

Les Carcères

Il y a des biges qui disent que Sigil est une cagette, une prison, et d'autres qui ne s'en rendent même pas compte. Mais ils n'ont jamais vu les Carcères. Ça, c'est une prison. Sigil est un temple, comparé à ce plan que les primaires mal dégrossis appellent le Tartare. Les Carcères sont une terre d'exil, un endroit où les bannis, les vaincus et les tyrans déchus ne cessent de revivre leur défaite et de préparer leur retour triomphal. Les Titans de l'Olympe sont les plus connus de ces exilés. Dans la Guerre Sanglante, les Carcères servent de casernements et de champs de bataille aux armées stupides des gehreleths.

On qualifie ce plan de sextuple parce que ses six strates sont rangées comme les petites poupées dites "russes" sur un monde primaire. Chacune étant parfois égale à la strate qui la contient, est immense, voire infinie, et génère sa propre lumière, semblable à la lueur rougeâtre d'un scarabée de feu. Cette illumination n'émet aucune chaleur, si bien que les strates des Carcères ont un climat qui va du froid au glacial. Les suppliants consignés sur ce plan ont souvent, de leur vivant, été des traîtres, des assassins et autres âmes aux ambitions discutables. Même s'ils ne se rappellent rien de leur vie passée, ils retombent toujours dans les mêmes ornières. Aucun suppliant des Carcères ne dira jamais la vérité. Il mentira à l'envi, et non sans astuce.

Indigènes. Achaïeraïs, démombres, diablotin gehreleths, hordelins, larves, méphites, paleffrois, quasits, titans majeurs et vargouilles habitent les Carcères. On y trouve bon nombre d'autres créatures des Plans Inférieurs, notamment des traînants ou des égarés des troupes de la Guerre Sanglante. On y croise les armées des tanar'ris, et des tanar'ris majeurs viennent recruter des gehreleths. Souvent, ces monstres stupides acceptent de les suivre, avides qu'ils sont de répandre mort et destruction sur leur passage. Les titans majeurs, que leur fierté pousse à refuser de s'abaisser à de telles pratiques, gardent leurs distances, mais s'efforcent parfois de manœuvrer les généraux tanar'ris afin que ceux-ci les aident à s'évader. Il paraît enfin que deux divinités des Royaumes Oubliés, Malar et Talona, vivent ici.

Les strates

Othrys. La strate extérieure des Carcères accueille la plupart des titans exilés : Coeos, Crios, Cronos, Hypérion, Japet, Mnémosyne, Océan, Phoebe, Téthys, Théa et Thémis. Elle était jadis reliée à l'Arborée, mais lors de la guerre qui a causé la ruine des Titans, Zeus et les puissances alliées avec lui ont pris leurs ennemis au piège en brisant ce lien. Othrys est un royaume de marécages infestés de sables mouvants,

arrosé par le Styx et ses affluents. Le palais de Cronos, très ancien, aurait grand besoin de réparations, mais la pierre noble utilisée pendant sa construction fait cruellement défaut sur le plan.

Cathrys. On sait peu de choses de ce royaume rempli de jungles fétides et de plaines écarlates. Les déplacements y sont périlleux, car les végétaux exsudent une sève acide qui dévore aussi bien le métal que la chair. Les créatures qui vivent là y sont immunisées.

Minéthys. C'est une strate remplie de sable abrasif qui, si le vent le pousse en tempête, peut nettoyer une créature jusqu'à l'os en l'espace de quelques heures. Tous ceux qui vivent ici, à l'exception des puissances, s'emmitouflent dans des ballots d'étoffe et de chiffon pour se protéger. Les tornades sont monnaie courante et, pour s'en préserver, la plupart des suppliants n'ont que la ressource de vivre dans de malheureuses fosses pleines de sable, creusées à la main. C'est ici que Coeos a son palais.

Colothys. Cette strate est une de ces montagnes plus gigantesques que celles du Plan Primaire. Voyager à pied est quasiment impossible, car le terrain est creusé de canyons de plusieurs kilomètres de profondeur. Les rares routes existantes les franchissent sur des passerelles branlantes ou suivent le flanc des falaises en corniches étroites à peine suffisantes pour un marcheur solitaire. Les villages des suppliants se nichent dans des failles, et Crios a sa citadelle sur un des plus hauts pics du royaume. Il est en guerre incessante avec Grolantor, le dieu des géants des collines, qui s'est attaché par la terreur les services du gehreleth Shator.

Porphatys. Cette strate est un océan froid, peu profond, alimenté par la fonte d'une neige noire. L'eau et la neige sont légèrement acides, ce qui inflige des dégâts réguliers au voyageur non protégé. Des îlots, guère plus que des bancs de sable, s'élèvent au-dessus du niveau des vagues. Le titan Océan a là son palais, à moitié englouti. Des suppliants affamés grouillent sur les petites îles.

Agathys. La strate la plus froide de tout le plan n'est qu'un orbe de glace noire striée de rouge. L'air glacial inflige des dégâts par brûlure du froid de façon régulière. Les suppliants sont pris dans la glace. Rien d'autre ne vit ici.