui a donné l’information sur le manchot ;  
• Dans la troisième maison, une exposition de statues à l’étage, dont une de Mordred.  
  
L’heure tourne, et il est trois avant TiPike. On se dirige vers la tente de la rue des potions. Arrive alors un modron. Il vient butter dans le coin d’une maison. Pendant de longues minutes, il continue à reculer puis avancer. Puis il finit par se décaler et aller finir sa course dans une maison au bout de la rue, où sont déjà rangés d’autres modrons.  
  
La sorcière propose d’aller visiter les rêves d’Alavus Corvin. Bon, je pense qu’elle ne s’y prend pas bien parce que ça ne donne rien…  
  
Pendant ce temps, avec le Juge et Jysline, on va surveiller les histoires de gravité. On s’installe au rez-de-chaussée, et on ne voit que passer le glabrezu tranquillement en vol, et d’un coup, à l’étage, un gros bruit d’objets qui chutent… La p’tite dame est de nouveau toute égratignée…. C’est bizarre….  
  
On se rentre … Je fais un petit détour par la forge. Je plonge mes mains dans les flammes, et c’est si bon !!!!.... Jouissance intense de sentir la chaleur et la brulure qui ne blesse pas… au contraire, je me régénère.  
  
X+1  
  
Bon, fait moche, froid, sent mauvais… Aux petites heures du matin, Jysline arrive en nous demandant de l’aide. Elle nous dit qu’un portail est présent chez elle, faisant arriver des souris géantes. Mordred s’occupe du petit problème… on peut se recoucher pour pas trop longtemps…  
  
Bon, en se levant, on fait le point sur les problèmes :  
• Gerbo le manchot : la sorcière indique qu’elle l’a logée.  
• Rêves prémonitoires : pas avancés ;  
• Gravitée inversée : est-ce que le Glabrezu est responsable ?  
• Invocation de démon : réglé ;  
• Lierre rasoir : coupe faite mais problème pas réglé ;  
• Morts-vivants : on n’est pas allé voir ;  
• Modrons : problème pas critique, mais pas d’explications.  
  
Retour à la place. Le glabrezu est là, le lierre a un peu repoussé…  
  
La sorcière nous emmène dans la première tente. A l’intérieur, un manchon, et des étagères avec plein de souvenirs de Nik’Epona. Il nous dit qu’il a observé des gens mal intentionnés qui pourraient tenter de voler les pierres ornant la statue : un rubis, une émeraude, et une pierre d’ambre, contre une récompense de 5.000 J. Il semble que chaque pierre est un lien d’activation de portail vers le plan matériel primaire, Elyseum et les Monts Célestes. Elle a été forgée par Fordim Elay, et est en or massif. C’est son dernier ouvrage important ; il est mort peu de temps après. Il l’a offerte à la ville ; c’est alors que la place a été aménagée. Les dumguards à ses pieds sont payés par sa fille, Jenna. Jenna est une des personnalités connues de ce quartier. Elle est écrivaine ; ses ouvrages sont très connus, sur l’histoire de Sygil. Le Nik’Epona est un cheval pouvant voyager entre les plans.  
  
Bon… ça énerve la sorcière qui lui explique qu’elle a passé une très mauvaise journée hier… et donc, elle va le maudire. Et tous ses vêtements tombent d’un coup… il est en train de changer de couleur ….  
Il nous dit que la fête du Nik’Epona se passe dans deux jours, aves la présence de Jenna, qui lira des passages de ses livres. Les Dumguards ne sont pas là lors de cette cérémonie.  
  
Il nous explique que pendant la cérémonie, les gens sont à la gauche de la place. En passant par les rues à droite, on peut escalader le cheval, couper les gemmes avec un fin couteau, et repartir tranquillement, en attendant le passage … En fait, il est très très bien au courant le gars…. Ben oui, si on lui paye les 5000 J, il pourra payer les voleurs, le con ! Je fais venir les Mercy killers de la place pour arrestation de tentative d’extorsion, projet de vol en réunion, etc….  
  
Suivant !  
  
Avec le juge et la sorcière, je pars vers la rue du Grey Dragon. Un petit gars déhute son nez, je pense qu’il espérait dépouiller madame Michu… Il se retient et se barre en regardant ailleurs. J’arrête un passant pour me renseigner. Il me dit que oui, depuis 6 mois environ, des morts-vivants empruntent cette rue aussi bien le jour que la nuit. Ils ne sont pas agressifs et marchent dans un sens. A l’extrémité de cette très longue rue se trouve la morgue… bien tient.  
  
En repartant, on se retrouve nez-à-nez avec un cadavre d’Aasimar… Il n’est pas méchant, et il porte un numéro sur le front. Il avance doucement vers la place. Et on voir arriver Humullus, représentant des Dustman dans Sygil. On le salut. En discutant, il nous dit que tous les jours, il les renvoie. Ils ne sont pas méchants, même si tous les soirs, arrive un groupe de trois, plus difficile à renvoyer.  
  
On fait un petit détour par la piste des modrons. Les traces montantes ne remontent pas plus loin que le coin de la rue. Sont-ils venus par un portail ?  
  
On remonte alors la rue du Grey Dragon. Rencontrant un zombie, la sorcière le fait repartir. Puis arrive le groupe de 3. Les numéros n’ont rien de communs, mais on les note, au cas où…. Le Juge remarque alors que celui du milieu lui lance un regard étrange…de l’intelligence ? Une inspection plus poussée montre qu’il porte une chaine et un anneau, qui ne sont pas magiques. Tous les trois ont une aura nécromantique.  
  
La sorcière tente de le renvoyer. Ça fonctionne pour les deux « simples », mais pas pour celui qui avait regardé le Juge. Il essayera pas de nous parler ? Ses lèvres bougent, mais incompréhensible…. Peut-on t’aider ? Il fait oui, mais il ne faut pas le suivre. C’est difficile de comprendre. Le Juge ouvre ses deux mains avec la dague dans l’une des deux. Le zombie ne la prend pas. Le Juge tente une dissipation de la magie suprême. Le zombie semble alors se libérer avec un long soupir. « Merci à vous, je suis à présent libéré de l’emprise des Dustmen. Il me forçait à rester là-bas ; il pensait que j’étais un mort-vivant » « Vous êtes quoi ? » « Un tanarii ; je ressemble à un mort-vivant, mais je ne le suis pas. J’envoyai des leurres pour me libérer, tous les jours… ». Il nous offre alors sa bague et sa chaine, légèrement magiques. Je ne comprends pas…. Le Juge est vexé comme un pou.  
  
Suivant !  
  
Madame Sobejk se plaint que tous les matins elle trouve des morts dans la ruelle à côté de chez elle. Effectivement, l’autre groupe trouve un cadavre et demi. Ça ressemble bien par une coupure de portail. Cette information sur le portail instable est confirmée par un autre type, qui s’est fait couper un bras. Accessoirement, ils se sont aussi autorisés à s’occuper du problème de souris de Jysline en les envoyant vers un autre mode… Bon, en résumant le truc, ils se sont auto-saisis d’affaire non-prioritaires… On notera aussi que quand les athasiens, pauvres réfugiés, ça en touche une sans bouger l’autre, mais alors, trois pauvre souris …. On bouge les plans !!!!  
  
A ce stade :  
• Gerbo le manchot : réglé ;  
• Morts-vivants : réglé ;  
• Rêves prémonitoires : pas avancés ;  
• Gravitée inversée : est-ce que le Glabrezu est responsable ?  
• Lierre rasoir : problème pas réglé ;  
• Modrons : y aurait-il un portail ?  
  
Mordred, tente d’aller discuter avec le glabrezu, qui l’envoie bien chier, parce qu’il a un accent de cul-terreux… fin de l’épisode !!!!!  
  
De l’autre côté de la place arrive un grand char recouvert de lames. Au-dessus, je reconnais Magnus Opus. Les ogres de part et d’autre se frottent sur les almes et se blessent. Derrière un groupe de gars. Je salue Magnus Opus qui me répond de la tête (pleines de serpents). Je me renseigne auprès de mes voisins sur la place qui m’indique que c’est une « performance artistique » pour rendre hommage à la Dame… Décidément, je suis assez hermétique à tout ça moi…  
  
Je vois, au loin, la sorcière se diriger vers le groupe du fond. Son chaudron semble alors exploser. Des momies et des squelettes semblent alors en sortir, tout un paquet… J’ai un peu de mal à comprendre la situation… je me rapproche rapidement afin de comprendre ce qui se passe, et voilà que j’ai trois momies qui apparaissent devant moi ! Dans le combat, une s’effondre. Je m’attaque à celui devant moi, mais il encaisse bien… Une pluie de pique vient du ciel et fixe ceux devant moi, l’un d’entre eux se relève et tape. Un autre se saisit de mon pied ! Mais c’est du harcèlement ! Je finis celui au sol à coup de tatane ! Me font chier !!!!!  
  
Le combat à peine terminé, une jeune sygilienne se précipite vers moi et s’agenouille. Elle me présente une petite boite en bois, et me fait une déclaration d’amour : « je vous aime Muhadjir et je veux vous épouser ». Mais eux… quoi !!! Bon... Pas être méchant, mais c’est pas mon genre !!! « Mais Mademoiselle, nous ne nous connaissons pas ! Et nos enveloppes physiques aspirent peut-être à d’autres choix … » « Ce n’est pas grave, nous apprendrons ! Nos âmes apprendront à se connaître, c’est qui compte... » AHHhhh mais comment je lui dis !!! « Mais comment vous appelez-vous ? » « Odora » « Et que faites-vous ? » « Je suis barde ». « Alors, apprenons déjà à nous connaitre avant d’envisager d’autres choses … ». Elle s’en va dépitée, mais comment lui dire que mes gouts sont un peu à l’opposé… ???  
  
Dans la boîte se trouve une petite bague, c’est bien joli. Il faudra que je la retrouve pour parler avec elle… je ne veux pas la blesser.  
  
Le Juge propose de se mettre sur l’arrivée du Modron. On se répartit sur plusieurs rues du côté de son arrivée. Effectivement, il arrive de deux rues plus loin. Ce sera pour demain de tracer l’origine.  
  
On se dirige tranquillement vers l’auberge pour la gestion du glabrezu lors ce qu’il passera. J’arrive au bout de la place, quand j’entends un cri et le bruit d’un corps qui tombe derrière moi. Le temps de me retourner, je reconnais le tavernier au sol et voilà déjà le glabrezu qui arrive… que faire ? Je crie à son adresse « Votre majesté, vous dont la puissance n’a d’égal que la force, venez à moi ». Il me regarde placidement du coin de l’œil mais continue son chemin… Et crotte ! Je retente : « Descendez messire, il faut que je vous parle ». Bon ben queutsh et nada…. Il passe sous la chaine et se barre. Mais j’entends distinctement le bruit des meubles qui tombent dans la maison d’à-côté… mais qu’a-t-il fait ? Je pense que les autres s’occupent de l’assassin. Je fonce vers le tavernier. Il agonise mais j’arrive à le garder en vie ; je crie « A l’aide ! ». Je vois arriver Jyslin en courant. Elle le stabilise, mais un liquide noir s’écoule de sa plaie … ça ressemble à du poison, mais ni elle ni moi ne savons la soigner.  
  
J’aperçois alors par une porte le groupe en combat avec Mordred au contact (ben tient !) dans une petite cour. Je fonce, tape, et me mets en sécurité. Mordred lance alors un sort et le gars s’enfonce dans le sol. Je remarque alors que c’est un Gitianki. J’entends un froissement au-dessus de moi entre les deux bâtiments.  
  
Je retourne vers le tavernier : il est redevenu une cible en restant vivant. Il est à peine vivant, et Jysline finit par le soigner de son poison. On essaye de l’interroger sur les raisons de cette tentative d’assassinat. Il ne sait pas vraiment qui lui voudrait autant de mal. Il a un usurier, tout de même… de 3000 J, parce qu’il a acheté une chambre… Mais les usuriers ne tuent pas tout de suite des gars qui ont des dettes… Il lui a déjà cassé un doigt la semaine dernière et l’a menacé de lui péter les jambes… mais c’est un peu tôt pour un assassinat. Toutefois, on apprend qu’il a déjà échappé à un premier assassinat. Un Harmonium lui a été adjoint, et celui-ci est bien caché derrière le bar et il est bien content de ne rien avoir pris…. La moutarde me monte au nez. Je veux le mettre au gnouf, et là tout devient compliqué !  
  
J’essaye d’appeler les deux Mercykillers qui patrouillent à l’extérieur mais qui nous prennent de haut le Juge et moi quand on leur demande d’arrêter le couard de service. Ils ont une mission et doivent la respecter : protéger la statue (super !!!). Maintenant, je me tourne vers les harmoniums qui gardent bien la taverne de service et qui me prennent aussi de haut quand je leur demande d’arrêter le camarade je m’en-foutiste. C’est moi qu’ils essayent d’arrêter !!!! Bon, bottes de rapidité, et zou !!!!!  
  
Ils me saoulent tous !!! Et là, le tavernier nous annonce que la chambre sert à loger sa maîtresse !!! C’est une tifflin du nom de Jusea Saadi. Lui a subi deux tentatives en 3 jours, et il est avec elle depuis 3 semaines.  
  
A l’étage, on entend pas mal de bruit. Je ne sais pas comment l’autre partie du groupe s’est retrouvé à l’étage, mais ils ont transformé la zone en chambre d’interrogatoire… J’entends dans les cris que l’assassin a été payé par un type. Filréan sort et revient quelques minutes après avec un gars bourré comme un coin.  
  
J’entends que la femme finit par avouer qu’elle a tapé dans la caisse pour payer du personnel, et en particulier elle a payé la tiflin pour devenir l’amante de son mari. Elle voulait le faire prendre en flagrant délit pour hériter des biens. Elle payait également un enquêteur officiel. Mais c’est quoi l’autre gars ?  
  
On finit par apprendre que c’est lui qui a rassemblé ses dernières économies pour payer l’assassin. Du pur délire !!!! Il est fou amoureux d’elle … En fait, sa solution a elle n’avançait pas assez vite, alors, il a utilisé sa propre méthode.  
  
On va ensuite chercher la tiflin. Ils sont long à arriver, et Filréan va chercher l’enquêteur. V’la qu’on se retrouve à 15 dans la pièce… entre l’amante, le tavernier, sa femme, l’enquêteur, tout le groupe, l’assassin démembré… et là, on apprend qu’il y avait aussi un maître chanteur qui faisant donc chanter Rollo en menaçant de le dénoncer à sa femme s’il ne payait pas. On va donc chercher Yollo….  
…. Qui finit par avouer qu’il le faisait chanter à hauteur de 100 J par mois. Il avait aussi payé la tifflin pour qu’elle ne dise rien.  
  
Et là, on tire sur le fil…. La grosse maison à côté, c’est l’usurier. Et puis on fait trouver aussi la gros bras à son service…. Personne n’est innocent !!! Et voilà que des escouades d’Harmoniums débarquent et bloquent le quartier. Ben, oui, des plaintes ont été reçues pour les cris et hurlements…. Filréan tente d’expliquer les choses, et j’en profite pour lui remettre dans les pattes l’incompétent du rez-de-chaussée. Juste un blâme, ce sera bien payé….  
  
Faut un certain temps pour que Filréan revienne avec la recouvreuse de dettes, un peu abimée. L’interpellation a pris un peu de temps…. Bon, elle reconnait avoir des papiers pour faire ce boulot, mais par contre, elle a pris l’initiative de casser les doigts de l’aubergiste. Elle paye immédiatement son amende.  
  
Les jugements sont rendus pour les accusés :  
• L’aubergiste : con et innocent  
• La femme de l’aubergiste (society of sensation) : vol dans la caisse  
• La tiflin (sign of one) : rébellion, complicité d’extorsion  
• Le maître chanteur : extorsion  
• Le poivrot : commanditaire des deux tentatives de meurtres  
• La recouvreuse de dettes : blessure – déjà payé, délit de fuite (le juge lui offre un rappel à la loi)  
• L’assassin : tentative de meurtre, mais vu l’état dans lequel il est….  
• L’usurier : rien à reprocher.  
  
L’aubergiste demande à divorcer immédiatement ….  
  
…. Et le juge finit son compte-rendu.  
  
Petit point :  
• Rêves prémonitoires : pas avancés ;  
• Gravitée inversée : est-ce que le Glabrezu est responsable, et comment ?  
• Lierre rasoir : problème pas réglé ;  
• Modrons : y aurait-il un portail ?

[**Shenia**](http://www.fidjlin.com/forum/memberlist.php?mode=viewprofile&u=222)

Petit Padawan

Messages: 48

Inscription: 11 Jan 2020 18:26

[Haut](http://www.fidjlin.com/forum/viewtopic.php?f=3&p=22157#wrap)

[**Re: THE CAGE - LIVING IN SIGIL (\*\*)**](http://www.fidjlin.com/forum/viewtopic.php?f=3&p=22157#p22156)

[Message](http://www.fidjlin.com/forum/viewtopic.php?p=22156#p22156)de **[Shenia](http://www.fidjlin.com/forum/memberlist.php?mode=viewprofile&u=222)** le 25 Sep 2022 14:42

X+2 de je sais pas quand 141  
  
Fait froid, fais moche, ça pue, et là vraiment ça ne va pas, du tout !!!!! … je me sens faible ; chaque articulation me fait un mal de chien, je pense que je n’arriverai même pas à enfiler mon armure. Je descends dans la salle du petit déjeuner, mais ça me prend une plombe. Va pas bien du tout !!!  
  
La porte s’ouvre, et Leroy arrive. Et un bruit bizarre de tapement au sol. La sorcière entre mais avec un déambulateur ; je pense qu’on est dans le même état. Elle n’a pas l’air en forme (enfin, vraiment pire que d’habitude). Le juge entre violemment, énervé. « Ils sont où les harmoniums ??? Jamais là quand on en a besoin ! » « Ben qu’est ce qui a ? » « J’ai vu un gamin qui traversait hors des clous ». « Des clous ? » « Oui, j’ai cloué la rue cette nuit ».  
  
Et là, on se rend compte qu’on a tous des pustules en train de sortir : Leroy sur le visage, moi, sur le cou. Jisline arrive et elle pustule aussi. Bon… on a l’air de vieux… Leroy récupère deux potions de son stock personnel pour nous les présenter. Temporairement, nous allons beaucoup mieux, mais quelques minutes à peine après, je sens comme une décrépitude dans l’ensemble du corps.  
  
La sorcière semble réfléchir profondément …et elle se redresse d’un coup. Elle explique que les momies savent lancer des malédictions particulièrement coriaces. Vraiment gentiment, je l’avoue, elle accepte de me soigner. Et c’est formidablement bon, c’est comme si la vie me parcourait à nouveau … bon ça n’enlève pas les pustules…. Je lui dois un vrai service (raisonnable : je ne vendrai pas mon âme).  
  
Mordred arrive très décoiffé. C’est un peu confus, mais il nous explique être passé par le médecin pour soigner des pustules…. On en prend une tournée chez son médecin ! Ça nous coute deux jinks, mais il nous explique que c’est une maladie contagieuse.  
  
Toute ces péripéties passées, nous réussissons à retourner à la place. Nous décidons de commencer par la forge. Des bruits nous étaient parvenus comme quoi depuis quelques temps, les armes forgées devenaient maléfiques. La forgeronne s’appelle Alienora Gecock. Mordred se présente en proposant de l’aider, quand la sorcière remonte le groupe en nous poussant « Spécialiste !! poussez-vous !!! ».  
La sorcière marque les objets maudits, et il y en a quelques-uns !... Elle nous explique qu’il y a 6 mois, elle avait forgé une arme qui s’était avérée maudite. Elle l’avait écartée, mais cela s’était reproduit, et de plus en plus souvent… jusqu’à ne plus avoir que des armes maléfiques. Le pire, c’est qu’elle n’enchante pas ses armes !!! Elle nous indiquera après qu’elle a des « inspirations » parfois.  
  
Une petite vérification montre que tout est magique ! Mordred nous dit que toutes les écoles d’enchantement sont présentes. L’enquête montre que ce ne sont ni les matières premières, ni les aides de fabrication, ni les outils, ni la forgeronne. Mordred nous fait une inspection complète bien éberlué… Il nous dit qu’il semblerait que les émanations viennent d’en-dessous. Leroy pointe une petite pierre mal scellée sous la forge ; en la poussant, elle se détache. Il semble qu’à l’intérieur un espace permettait d’introduire d’autres composants.  
  
La forgeronne nous explique qu’elle a racheté la forge, et l’a remise en état. Elle semble toujours avoir été là. Je vais me renseigner auprès de l’historienne, mais elle ne connait pas cette histoire en particulier. Le Juge file se renseigner auprès de l’administration sur l’historique des propriétaires. Pendant ce temps, on va voir madame Sobek. On constate que le mur mitoyen irradie un peu la magie. Elle-même nous confie avoir eu des « inspirations » quand elle faisait la cuisine à son mari.  
  
On se dit qu’il y a beaucoup de concordances bizarres dans le coin : le portail qui dysfonctionne, le modron qui dysfonctionne aussi, l’âme en peine …  
  
Leroy se tourne d’un coup vers nous : « j’ai besoin de forger une sphère » Et de se laisser aller ; il est concentré et tape en rythme, coule, insère des ingrédients. Et d’un coup, on entend une voix sépulcrale : « Enfin réveillé !!!! Mes racines vont jusqu’au cœur, mon regard va jusqu’au ciel. Enfin réveillé… ». Leroy tient entre ses mains une sphère de trois niveaux de matière, c’est très curieux comme apparence. La vox nous a pétrifié un instant.  
  
Mordred l’interroge et se révèle l’esprit de la forge : il se présente comme étant le feu, la cendre, le crépitement …. Mais comme je le comprends. Mordred ne veut que le contrarier… Il est la source, il est la vie, il est le chaud, il est la brulure. Quintessence de l’ultime pureté ! J’aime cette entité !  
  
Il parle, et ses paroles sont le crépitement de la flamme ! « J’inspire les forgerons, mais tous ne sont pas compétents ».  
  
Et là, j’ai une inspiration, je vois ma lance transpercer la chair ; la blessure prend feu. Ça je connais, mais de la lave se mets à couler de la lame, et le manche prend feu, autour de mon bras, sans me bruler. Nous ne sommes plus que le même mouvement de chaleur brute ! je tends ma lance à Leroy, et je lui dit « Forge ». J’explique et il se mets à l’ouvrage. Il me la rend mais son sourire est grimaçant… j’espère que ça n’a pas trop mal marché ! Je vois bien qu’elle ne change plus de taille…  
  
En fait tournent autour de la forge les anciens propriétaires ; cela fonctionnerait comme un « phylactère » ; c’est quoi ça ???  
  
J’aimerai rester là, auprès de la Forge, Leroy aussi. Nous sommes tellement heureux ici… !!! Je ne veux plus partie en fait… Il faudrait que je vienne m’installer ici … !!!!  
  
Bon, faut tout de même, continuer à avancer…  
  
Une jeune fille passe nous proposer des billets de tombola. Elle explique qu’elle essaye de relancer l’ambiance à la taverne, pour donner suite aux événements récents. Bon, c’est bon esprit… je lui en prends 1, à 1 pièce de cuivre, c’est pas bien cher !  
  
Je vais discuter avec la mère Sobek. Je m’installerai bien là, moi. C’est l’endroit rêvé pour moi… Contre cette forge, je pourrai enfin réellement dormir au chaud… je discute avec elle… elle est OK pour me la laisser pour 10.000, c’est un peu cher, là… j’arrive à négocier à 7000 J… enfin l’endroit rêvé et calme.  
  
  
Sur la place, nous observons que les locaux ne sont pas bien frais. Nous faisons venir notre médecin du matin, qui ouvre une petite échoppe pour les soigner.  
  
A ce moment, on entend les gamins hurler. Au loin, une horde de zombis !! Mais c’est quoi ce délire ? Ils nous expliquent avoir joué « à l’undersysgil », à déplacer des pierres, et une est tombée, et derrière se trouvaient les zombies. Bon, ben faut nettoyer.  
  
Pendant ce temps-là, la sorcière est partie enquêter sur la zone en face, là où le lierre pousse. Elle a l’idée d’envoyer son fantôme dans l’astral. Elle arrive à identifier une ancienne entité appelée Cyclia, qui serait l’une des premières proxys de la lady, punie, il y a bien longtemps. Je ne comprends pas bien le lien, mais Mordred finit par nous dire que la Dame demande que l’on ne touche pas le lierre rasoir. C’est vrai qu’il la représente bien. Les locaux avaient essayé de le couper, et les brigands l’avait utilisé pour cacher les corps. Mordred fait sacraliser la zone, comme jardin de la Dame.  
  
Dans la soirée, on surveille le passage du Glabrezu et la sorcière le maudit. Ca lui plait pas… bon on le choppe façon paquet cadeau [accélération manifeste du scénar… !!!!!], il nous confesse que oui, c’est bien lui qui déclenche le changement de gravité dans la maison. Bon, ben il est jugé et condamné.  
  
A ce moment, des lumières s’allument dans tous les coins et Bravo !!! C’est le 1000ème jugement du juge ! Tous ces collègues apparaissent et le félicite !!! Le chef Juge apparaît à son tour et lui remet les grades de son niveau. Le Juge est tout ému ! Les lémurs viennent lui tamponner les joues toutes humides et glacées…  
  
Un gars vient me parler il se nome "Rouge": « 2000 jinks si vous me retrouvez mon dé ». « Et il ressemble à quoi ? » « C’est un dé à 8 faces un peu transparent et rouge ». Bon, ben, on part chasser ! Je finis par le retrouver dans le bazar sous magnus opus. Le gars le vend pour 100 J. avec Jyslin, on cherche à savoir en quoi c’est fait, mais c’est pas bien clair. Bon, je l’achète et la revend au gars.  
  
Commence la tombola. Et je suis lavée de sang d’un coup ! Mon gars est en train de repartir, et une lame vient de lui ouvrir le ventre. Ca tombe de partout. Le gars avec sa gemme vient de se faire ouvrir en deux ! La nana à côté de moi aussi. Je vois une lame me tomber dessus ; j’active ma forme de flamme, en activant la rune de la dernière chance !  
Ca tombe sévère de partout ! Je reviens en forme normale et je fonce. J’en tape un au passage et je me mets en sécurité.  
  
En me retournant, j’ai une vision d’horreur : les pauvres gens sont tous tombés, les harmoniums sont en train de se faire découper. Je ne vois pas Jysline ! Un mur de lierre pousse au fond de la zone, de l’électricité déchire le ciel et touche de grands guerriers massifs. Elle provient des mains de la sorcière qui semblent formidablement d’amuser !  
  
Les gars continuent à taper comme des malades et deux d’entre eux semblent se tourner vers le balor et le solar qui gardait la statue. Ça semble pas une bonne idée !...  
  
Je réattaque en vitesse totale l’un des gars. Sur l’une des attaques, j’arrive à le toucher. Mais c’est d’une difficulté extrême !!!! Et d’un coup le juge balance une langue de feu noire, assez magnifique, en soi. L’un des gars s’enflamme noir, et semble flétrit.  
  
Une aura magique parcourt la place et je sens que me dégâts seront pus facile et plus fort. Un connard me balance un coup, mais ils sont douloureux ! Ils s’en prennent au balor ; je n’y croie pas. Il vacille ; ils sont plusieurs dessus. Les lierres rasoirs continuent à pousser !  
  
Je contrattaque en me concentrant ! Viens à moi petit dragon vert !! Que ta puissance soutienne mon bras !!! et Caboum !!!! Le gars s’effondre, façon carpaccio. Je m’enfuie mais je ne comprends pas tout (ouahhhhhhh !!!!).  
  
Le juge relance des éclairs. Je vois déhuter Jyslin ; je ne sais pas où elle était cachée …Mais elle tape comme une déesse ; je l’admire assez !!! Je vois ses épées longues danser la danse de la mort, et le gars en face s’effondre !!! Malheureusement, le balor s’effondre, aussi. Le solar descend un assaillant, mais la chute du balor nous a refroidi ! Les sorts volent dans le ciel, et le mur de lierre devient monstrueux ! Je ne change pas la tactique ! Botte Kaboum et petit dragon, et je me casse !!! Le gars morfle j’ai l’impression. Fallait juste trouver le réglage pour enfoncer la lame.  
  
On continue sur ce rythme. Leroy balance une volée de flèches sur un gars qui semble être le chef. Et là, on voit que les plaques de l’armure coulissent et viennent trancher le bois. Je suis mon intuition : je fonce et j’invoque le dragon en tentant d’enfoncer ma lame à l’interface entre le casque et les plaques. Le dragon est enroulé autour de mon poignet et dévie la lame vers la jugulaire ; elle s’y enfonce comme dans du beurre. Un sang violet s’échappe de la plaie. Mais la lame reste coincée !!  
  
Je m’enfuis ne pouvant envisager de rester à son contact et celui d’un autre bourrin. Je suis emmerdé !!!! Je vois du coin de l’œil un mec s’effondrer sur le champ de bataille avec un bruit d’os explosés ! Mordred est mort de rire ; la sorcière applaudit !  
  
D’autant plus qu’il essaye de la casser ; elle résiste. Mais il réussit à l’enlever ; il la considère puis la met à son côté !!!! Voleur !!!!! Je hurle : « tournée à vie à la taverne pour celui qui m’abat le chef !!!! ». Il s’envole !!! Connard !!!! Il me désigne à ses gars et je les vois se tourner vers moi. Ouh la la….  
  
Ça balance dans tous les coins et il mange chaud, mais je m’enfuis en escaladant la maison à côté, tiens, je rencontre Leroy sur le fait de la maison.  
  
Et là, la douleur me cisaille, je dégringole du toit, tout comme Leroy. Des aiguilles me percent de part en part ; je pense voir la Dame, immense, majestueuse, écrasante, douloureuse. Elle s’avance, et la douleur est encore plus intense, mais est-ce possible ???? Elle ordonne : « Guerriers du Chaos, rentrez chez vous, et toi en regardant "rouge" quitte cette ville». Ils disparaissent les uns après les autres, après une explosion sur le connard.  
  
Elle finit par disparaitre, mais on est tous complètement hébétés et meurtris. En fait, c’est Mordred qui a réussi à dégommer connard avant qu’il ne réussisse à disparaître. Je réussis à me trainer, presqu’à 4 pattes auprès du corps… je vois alors mon épée au sol. Oh mon bébé !! Elle est là !!! Je dois les boissons d’auberge gratuites à vie à Mordred. Que je doive un tel exploit à un mage noir… y’a des plaisanteries du destin que je ne goutte pas !!!  
  
On s’assied comme on peut et on compte les vivants ! Beaucoup de gens sont morts (et la fête du Juge est gâchée … !!!). Toutefois, ils tireront la tombola, et chouette !!! Je gagne un voyage d’une semaine sur le Mont Céleste ! C’est chouette, je ne connais pas !!!  
  
Dans les jours suivant, j’irai faire les démarches auprès des guvners, afin de changer l’acte de propriété de la maison adossée à la forge.