

Les PORTAILS

Les portails sont les portes de Sigil. Elles permettent d'y entrer et d'en sortir, et elles sont beaucoup plus intéressantes que les vortex et les conduits ! D'abord, un portail peut donner sur n'importe quelle strate de n'importe quel Plan en n'importe quel endroit - simplement, il a toujours un côté à Sigil. Un bougre qui franchit une arche peut débarquer sur la 447e strate des Abysses ou au sixième niveau du Mont Céleste. Ensuite, un portail ne traverse aucun autre plan, contrairement aux conduits, où le voyageur parcourt l'Astral (en quelques secondes, cependant). Un portail relie directement deux endroits. Enfin, un portail, c'est moins dangereux qu'un vortex. Il n'est pas besoin de trouver le moyen de gagner le centre d'un volcan ou le fond d'un océan pour l'utiliser. La plupart sont faciles à atteindre et à franchir - encore faut-il savoir où chercher.

En effet, un bougre doit trouver les portails pour pouvoir les emprunter, et ça, c'est une autre paire de manches. Ils ne s'exposent jamais à la vue de tous. Ils ne brillent pas de couleurs chamarrées et on ne voit pas où ils donnent. Ils n'apparaissent pas sous une détection magique. Si on peut les discerner à l'aide d'une *vision véritable*, ce sort ne révèle rien de leur destination. Et un lascar peut franchir un portail sans qu'il se passe quoi que ce soit, parce que chacun s'ouvre avec une clé de *seuil* qui lui est propre.

Cette clé n'a aucun rapport, même lointain, avec une clé classique. Ce n'est pas non plus une clé de sort ou de puissance, mais plutôt un élément bien spécifique, qui diffère selon le portail - un mot, un geste, un objet que l'on porte en franchissant le seuil, par exemple. Le portail ne s'éveille qu'en présence de la clé. Il s'illumine d'une vive lueur (dorée, rougeâtre, pâle, etc.) et l'on entend un crépitements d'électricité au cours du passage.

Des témoins pourront *peut-être* entrevoir brièvement la destination, s'ils se hâtent de regarder avant que l'éclat ne s'évanouisse.

Certains portails sont stables, d'autres temporaires, et d'autres semblent se déplacer suivant un schéma aléatoire. Ils occupent toujours l'espace d'une arche quelconque. À Sigil, il s'agit souvent de l'embrasement d'une porte, ou des piliers et de l'imposte d'une entrée.

Dans les plans, il faut s'attendre à tout : porche d'un palais, bouche d'égout, portée d'un pont, voire voûte de feuillage. Les Limbes, l'Astral et l'Éthéré n'en comptent guère, de par la rareté de ces structures. Les portails vers l'Éthéré mènent souvent à des demi-plans matériels. Les portails vers l'Astral ont la fâcheuse habitude d'aboutir dans des forteresses githyanki. Dans les Limbes, ils changent et se déplacent au gré des destructions et des créations qui ont cours dans le désordre incessant de ce plan.

Les sages se demandent ce que sont les portails et pourquoi ils s'ancrent toujours sur Sigil. Les suppositions foisonnent, et c'est un sport que d'en proposer d'autres. Confrontés à ce mystère, les Greffiers

n'en dorment plus - ils ont découvert des règles au fonctionnement des portails, mais aucune à leur motif. Les réponses vont d'une théorie mathématique très élaborée prouvant que Sigil occupe le centre du multivers à la suggestion incroyable, mais peut-être fondée, selon laquelle les portails seraient des créatures se nourrissant des énergies de Sigil et de ses voyageurs. Qui connaît la vérité vraie ? Peu importe - les portails fonctionnent.