

Les détenus

Voici quelques groupes et personnalités notables parmi les détenus de la Prison de Sigil :

Arius Arn et les Echarpes Rouges : Arius Arn est sans doute le prisonnier le plus célèbre de Sigil, comme il était le chef de la mafia connue sous le nom des Echarpes Rouges, démantelée il y a cinq ans de cela.

Si ce parrain tieffelin a perdu une grande partie de sa colossale influence dans Sigil, il lui reste encore quelques ressources, puisque quelques dizaines de ses hommes ont échappé aux rafles de l'époque et que plus d'une centaine de ceux qui ont été capturés sont avec lui en prison. Entre ceux-là et ceux qui veulent être dans ses petits papiers, il a un pouvoir hallucinant à l'intérieur de la Prison. Les crimes et délits pour lesquels il a été reconnu coupable auraient dû lui assurer un aller rapide pour le Cellier ou la Place des Suppliants, mais grâce au chantage (il peut faire pression sur les gardiens et sur les autres détenus, en les menaçant de faire agir ses hommes à l'extérieur), et à la corruption, la décision de l'exécuter n'a toujours pas été prise.

Pire, son pouvoir auprès des gardiens, sa capacité à provoquer des émeutes ou à obliger les autres détenus à rester calmes à l'intérieur de la prison font de lui l'interlocuteur principal des gardiens Rectifieurs. Il jouit ainsi de conditions de vie particulièrement confortables (une cellule pour lui tout seul, de véritables repas, et quelques nuits une détenue prostituée, sans compter son droit accru à recevoir des visiteurs), et a même organisé un vrai trafic au sein de la prison, pris en charge par ses hommes (alcool, drogues, nourriture). S'il vous a dans le collimateur, il peut demander aux gardiens de vous envoyer directement au Cellier, à un de ses hommes de vous planter pendant une promenade, ou simplement à ce que vous soyez changé de cellule pour vous retrouver avec un des Echarpes Rouges ou un tueur psychopathe particulièrement susceptible.

Arn dirige l'atelier, ce qui est une occasion supplémentaire pour lui de distribuer les bons et les mauvais points à ceux qui le servent ou qui s'opposent à lui. Travailler à l'atelier, c'est éviter l'ennui, mais c'est aussi avoir des portions de nourriture supplémentaire, et accéder aux outils (qui bien camouflés peuvent servir d'arme quand le soir venu, vos compagnons de cellule veulent vous violenter).

On pense que si les chefs Rectifieurs laissent Arn avoir tant de pouvoir, c'est que les émeutes étaient beaucoup plus fréquentes avant qu'il n'arrive, et que cette concession facilite le travail des gardiens.

Archibaldo Garibaldi : que peut-il arriver à un Seigneur Doré soudainement incarcéré au milieu des pires crapules de Sigil ? Habitué au confort et à la présence de gardes du corps, il devrait se faire violenter par des caïds de rues, s'attirer la haine de tous les autres et finir crevé dans un coin sombre de sa cellule ?

Et bien non, ça n'est pas ce qui est arrivé à Garibaldi, qui d'une part s'est très vite fait aux jeux de pouvoirs en prison, qui était déjà habitué à la manipulation et aux coups bas, et qui s'est révélé être un castagneur tout à fait valable. Qui plus est, il était déjà allié aux Echarpes Rouges quand il était à l'extérieur, et même s'il n'a plus grand-chose à leur offrir aujourd'hui, il bénéficie toujours, du moins en partie, de leur protection.

Mais il a surtout le don pour se mettre les gardiens dans la poche à coup de baratin, et les gars qui ont voulu lui nuire (souvent beaucoup plus forts, ou beaucoup mieux accompagnés) ont souvent trouvé la mort de façon prématuré. On pense qu'il est parvenu à faire entrer du poison dans la prison, et qu'il s'en sert aussi efficacement que lorsqu'il était dehors.

Archibaldo fait tout, actuellement, pour que sa peine soit commuée et qu'il soit envoyé chez les baatezus de l'Achéron. Il a des alliés au sein de cette race, et pense pouvoir retrouver la liberté ainsi.

Monser le Terrible : il n'y a que deux mois que ce tueur sanguinaire a été attrapé par l'Harmonium. On dit que cet ancien travailleur des abattoirs de la Ruche a dévoré près d'une centaine d'enfants (la vague de disparitions d'enfants avait fait grand bruit à l'époque). Quand les enquêteurs de l'Harmonium sont remontés jusqu'à lui, il a tué une dizaine de Têtes-de-Bois avant d'être immobilisé. Lors de son procès, il a encore tué deux personnes (son avocat et le juge) au moment du verdict.

Directement conduit dans une cellule du Cellier à son arrivée à la Prison, il crie et pleure à qui veut l'entendre qu'il était possédé, et qu'il n'aurait jamais fait de mal à une mouche en temps normal. Mais il est fermement attaché, et à moins que le « démon qui le possédait » ne l'aide à disparaître, il est plus que probable qu'il devrait aller faire un tour sur la Place des Suppliants d'ici à trois semaines.

Ioric la Fouine : ça y est, c'est un scoop, le plus grand cambrioleur de Sigil a finalement été arrêté. Après avoir signé les cambriolages de la Salle des Fêtes (pour le compte de Sombrebois), de la guilde des taverniers, de l'académie d'escrime de la Pointe de Fer, du Temple d'Apollon, et de quatre châteaux de Seigneurs Dorés, ce mephilin de la terre a fini par se faire capturer, en tentant d'entrer dans la salle aux trésors du temple de Moradin.

Pendant des semaines, tout le monde parlait de cet indépendant, que ce soient l'Harmonium, les commerçants inquiets (il semblait affectionner les bijoux), et les tires-laines de toutes origines. Il a accompli des coups exceptionnels, trouvant toujours la faille aux systèmes de sécurité les plus inviolables. Ça et le panache avec lequel il signalait ses cambriolages ont fait de lui une légende. Tous les voleurs le citent en référence, et maintenant qu'il est en prison, tout le monde parle respectueusement à ce petit être discret, qui semble relativement timide.

Il a annoncé lors de son procès et à son entrée en prison qu'il s'évaderait. De ce fait, Nilésia, pour prouver à tous que ce genre de prétention était bien vaine, lui a assorti un Rectifieur en permanence, qui est responsable de lui. Il subit donc de cette surveillance permanente, ce qui lui laisse peu de marge de manœuvre.

Gildi le gobelin : il n'est pas facile d'être petit et faible en Prison. Pour survivre, il est nécessaire de montrer qu'on a peur de rien et qu'on est capable de tuer pour être respecté.

C'est exactement ce qu'a fait ce gobelin de l'Achéron en arrivant ici, après avoir été capturé pour « meurtre et vol ». Il a repéré un tieffelin un peu chétif parmi ceux qui essayaient de l'impressionner et de le racketer. Il a attendu que la garde se relache lors d'une des promenades dans la cour, et il l'a planté à la gorge avec une pointe récupérée dans un mur.

Ça n'était que le début des ennuis pour Gildi, comme il n'avait le soutien de personne et la liste de ses discrètes violences s'est allongée comme le bras. En parlant de bras, le tanar'ri Moriaknar lui en a arraché un alors qu'il ouvrait un peu trop sa grande gueule.

Globalement, la vie de Gildi, comme pour beaucoup de prisonniers insignifiants, est une lutte permanente pour la survie. Mais tous les jours, Gildi s'endurcit un peu plus, et même si le nouveau régime de peines lui vaudra un jour ou l'autre de descendre au Cellier, il se bat pour sa vie avec toujours autant d'énergie.

Enron le parleur : ce demi-orque est un ancien gardien de la Prison qui s'est retrouvé emprisonné pour avoir permis et facilité un trafic de drogues. Les autorités des Rectifieurs ont voulu faire de lui un exemple, mais ses contacts parmi les gardiens lui permettent d'obtenir des privilèges.

Il abuse du pouvoir qui lui reste et vous fera envoyer au Cellier si vous le cherchez trop.

Les tanar'ris : l'attitude générale des tanar'ris les amène à dépasser quasi-quotidiennement le cadre des lois de Sigil. De ce fait, la prison compte plus d'un millier de ces fiélons, et la plupart, du fait de leur dangerosité, ne sortent pas de leurs cellules dans le Cellier.

Chaque tanar'ri (comme toutes les créatures qui peuvent se *téléporter* ou voler) porte des fers aux pieds qui empêchent l'utilisation des pouvoirs magiques.

Seule une cinquantaine est considérée comme suffisamment « sociable » pour vivre une vie normale parmi les prisonniers. Ce sont surtout des cambions, des alu-fiélonnes et des succubes.

L'alu-fiélonne Anarina semble être celle qui parvient à maquiller le mieux ses instincts bestiaux, et elle a, semble-t-il, un don pour diriger ses pairs. La dizaine de fiélons qui est sous son contrôle agit toujours quand les Rectifieurs regardent ailleurs, et tout le monde les craint.

Le marquis cambion Garnifiel, qui a déjà passé plus de soixante ans dans cette prison, vient d'être à nouveau condamné pour cannibalisme et viol. Comme il a encore des contacts parmi les gardiens, et qu'il en tient encore certains sous sa coupe, il va tout faire pour ne pas aller directement au Cellier et prendre la place d'Anarina à la tête des tanar'ris. Autant dire que cette dernière va tout faire pour qu'il n'en soit pas ainsi.

Les tieffelins : c'est la race qui est la plus représentée en Prison (près de 6000). Il n'y a pas du tout d'unité parmi les membres de cette race hétéroclite, mais leur grand nombre fait qu'ils sont omni-présents, quel que soit l'endroit de la Prison où vous vous retrouvez.

Les tieffelins de la Prison sont particulièrement impitoyables et font souvent payer aux autres leurs frustrations, les mauvais traitements qu'ils subissent de la part des gardiens.

Souvent rassemblés en bandes de 6 ou 7, ils vous menaceront pour le plaisir, pour que vous leur donniez leur ration de nourriture, que vous fassiez passer des messages, que vous alliez attaquer untel ou untel de leurs rivaux, ou simplement pour vous violer.

L'absence de liberté de la Prison les frustre au plus au point, mais la loi du plus fort leur convient, par contre. Ils ne respectent donc que les plus forts, et font subir aux faibles, aux isolés, toutes les brimades, s'empressant de nier devant les gardiens si on leur reproche quoi que ce soit.

Les Anarchistes et autres activistes politiques : dans la hiérarchie des durs qui se retrouvent en Prison, les activistes politiques sont rarement ceux qui tirent leur épingle du jeu.

Parce que les criminels ne les reconnaissent pas comme des leurs, et que les Rectifieurs ont tendance à être particulièrement rudes avec eux, les activistes politiques purgent rarement leur peine en entier, parce qu'ils sont assassinés avant ou qu'ils sont poussés à des extrémités qui leur font rejoindre le Cellier prématurément.

Le cas de Rinald Le Rouquin, un genasi du feu, fait mentir cette règle, puisque ce roublard de la Ligue Révolutionnaire est parvenu à faire accepter sa repentance aux prêtres Rectifieurs, qui sont en train de faire les demandes pour l'intégrer à la faction. Il a d'ores et déjà été accepté dans le programme d'entraînement militaire mis en place par Nilésia et cherche un moyen de transmettre l'info à l'extérieur.

En s'appuyant sur les rivalités de plusieurs bandes tieffelins et des Echarpes Rouges, il est parvenu à provoquer une émeute la semaine dernière. Avec les changements de réglementation apportés par Nilésia, il n'aura pas de mal à provoquer des émeutes.

Les githyankis : ces lascars-là sont suffisamment communautaires pour parvenir à survivre dans un environnement pareil. Ilgixia et Hertsox, qui ont réussi à se faire enfermer dans la même cellule, sont maris et femmes, et ils dirigent leurs frères de race avec détermination. Ils jouent profil bas la plupart du temps, mais sont une force sur laquelle il faut compter.

Les hommes de Tang Kii-Chow : l'Harmonium n'a pas encore pris la pleine mesure de l'importance de la mafia dirigée par Tang Kii-Chow depuis la cité du Dragon.

Au moins une trentaine de ces humains, demi-elfes et hommes-rats ont déjà été incarcérés pour des raisons diverses liées à une activité criminelle. Dès leur arrivée en prison, ils savent se reconnaître et se rassembler. Tsin tan tao, un moine demi-elfe joue les leaders de ce petit groupe qui est clairement dans le collimateur des Echarpes Rouges. S'il est évident que la triade a l'avantage à l'extérieur, ça n'est pas encore le cas en prison, et les meurtres pourraient se multiplier en direction de ces nouveaux-venus.

Si les Echarpes Rouges attendent trop, les asiatiques seront de plus en plus nombreux en prison, et il deviendra plus difficile de les abattre.

De l'extérieur de la Prison, Tang Kii-Chow manœuvre pour que ses hommes acquièrent le contrôle de l'atelier (et ainsi puissent régir le trafic à l'intérieur de la Prison). Il est prêt à soudoyer et menacer beaucoup de monde pour ça.