

Les Temples du Quartier de La Dame

Voici les plus importants temples de la ville, ceux qui se trouvent dans le district des Temples (ou non loin), et qui méritent donc l'appellation de Grandes Demeures :

Le temple des Celtes : cet édifice, dont la surface ressemble à un grand mausolée, mais dont les souterrains sont très luxueux, n'est pas dédié à une divinité particulière, mais est plutôt représentative du panthéon celtique tout entier. De Dianecht à Oghma en passant par Math Mathonwy, vous trouverez des autels à n'importe lequel des dieux celtes, même si pour cela, vous devez aller dans les souterrains qui servent aussi de forge.

Le temple des Abysses : ce bâtiment aussi célèbre qu'inquiétant est dédié à toutes les Puissances des Abysses et accueille des fidèles qui en sont les agents directs ou indirects. Les noires cérémonies sont dirigées par le grand prêtre Nosterth et les tanar'ris viennent ici en nombre.

Le temple grec d'Hermès : ce dieu grec protège notamment les voyageurs, et pour cette raison, les sigiliens lui adressent volontiers une prière avant de traverser un portail.

La Maison de la Vie : ce grand bâtiment à plusieurs ailes sert d'hôpital autant que d'école de médecine aux sigiliens (surtout aux plus fortunés). Et si les gestionnaires sont d'avidés Marqués, les prêtres révèrent Thot, Isis ou Osiris.

Le temple d'Anu : cette ziggourat au milieu du district noble est dédié au patron du panthéon babylonien, Anu. À l'intérieur, il est possible de prier Marduk ou Nergal, deux autres divinités de ce panthéon.

La pyramide solaire de Râ : le grand patron de la civilisation égyptienne a une magnifique pyramide, recouverte de fines feuilles d'or, planté dans une partie très en vue du district noble. Des guerriers patrouillent devant, et les prêtres et prêtresses accomplissent des cérémonies tous les jours qui se calent sur les journées d'héliopolis (puisque le soleil n'existe pas à Sigil).

La chapelle de Fharlanghn : ce dieu mineur révéré sur de nombreux mondes a la spécificité d'être dédié aux voyageurs. Pour cette raison, un édifice religieux lui est dédié dans chaque quartier de cette ville, et il est sans doute le plus prié ici. Mais pour autant, le culte de Fharlanghn hors de Sigil n'est pas très riche et cette chapelle est une des constructions les moins grandioses du district.

Le Temple d'Apollon : c'est de haute lutte que le plus beau et vaste des temples de la ville est devenu celui d'Apollon. À l'origine construit pour Zeus, le patron du panthéon grec, cet édifice classique a fait l'objet de manœuvres politiques de la part de Potentiaires d'Apollon qui ne trouvaient nulle part où s'installer. Et comme ces tractations ont mis Apollon à la mode parmi les Chevaliers de La Dame, les prêtres de Zeus ont été remerciés par les Marqués, qui leur ont trouvé une pléiade de taxes à payer et les serviteurs d'Apollon ont pu intégrer les lieux. Voilà comment se passe la politique inter-temples. Autant dire que depuis, les cultes sigiliens de Zeus et d'Apollon sont à couteaux tirés.

Le temple d'Odin : le clergé d'Odin a dû et doit toujours dépenser des fortunes pour entretenir ce temple, et tous les supporteurs du panthéon nordique qui arrivent à Sigil sont poussés à participer financièrement (même s'ils ne révèrent pas Odin directement) pour pas que le temple ne soit racheté. Le grand prêtre, Gunthar le borgne, voit d'un très mauvais œil la facilité avec laquelle les prêtresses de la petite déesse Idun ont réussi à s'installer un peu plus loin dans le Quartier de La Dame. La différence, évidemment, c'est que ces dernières acceptent le jeu politique permanent qu'impose cette ville, alors que Gunthar se concentre sur sa foi.

Le temple englouti d'Enlil : le panthéon Sumérien a beaucoup perdu en pouvoir ces derniers siècles, et la position d'un temple qui était jadis l'un des plus beaux de la ville en témoigne. De cette ziggourat sur plusieurs étages ne reste plus que le sommet, comme il y a deux cent ans que ce culte ne peut plus faire les travaux onéreux qui permettraient de reconstruire les bases du temple (comme le niveau des rues augmente progressivement). Si l'on ne voit que le sommet de la pyramide depuis l'extérieur, les niveaux inférieurs sont toujours accessibles depuis l'intérieur, et c'est une lutte permanente que mènent les prêtres d'Enlil pour que leur culte reprenne de l'importance. Tous les Sumériens de passage à Sigil font au moins un passage par ici. Ishme-Bagan, le grand Potentiaire de Nanna-Sin, une autre divinité de ce panthéon, vient d'arriver à Sigil et compte bien rentrer dans le jeu de la politique sigilienne (entre temples, mais aussi au niveau des factions) pour restaurer le prestige des Sumériens.

La forteresse métallique de Moradin : pour le temple de Moradin, on parle de forteresse, parce que ce vaste bâtiment est tellement renforcé d'acier qu'on dirait plus un coffre-fort géant qu'un temple. Des prêtres de chacune des divinités naines sont tolérés en ce lieu, mais ces cultes payent cher ce droit, et la forteresse de Moradin est très riche. Le grand prêtre Nildor Dents d'Acier (un ancien aventurier qui a beaucoup donné pour ce temple) prétend refuser de jouer le jeu de la politique sigilienne (qu'il tient pour peu morale), mais régulièrement, les prêtres d'autres panthéons viennent le voir pour lui emprunter l'or nécessaire à leurs manœuvres (comme sa richesse est proverbiale), et il accorde ce genre d'aide quand il le désire, ce qui signifie qu'au fond, il fait de la politique. À noter que les fidèles de Muamman Duathal (dieu des voyageurs et des expatriés) a presque plus de succès que Moradin au sein du temple, mais politiquement et en terme de richesses, ça ne change rien pour Nildor.

La maison des elfes : les elfes sont peu nombreux à Sigil, et le temple qu'ils entretiennent dans le district des temples est dans une situation précaire. À l'origine, il n'était dédié qu'à Corellon Larethian (beaucoup d'or avait été dépensé à la création du temple), mais avec les taxes et le peu de fidèles, les déficits sont rapidement devenus difficiles à supporter, et sans quelques mécènes aventuriers, le temple ne pourrait pas tenir. Une véritable opération de publicité (menée par Haris Hatchis) a été lancée par une prêtresse de Sehanine Arquelune, la divinité des voyages elfique, pour faire connaître ce culte. Nul doute que l'effet devrait être rapide.

Le temple de Baervan Wildwanderer : cette divinité gnome des voyages a un temple dans ce district depuis longtemps. Le clergé de l'unique dieu gnome qui soit représenté à Sigil a toujours veillé à se faire apprécier des puissants, notamment en participant au financement de certaines soirées fastueuses, en valorisant l'artisanat gnome auprès des Seigneurs Dorés (particulièrement la célèbre couturière gnome Lisia la Rousse, dont les robes sont célèbres dans tout le quartier). De ce fait, ce culte a des appuis bien placés et des subventions régulières. Les prêtres de Garl Brilledor, le saint patron de tous les gnomes, aiment à dire que ce temple est aussi le leur, mais ça n'est que très partiellement vrai.

Le temple de Groomsh : construit délibérément en face du temple de Corellon Larethian, ce temple de la divinité majeure des orques n'est qu'une façade. Le clergé orque, prompt à régler tout différent politique par la violence, ne garde cette place que parce que les baateuz sont à l'origine de la construction de ce temple. Deux érynies particulièrement retorses gèrent la gestion politique, tandis que les orques s'occupent de religion. Il y a un portail vers la 5^{ème} strate de Baator dans ce temple, c'est la raison pour laquelle les baateuz ont tenu à faire main basse dessus. Qui plus est, ça leur fait un poste d'observation non loin du Temple des Abysses, ce qui n'est pas négligeable.

La pagode de Shang-ti : l'empereur céleste a un prestigieux temple dans ce district, et ses financements sont nombreux : le clergé de Shang-ti sur le Plan Primaire, de nombreux habitants de la cité du dragon, et le Seigneur Doré Van San, « le fils du ciel », qui tire son mandat de Shang-ti. Le clergé de Shang-ti accepte la présence non-permanente des prêtres des autres divinités chinoises de passage à Sigil, mais des autels leur sont souvent dédiés dans la cité du dragon, alors ils ne sont pas autorisés à rester plus de quelques jours. Le clergé de Shang-ti et la famille Van San sont des alliés avérés, qui s'entraident très souvent.

Le temple indien : aussi étonnant que cela soit, les trois divinités majeures du panthéon indien sont représentées ici, alors qu'elles sont souvent opposées partout sur le Multivers. Brahman, Vishnu et Siva ont donc leurs clergés ici, et leurs fidèles sont soit des voyageurs, soit certaines communautés de la cité du Dragon. À l'origine, ce temple fut fondé par les seuls prêtres de Brahman, mais il n'aurait pas été viable sans une alliance opportune avec les autres divinités majeures du panthéon.

La cathédrale mécanique de Primus : il s'agit du deuxième lieu qu'affectionnent le plus les modrones de Sigil après le district de la rue de l'Engrenage dans le Bas-Quartier. Cet édifice est quasi-exclusivement occupé par des modrones, mais partiellement financé par la Fraternité de l'Ordre, qui assure ainsi son alliance avec la race mécanique. De l'extérieur, ce bâtiment ressemble à une cathédrale chrétienne, mais à l'intérieur, la décoration est faite de rouages immobiles qui rappellent Méchanus.

Le Palais de Io le Créateur : Io, le créateur des dragons et probablement de toutes choses, parfois appelé Ao, n'a pas besoin de fidèles. Ce gigantesque temple, sans doute le plus grand de la ville, et probablement le plus beau est fait de grandes colonnades, de vitraux colorés, et de décorations colorées. Quasiment personne n'entre dans ce temple. Par le biais d'une alliance, les dragons qui sont à l'origine de la fondation de ce temple ont un accord avec les Marqués qui ne leur réclament aucune taxe (ce qui est exceptionnel). Malgré la vacuité de ce lieu, la chanson veut que des trésors faramineux soient gardés dans ce temple. Les mêmes rumeurs disent que des dragons viennent dormir dans le temple, et qu'il ne serait pas sage pour un voleur d'essayer de le piller.

La fosse des Seigneurs des Neufs : il n'y a pas plus désunis que les Seigneurs des Neufs. Les seigneurs de Baator essayent depuis toujours de supplanter leurs frères mieux placés, alors il serait difficile de faire véritablement cohabiter des agents de tous ces seigneurs infernaux. Un accord tacite est donc passé entre ces derniers, qui fait de ce lieu un endroit neutre simplement destiné aux suppliques de quelques aventuriers et aux prières des adeptes, mais pas véritablement un lieu de rassemblement des véritables agents de Baator. Ça n'est donc pas un équivalent infernal du Temple des Abysses. Ce bâtiment prend la forme du cône renversé qu'est Baator, puisqu'il s'agit d'une tour dont les étages supérieurs sont plus larges que les inférieurs. On peut prier chacun des seigneurs infernaux, mais il est quasi-impossible de prendre contact avec des agents de Baator ici, puisqu'il ne s'agit que d'une vitrine factice des enfers.