PARIS DESSOUS

Le Neverwhere parisien

Un univers de JdR
par Ludovic Schurr

blog.xyrop.com

Version 1.1 – juillet 2021

CC BY SA

Paris dessous

Paris dessous est une sorte de version française du monde de ***Neverwhere*** de Neil Gaiman, utilisant, pour les races et guildes, les règles du jeu ***Underworld*** de **Gareth-Michael Skarka** (qui est conseillé mais probablement pas indispensable pour jouer dans l'univers de Paris dessous).

Le monde du Paris dessous est divisé en un certain nombre de domaines, chacun occupé par un souverain. Les différents domaines sont présentés ci-après en détail.

Souverains et domaines

Chaque souverain constitue le centre spirituel de son domaine et colore l'essentiel de la vie dans celui-ci, sans nécessairement le gouverner au sens propre du terme.

Le souverain concentre et canalise la **radiance**, cette magie souterraine à l'état brut, afin de creuser des galeries, des salles souterrraines, dans lesquelles s'étend progressivement un royaume dans lequel les habitants de Paris dessous peuvent vivre.

La très grande majorité des résidents du Paris dessous n'a pas conscience de ce lien spirituel entre le souverain et le domaine dans lequel ils vivent – si tant est qu'ils connaissent l'existence du souverain spirituel dudit domaine.

Le souverain d'un domaine n'est pas nécessairement un individu, mais peut aussi être un lieu, ou un objet chargé de radiance.

Il arrive également que certains domaines s'entrelacent, de sorte que les réalités divergentes de deux souverains ou plus se confondent en quelque chose de nouveau.

Le centre de Paris dessous

L'Autre Dame de la Cité et ses domaines d'influence

Citad-île (NR 3)

Depuis sa Citad-île imprenable, entourée d'une rivière souterraine phosphorescente de radiance liquide, **l'Autre Dame de la Cité** règne sur le centre de Paris dessous. Personne n'a jamais vu l'Autre Dame, mais en son nom, la garde du Châtelet fait régner l'ordre sur l'essentiel des tunnels centraux de Paris dessous. L'autorité de la garde du Châtelet est censée l'emporter sur celle de tous les autres corps de garde.

Il est arrivé que, l'Autre Dame n'étant jamais apparue en public, d'aucuns mettent officiellement en doute son existence : il semblerait que ces individus, arrêtés par la garde du Châtelet, aient curieusement et soudainement cessé d'exister. D'aucuns prétendent qu'ils auraient été précipités dans un dédale situé sous les barquements de la garde du Châtelet.

Les Halles (NR 2)

Les Halles sont exactement cela - l'endroit où la guilde des marchands a son pré carré. C'est LE centre de la vie économique du Paris dessous, patrouillé par la milice de la guilde des marchands et par la garde du Châtelet. Aux Halles, tout s'achète et tout se vend. C'est aussi aux Halles que ceux qui ont presque tout perdu essaient de vendre ce qui leur reste. Et si ça ne suffit pas, il y a, au nord des Halles, le Sentier, que les ambitieux, les fous et les désespérés empruntent dans l'espoir de rencontrer le devin androgyne surnommé **Bonne Nouvelle**.

On dit que ce devin est capable de dévoiler à ceux qui l'interrogent comment saisir la prochaine opportunité leur permettant d'accomplir leur désir le plus secret s'ils y mettent le prix, et encore... si tant est qu'une telle opportunité existe.

Domaine Sans-ta-voix (NR 1)

À l'est des Halles, une série de tunnels peuplés de créatures aveugles mais très sensibles aux sons, et que la tessiture des voix humaines rend folles d'agressivité. La plupart des habitants de ces tunnels sont muets ou bien ont fait voeu de silence.

Le Ventre de Paris (NR 4)

Sous les Halles, au plus profond des entrailles du Paris dessous, se trouve le Ventre de Paris, étrange caverne palpitante, occupée, dit-on, d'un lac de Radiance.

D'après les rumeurs, ce lac de Radiance digèrerait en quelques secondes tout ce qui y est jeté, mais restituerait en échange un équivalent, à condition que cet équivalent ait été un jour perdu à jamais.

Que cette rumeur soit fondée ou non, le Ventre de Paris est extrêmement bien surveillé par les Gardes du Châtelet, peut-être avec encore plus d'attention que la Citad-île de l'Autre Dame de la Cité.

Sort-bon (NR 2)

Sort-bon est un royaume de bibliothécaires et chercheurs qui vit grâce au mécénat mi-bienveillant, mi-intéressé de l'Autre Dame de la Cité, et qui occupe un ensemble de puits verticaux, dont les surfaces intérieures sont couvertes d'une spirale de bibliothèques-escaliers, et creusées de niches d'étude. La guilde des bibliothécaires est très puissante en Sort-bon, et a une tendance à s'opposer aux efforts de l'Autre Dame de la Cité : cette dernière entend bien orienter les recherches des érudits de Sort-bon, qu'elle finance et considère comme ses "magiciens personnels", tandis que la guilde préfère en général laisser plus libre cours aux axes de recherche de ses membres. L'Autre Dame de la Cité n'attend qu'une chose : qu'une expérience magique tourne suffisamment mal afin de disposer d'un prétexte pour évincer l'autorité de la guilde.

Le Clos-Nid tout proche abrite les oiseleurs et fauconniers du Sort-Bon, qui apprivoisent toutes sortes d'animaux volants (pigeons, chauves-souris, etc.) afin d'en faire des messagers entre les différents sites de la guilde des bibliothécaires. Certains privilégiés n'appartenant pas à la guilde des bibliothécaires parviennent occasionnellement à les persuader de leur confier ces messagers ailés, en échange de services coûteux.

Sang-victoire (NR 2)

Sang-victoire est un enchevêtrement de galeries habitées situé entre l'Arsenal et le Mont Parnasse. Son nom lui viendrait d'une victoire des habitants sur les Vampires du Mont Parnasse il y a au moins deux siècles.

Le domaine de Sang-victoire comporte aussi une enclave caverneuse, domaine d'un gigantesque ogre aveugle surnommé **Jus d'Yeux**, qui la parcourt à grandes enjambées, à l'affût du moindre bruit qui trahirait une présence vivante. Cet ogre arrache brutalement les yeux de ceux qu'il parvient à saisir pour en gober le vitré - il est persuadé que cette pratique lui permettra de recouvrer la vue.

Le territoire de l'ogre Jus d'Yeux est d'autant plus dangereux qu'il est totalement saturé d'**âmes-liantes**, végétaux extrêmement dangereux se nourrissant de l'essence spirituelle des infortunés qui s'empêtrent dans les boucles de leurs tiges spiralées et gluantes : autrement dit tous ceux que Jus d'Yeux a énucléés.

Les membres de la guilde des tagueurs se mettent régulièrement au défi de laisser leur marque dans les galeries de Jus d'Yeux. Des graffitis témoignent de la témérité des nombreux tagueurs qui s'y sont risqués, mais bien moins nombreux que ceux qui y ont péri.

Les arènes de luttesque (NR 2)

Au milieu du domaine de Sang-victoire se trouve un imposant colisée, avec de nombreux gradins, dont le nom découle de la première activité à laquelle ces arènes étaient dédiées, à savoir la lutte. Désormais, des spectacles variés de gladiateurs (dont le minotaure appelé **Veau Girard**, à l'armement typiquement romain, est le plus célèbre et le plus habile), d'acrobates et de théâtre y sont donnés pour le plus grand divertissement des habitants de Paris dessous. Les attractions des arènes de luttesque sont financées pour l'essentiel par l'Autre Dame de la Cité, mais également par l'Autre Dame des Champs et le Révolu, qui entendent chacun régaler et divertir leurs sujets (qu'ils se contestent) du Paris dessous afin de manifester leur prodigalité et leur munificence. Ceci ne manque jamais de raviver les rivalités de ces trois souverains du Paris dessous, qui rivalisent d'ingéniosité et d'audace pour organiser les événements sportifs et culturels les plus impressionnants des arènes. Les grands gagnants de ces rivalités sont évidemment les habitants de Paris dessous.

Le Révolu et ses domaines d'influence

Le palais du Révolu (NR 2)

En face de la Citad'île, séparée de celle-ci par une galerie humide, se trouve le palais du **Révolu**. On accède à cette très ancienne forteresse souterraine en traversant un labyrinthe où se succèdent les époques les plus diverses et les contrées les plus lointaines.

Le Révolu se revendique vrai monarque du Paris dessus comme dessous, ce qui ne manque pas de faire grincer les dents tant de l'Autre Dame de la Cité que de l'Autre Dame des Champs.

Le **Germain Haut-Sert-Roi**, aux toilettes élaborées typiques des nobles allemands du XVIe siècle (fraise comprise) est le premier serviteur du Révolu. Son cousin et rival le **Germain-des-Prés** est au service de la souveraine du Sud du Paris dessous, à savoir l'Autre Dame des Champs.

Le Révolu se serait entouré dans son palais, dit-on, d'une cour miraculeuse de statues et d'objets du passé qui prendraient périodiquement vie pour lui rendre hommage. Il emploie les services d'un tueur psychotique, appelé **Tue-et-rit**, pour faire disparaître ses ennemis les plus haïs.

Le jardin de Tue-et-rit (NR 1)

Tue-et-rit serait un matamore apparemment immortel, non seulement amnésique mais de surcroît devenu fou suite à son passage dans les Kata-combes, accréditant la rumeur selon laquelle les plus profondes salles d'entraînement des Kata-combes s'attaqueraient autant à l'esprit qu'au corps de ceux qui les traversent. D'aucuns prétendent que Tue-et-rit serait en réalité un ancien boucher appelé Jean l'Écorcheur, dit également Jean-Le-Rouge, censément mort égorgé, disposant du pouvoir de prédire l'avenir.

Quoi qu'il en soit, ce tueur au service du Révolu s'est installé à l'ouest du palais de ce dernier, juste avant la place de la Conque-Orde (ce qui est en lien avec le fait que le Révolu convoite ce territoire).

Il s'y est confectionné un jardin effroyable, où il expose les corps vivants ou morts de ceux qui ont eu le malheur de faire affront au Révolu, les mettant en scène comme des arbres de chair et d'os. Il a installé une grande roue verticale, à laquelle il a accroché des suppliciés hurlants de douleur, et la considère comme l'attraction principale de son jardin.

Les galeries vives-hyènes (NR 2)

Une peuplade de hyènes anthropomorphes a élu domicile dans d'extensives galeries, qu'elles ont aménagé avec goût, et où elles font commerce de leur artisanat et de leur habileté dans les pompes funèbres. Les lieux sentent parfois très légèrement la charogne, mais leur architecture harmonieuse vaut le détour. Les vives-hyènes sont accueillantes à l'égard des autres créatures, tant qu'elles ne contestent pas leur prérogative de s'occuper (comprendre "dévorer") des corps des défunts du Paris dessous qui leur sont confiés.

Vent-dôme (NR 1)

Cette région limitrophe du domaine occidental de l'Autre Dame de la Cité est battue et rebattue par une tempête permanente et erratique, jaillie de tunnels vides, dont le souffle est tel que ses rafales soulèvent les imprudents pour les jeter au sol. Parfois, la tempête s'intensifie au point d'arracher la chair des os en quelques minutes. Les habitants du domaine vivent sous un dôme de protection débritechnologique, et exploitent la force du vent afin d'alimenter des machines de pompage et productrices d'électricité.

Autres domaines du Centre

Place de la Conque-orde (NR 2)

À deux pas du Palais du Révolu mais en dehors du contrôle de ce dernier (ce qui ne manque pas de lui faire grincer les dents), la Place de la Conque-orde (expression vieillie, à comprendre comme "Conque-ordure") tire son nom d'un gigantesque coquillage que le souffle atténué des vents du Vent-dôme et des Chants Hélicés fait résonner d'une vibration grave, aux limites de la perception, situé au centre de la place et au sommet d'une construction vaguement égyptienne.

Depuis son orifice principal s'écoule lentement un liquide transparent et légèrement visqueux, surnommée Eau-délice, qui place ceux qui l'absorbent de quelque manière que ce soit dans une sorte de transe hallucinatoire. Les propriétés exactes de la substance semblent varier du tout au tout selon les individus, les transes pouvant se révéler aussi béates que violentes, mais tous rapportent une expérience exceptionnelle, parfaite, qu'ils ne pensent plus qu'à renouveler. Et, de fait, chaque nouvelle absorption de l'Eau-délice est ressentie de manière au moins aussi parfaite que la précédente, et pouvant même contenir la suite de la diégèse de cette dernière (si tant est que ces hallucinations racontent quelque chose).

Une femme sculpturale et gigantesque se faisant appeler **l'Odalisque de la Concorde** est à la tête de la branche de la guilde des marchands exploitant l'Eau-délice. Ceux-ci, qui se font appeler les concordiens, propagent un discours selon lequel l'Eau-délice ferait régner la concorde entre les individus. En pratique, tout visiteur peut depuis demander une première rasade de l'Eau-délice pour une contrepartie fort modeste.

En revanche, cette branche de la guilde des marchands double la contrepartie exigée à chaque nouvelle rasade. Il n'est pas rare que des rixes extrêmement violentes éclatent entre les consommateurs de l'Eau-délice, qui, quand ils n'ont plus de quoi la payer, cherchent à dérober leur rasade à d'autres.

C'est la raison pour laquelle les concordiens font garder en permanence la Conque-orde et leurs équipes par une garnison aguerrie et bien équipée. Cette dernière n'a qu'un objectif : assurer la sécurité des concordiens. Tout le reste est accessoire.

La princesse Jabirowska

Au palais labyrinthique de la Cour Talon, non loin des Halles, vit la princesse Jabirowska. Celle-ci fait venir à son palais tous les potentiels prétendants repérés par sa vieille duègne, de préférence jeunes, riches, et beaux, pour qu'ils la courtisent.

La princesse, particulièrement belle, les reçoit en déshabillé galant dans son lit à baldaquin. Lorsqu'elle est étourdie de volupté, la princesse prise de fringale déploie ses chélicères et dévore la tête de son amant. Si elle a été fécondée durant l'acte, elle momifie le corps décapité dans un cocon de soie pour y pondre ses larves. Sinon, elle termine son repas.

Par malheur pour la princesse, et heureusement pour Paris dessous, aucun de ses rejetons n'a encore atteint l'âge adulte.

Victimes de cette organisation autour de la distribution de ce qu'il faut bien appeler une drogue particulièrement dure et addictive, les habitants de la Conque-orde vivent dans des conditions exceptionnellement sordides et miséreuses, dans un quotidien de pauvreté et de violence d'autant plus insoutenable qu'il n'est séparé du Palais du Révolu que par le jardin de Tue-et-rit.

La Tour Cinq-Jacques (NR 1)

Gardée par cinq gaillards aux allures de paysans, avec des mains en battoirs, des bras comme vos cuisses et des gourdins qui pleuvent plus qu'ils ne frappent.

Lesdits gourdins servent peu : on n'accède à la Tour qu'en écoutant les voix qui se peuvent entendre en portant à son oreille un certain type de coquillage (lequel au juste, personne n'est d'accord). La Tour traverserait tous les niveaux de Paris dessous, et permettrait également de regagner aisément Paris dessus. Ce serait aussi le point de départ d'une route ancienne, l'un des rares moyens de quitter Paris en échappant à coup sûr à l'Appétit de Ceint-Hure.

Le Temple (NR 1)

Gigantesque sanctuaire religieux qui offre le gîte, couvert et sécurité à tout individu qui le demande. Toute violence est interdite dans le Temple. Ceux qui violent cette règle absolue doivent composer avec les chevaliers qui entretiennent l'Allée des Rosiers.

L'Allée des Rosiers (NR 3)

Deux très hautes haies de rosiers se rejoignant en arche invitent quiconque a violé la règle de non-violence des chevaliers du Temple à parcourir un labyrinthe végétal. Aucun de ceux qui y ont pénétré n'est revenu.

Arches-vives (NR 2)

Quartier général de la guilde des Sapeurs, les arches-vives sont une réalisation architecturale vivante, qui ne cesse de d'évoluer au gré non seulement des efforts des Sapeurs mais aussi d'une croissance esthétique spontanée.

Le Marais (NR 2)

Insalubre voire mortel par endroits, habité de créatures hostiles, il est néanmoins traversé par de courageux pèlerins qui tentent de rallier le Temple, ou d'aller et venir de la Bast-île.

Le Marais constitue aussi l'un des éléments de frontière entre le centre et l'est de Paris dessous.

L'Est de Paris dessous

La Bast-île et ses dépendances

La Bast-île (NR 2)

La Bast-île est le lieu de vie d'une énorme population de félinoïdes ainsi que de chats doués de raison, partiellement entourée par le marais à l'ouest, et protégée par la Garde des Lions. On y trouve les vestiges d'une forteresse enfouie. Elle est dirigée par une gigantesque femme au torse couvert de seins dont le lait, dit-on, offrirait la "régénération" à ceux qui en boivent.

La Bast-île est surplombée par la colonne du génie, très taguée, qui semble s'élever jusqu'au ciel, au-delà des nuages. On dit que le génie accepte de recevoir et de donner conseil, ou bien d'exaucer les vœux (les rumeurs varient) de quiconque parvient au sommet. Une zone de sécurité a été clôturée pour éviter les accidents : les corps et équipements des équipes d'explorateurs qui chutent régulièrement.

La Bast-île est la cible occasionnelle d'incursions de gobelins depuis le sud, et est règulièrement en guerre contre la nation des pique-puces, depuis le sud-est.

Le Canal sans matin (NR 2)

Le canal sans matin est une voie d'eau noirâtre dont les vapeurs froides semblent ralentir la lumière elle-même, de sorte que ses quais sont toujours plongés dans une pénombre crépusculaire. De nombreux hommes-taupes, dont l'obscurité est l'élément de prédilection, ont élu domicile sur les bords du canal.

Leur cohabitation avec les félinoïdes de la Bast-île ne se fait pas sans heurts occasionels, beaucoup de félins restant méfiants envers des créatures dont l'apparence leur rappelle les rats ennemis de la nation des pique-puces.

Gardes-lions (NR 2)

Au sud-est de la Bast-île, on trouve le bastion des gardes et soldats des félinoïdes, dont les membres se distinguent par leurs armures à crinière, créées à l'Arsenal. Les Gardes-lions, dirigés par le plus féroce d'entre eux, sont en première ligne de défense de la Bast-île contre les gobelins et surtout les rats de la nation des pique-puces.

Pour faire partie des Gardes-lions, il faut nécessairement être un chat ou un félinoïde, et subir un entraînement rigoureux au combat par les anciens du bastion. Très régulièrement, les Gardes-lions font appel aux services de membres de la guilde des matamores afin qu'ils jouent le rôle d'instructeurs dans les arts militaires.

La bande de Richenoir

Depuis quelques temps, les Gardes-lions sont aux prises avec la bande de **Richenoir l'homme-rat**, banni de la nation des pique-puces, qui ne cesse de commettre des forfaits d'une rare violence. Au nombre des membres notables de la bande de Richenoir, on trouve la redoutée **Nini peau d'chien**, femme-souris rousse aux yeux vert-de-gris, et son terrifiant amant **Bibi-la-crème**, un gigantesque homme-rat albinos.

L'Arsenal (NR 2)

Sous une ancienne station de métro totalement désaffectée, l'Arsenal est l'un des laboratoires les plus importants détenus par la guilde des artificiers.

Il est dirigé par un cochon mâle, doué d'une grande intelligence et d'une grande patience à l'égard des idiosyncrasies psychiatriques des artificiers (du moins quand celles-ci ne sont pas catastrophiquement meurtrières).

Son nom étant inconnu de la plupart des gens, ceux-ci l'appellent le **Porc de l'Arsenal**.

L'Arsenal dispose de sa propre force de défense, constituée de Ferrailleux spécialement conçus pour le combat.

Place des vouges (NR 1)

La place des vouges est un large parc ornementé de fontaines constituées d'enchevêtrements d'armes d'hast, hallebardes, corsèques, faucharts et autres piques. L'eau qui coule des fontaines est toujours potable et rafraîchissante, même lorsque les bassins sont souillés (pour une raison inconnue, ils ne le restent jamais bien longtemps et l'eau des fontaines est toujours très claire).

La tradition veut que quiconque souhaite se désaltérer à l'une des fontaines de la place des vouges s'inflige délibérément une blessure sur l'un des fers de la fontaine, afin de remplacer symboliquement l'eau qu'il soustrait de la fontaine par le liquide de sa propre vie.

Les autres domaines de l'Est

La Garde Austère (NR 2)

Les membres de la garde austère, qui ont fait voeu de silence, demeurent au sein de leur forteresse et défendent quelque chose, semble-t-il, de très précieux. La garde austère est connue pour troquer des briques combustibles très efficaces contre tous autres objets et denrées.

Le **Moine-Cardinal** est l'autorité spirituelle la plus proche, et pourvoit aux besoins de la Garde austère en ces matières.

Les lices de la garde austère

Périodiquement, la Garde Austère organise des tournois de chevalerie dans une ambiance de foire médiévale. Tous les habitants du Paris dessous disposant d'une monture sont invités à concourir publiquement dans les lices de la Garde Austère, ce qui donne souvent lieu à des joutes cocasses compte tenu du caractère très hétéroclite desdites montures.

Vol-terre (NR 2)

Vol-terre est à la fois une ville souterraine et un centre aéronautique réputé, souvent fréquenté par les **gardes lestes**, par ailleurs terre d'asile pour les filous, les libres-penseurs, et autres individus en rupture de ban.

Pour trouver des mercenaires qui ne posent pas trop de questions, Vol-terre est l'un des meilleurs lieux qui soit. Les Gardes Lions n'y mettent pas trop les pieds, cependant, donc toute ite ne peut se faire qu'aux risques et périls du voyageur.

Les Filles du Calvaire (NR 1)

La sororité des Filles du Calvaire est un ordre affilié à la guilde des miséricordieux, ces guérisseurs itinérants et mendiants qui parcourent Paris dessous à la recherche de souffrances à soulager.

Les Filles du Calvaire ont une approche différente, en ce qu'elles considèrent que la douleur est porteuse de sa propre leçon : pour le blessé, pour le malade, la douleur est un avertissement de ce qu'il ne prend pas assez soin de son corps ni de son esprit.

Ainsi, elles soignent aussi bien que les guérisseurs de l'ordre dont elles sont issues, et font preuve de la même abnégation pour autrui, mais leurs impositions des mains amplifient la douleur en la multipliant par un facteur proportionnel à la culpablité ressentie par le malade ou le blessé dans l'apparition de son mal.

Domaine de la folle-mère-qui-court (NR 2)

Un quartier de tunnels relativement calme, où résident paisiblement beaucoup de familles du Paris dessous. Le fantôme d'une femme courant et hurlant à la recherche de ses enfants parcourerait le quartier et lui aurait donné son nom. Personne ne se souvient de sa dernière apparition tant elle est ancienne, ce qui convient à tout le monde.

La raie publique (NR 1)

La raie publique est un abominable dépotoir souterrain où se déversent, via d'énormes tuyaux, des immondices issus des égouts de Paris dessus.

Elle est parfois fréquentée par des membres des guildes des artificiers, bibliothécaires, ou marchands, à la recherche d'objets inhabituels, sur leurs gardes pour éviter les crocodiles géants qui pullulent au plus profond des eaux souillées du lieu.

Sainte Embrase (NR 1)

Ces galeries sont colonisées par une secte apocalyptique qui vénère un saint pyromane, et recherche la "flamme éternelle".

Pour ce faire, ils font brûler tous les objets nouveaux et inconnus ou qu'ils suspectent de receler de la radiance, afin de la libérer et d'alimenter une sorte de machine étrange, partiellement en débritech, dont l'utilité reste obscure mais qu'ils qualifient de manifestation de la divinité.

Les âmes mendiées (NR 2)

Le quartier des âmes mendiées est encombré par des revenants désireux de devenir à la vie, et qui mendient leurs âmes aux passants de manière très agressive. Les habitants du quartier sont excédés par l'insécurité liée à la présence de ces SVF (sans vie fixe), que les pouvoirs publics sont impuissants à déloger.

La nation des pique-puces (NR 2)

Ce domaine, le plus oriental de Paris dessous, est entièrement dominé par des rats apparemment intelligents et gouvernés, dit-on, par le **roi des rats**. Personne n'a jamais vu le roi des rats, et personne n'y tient. Le territoire des rats serait divisé en deux par une lourde porte fermée, la porte des pique-puces, qui empêcherait, dit-on, des milliards de rongeurs de déferler dans Paris dessous.

Pour une raison inconnue, les rats de la nation des pique-puces haïssent apparemment les hommes-taupes, qu'ils pourchassent sans relâche.

Les raids menés par les rats vers les domaines plus à l'ouest sont rapides et dévastateurs, et il est même arrivé que les gobelins s'allient avec leurs voisins pour repousser les invasions de ces rongeurs.

Menhirs-Montants (NR 1)

Une série de rocs faisant trois à cinq fois la taille d'un homme, émergeant du sol et remontant inlassablement vers une butte souterraine, comme les marches d'un escalator, avant de se réenfoncer dans le sol au sommet de la butte, laissant pourtant la terre intacte.

La rumeur raconte que les Menhirs-Montants pourraient mener à une cité paradisiaque, miroir idéal de Paris dessous, appelée Belle-Ville. De tous ceux qui se sont accrochés à l'un des rocs pendant qu'il retournait en terre, aucun n'est jamais reparu, ce que beaucoup considèrent comme la preuve qu'ils ont accédé à quelque lieu dont ils n'ont pas envie de revenir.

Depuis une période récente, les guildes des artificiers et des marchands exploitent l'énergie de ces rocs, y ayant installé un gigantesque complexe débritechnologique pour convertir le mouvement des mégalithes notamment en chaleur et en électricité.

Non loin des Menhirs-Montants, la guilde des navigateurs a un bureau chargé de la gestion des déplacements fluviaux, géré avec rigueur et autorité par la **grande batelière**, femme rousse aux cheveux mi-courts, se distinguant par sa taille de presque trois mètres de haut.

L'usine mortelle des Menhirs-Montants

La **Belle Dame sans Mercy**, légende féminine s'assouvissant de la déception amoureuse, entend s'ouvrir un passage vers les contrées de la Belle-Ville afin d'en tirer profit (et surtout briser des coeurs dans cette dimension paradisiaque, ce qui lui donnerait une satisfaction inégalée). Elle a persuadé les guildes des marchands et des artificiers qui exploitent le complexe débritechnologique des Menhirs-Montants d'installer une sorte de remontée mécanique utilisant la force des mégalithes mobiles, que les gens peuvent emprunter : des plates-formes qui s'installent automatiquement sur le roc, et qui en sont automatiquement enlevées une fois le sommet de la butte atteint.

Avec la complicité d'un artificier un peu plus fou que les autres et de certains dissidents de la guilde des marchands, elle a fait installer des pièges sur les plates-formes de la remontée mécanique, destinés à agrafer vivants les voyageurs et les obliger à se faire absorber dans le sol. Les vies ainsi sacrifiées aux Menhirs-Montants, espère-t-elle, devraient finir ouvrir le portail vers la Belle-Ville.

Afin de conserver une certaine discrétion, elle a placé ses hommes de main au pied et au sommet de l'usine. Les voyageurs potentiels sont triés dans la file d'attente pour entrer dans le complexe débritechnologique : les indigents, miséreux et autres solitaires que personne ne regrettera sont dirigés vers les plates-formes piégées, tandis que les voyageurs manifestement plus importants sont guidés vers des plates-formes sûres.

Cependant, la guile des navigateurs n'appréciant pas la concurrence dans le domaine des transports dont elle a théoriquement le monopole dans le Paris dessous, vient d'ordonner à la **grande batelière** de vérifier si l'usine débritechnologique ne porterait pas atteinte à ce monopole. Cette dernière pourrait tout à fait demander aux personnages-joueurs d'enquêter sur le sujet.

Les gobelins (NR 2)

Dirigés depuis des siècles par **Croulebarbe** le plus âgé d'entre eux, les gobelins mènent des raids assez réguliers contre leurs voisins.

Ceci ne les empêche pas de revendre des objets manufacturés résultant de leur artisanat assez qualitatif. Ils commercent souvent avec la garde austère, qui troque semble-t-il une quantité inépuisable de briques combustibles contre des vivres.

Le camp des gobelins change assez souvent de place dans les galeries et tunnels méridionaux des domaines de l'Est, mais reste le plus souvent assez facile à retrouver.

Charogne (NR 1)

Charogne est un territoire revendiqué par les horreurs nécrophages de Paris dessous. Vautours intelligents, hommes-nécrophores, femmes-staphylins, asticots géants, tout ce qui est vivant et mange les morts trouve un asile en cette contrée. **Sainte Morgue**, hideuse mouche verte de taille humaine, est la souveraine de ce royaume. Sa personne est considérée comme sacrée, et ses paroles sont accueillies comme des prophéties.

Le cimetière de la perle-chaise (NR 1)

Au sud des Menhirs-Montants s'entortille une série de galeries menant à une vaste caverne encombrée de tombeaux, sépulcres autres cénotaphes, appelé cimetière de la perle-chaise.

À peu près au centre de cette caverne se trouve la perle-chaise qui donne son nom au cimetière. Il s'agit d'une imposante concrétion de nacre de forme sphérique, d'environ 3 mètres de diamètre, reposant au sommet d'un large piédestal de granit, d'une dizaine de mètres de hauteur. D'aucuns prétendent que cette perle colossale serait issue de la Conque-Orde, mais rien ne permet de le certifier.

D'après les mythes locaux, tenir assis en équilibre et sans artifice au sommet de la perle permettrait d'interroger les morts reposant dans les tombes environnantes. Les divers débris de dispositifs de levée, grues escamotables et autres échelles télescopiques sont les vestiges visibles de tentatives d'ascension passées, et très probablement infructueuses. Occasionnellement, un grimpeur un peu plus habile parvient à accomplir l'ascension du piédestal, et passe quelques minutes vacillantes et inconfortables au sommet lisse de la boule de nacre.

Parmi les tombeaux les plus singuliers de la caverne, on trouve un énorme cercueil de cristal, ou peut-être de résine transparente, dans lequel un gros bovin au sexe indéterminé semble figé en plein mouvement - et que les locaux appellent le "cercueil du boeuf gras Stroganoff".

Le Sud de Paris dessous

L'Autre Dame des Champs et ses domaines d'influence

Palais de l'Autre Dame des Champs (NR 3)

L'Autre Dame des Champs est la maîtresse de son domaine, et jumelle rivale de l'**Autre Dame de la Cité**. L'Autre Dame des Champs se prétend souveraine de la totalité des champs de Paris dessous, et notamment le Champ de Masse dont elle enrage qu'il lui soit disputé par les **fêlés de la Tour**.

Elle est servie par :

- le **Germain des Prés**, jumeau ennemi du Germain Haut-Sert-Roi, mais qui lui ressemble en tous points ;
- **Thomas Taquin**, érudit et perpétuel sceptique, joue le rôle de conseiller et de bouffon officieux de l'Autre Dame.

L'Ode-Éon (NR 3)

L'Autre Dame des Champs favorise de son mécénat l'Ode-éon. Ce chœur composé d'**égarés** est fameux pour donner par ses chants des visions du passé insondablement reculé comme de l'avenir incalculablement lointain. Cependant, peu nombreux sont ceux qui osent écouter leur harmonie, car celle-ci semble avoir des effets temporels problématiques sur ses auditeurs.

L'Autre-Dame des Champs semble particulièrement friande des effets temporels de ce chœur, qui lui a permis à plusieurs reprises d'anticiper des attaques-surprise - qu'elles viennent de sa rivale l'Autre Dame de la Cité ou bien des gobelins, assez proches.

Les rase-paille (NR 2)

Les rase-paille sont un groupe de malandrins, tous hommes-taupes, qui ont pour particularités, d'une part, d'être lourdement équipés d'objets débritechnologiques, et d'autre part, de ne jamais s'attaquer aux territoires sous le contrôle de l'Autre Dame des Champs.

En effet, les rase-paille se comportent comme des corsaires, bénéficiant du soutien discret de l'Autre Dame des Champs, qui leur souffle les cibles à piller et saccager à l'ouest et surtout au nord de son domaine.

Garde du Mont Parnasse (NR 2)

Le Mont Parnasse est connu pour sa communauté de vampires, goules, et autres morts-vivants auxquels l'Autre Dame des Champs a accordé son hospitalité à condition qu'ils la servent en qualité de gardes et soldats, et assurent ainsi la sécurité de son domaine et de ses habitants. Ils forment ainsi la Garde du Mont Parnasse, qui veille sur les intérêts de l'Autre Dame des Champs.

La Garde du Mont Parnasse punit sévèrement la prédation sauvage sur les habitants du domaine, qui sont censés se porter volontaires, selon une rotation organisée, pour nourrir les membres de la Garde (ainsi, les morts sont remis aux goules, et les vivants tirent un peu de leur sang pour nourrir les vampires).

L'église Saint-Supplice (NR 2)

L'église Saint-Supplice est un lieu de culte très fréquenté par les **Filles du Calvaire** et un peu moins par la guilde des mendiants.

L'église est une curiosité pour ses **Grandes Organes**, instrument de musique organique situé sur une galerie au-dessus de l'entrée principale. Le principe en est le suivant : pour honorer Saint-Supplice le Pieu auquel l'église est dédiée, les fidèles peuvent s'attacher, se suspendre, s'agrafer ou encore (pour les plus dévots) s'empaler aux Grandes Organes. Lorsque le musicien, appelé organiste, joue de cet instrument, les mécaniques font jouer les attaches, engrenages et pieux, torturant ainsi les corps des fidèles, dont les hurlements de douleur finissent par se mélanger en une cacophonie d'une sublime atonalité.

Les autres domaines du Sud

Kata-combes (NR 1 à 5)

Ce sont dans ces creux obscurs que la guilde des matamores entraîne ses néophytes (et futurs membres) au combat.

Chaque combe est plus profonde et son entraînement plus exigeant que la précédente. Ceux qui ne survivent pas à l'entraînement dans une combe en deviennent la décoration. Il n'est jamais aucune obligation d'entrer dans une combe, mais il est nécessaire pour cela d'avoir franchi toutes celles qui la précèdent. Certaines de ces combes ont reçu des surnoms en rapport avec l'épreuve qu'elles proposent aux néophytes de la guilde.

La plupart des matamores s'arrêtent après avoir franchi une combe relativement profonde, avant que le danger de l'entraînement ne dépasse l'intérêt de le suivre. On dit cependant que le meilleur matamore de la guilde, nommé Philibert, serait encore en train de s'entraîner dans des combes que personne n'a jamais visitées.

Les membres de la guilde se présentent les uns aux autres en annonçant la profondeur de la combe qu'ils ont atteinte : "*Hubert-Félix, huitième combe*".

Il est peu probable que les personnages-joueurs non matamores aient jamais à visiter les kata-combes, mais cela n'étant pas impossible, quelques-unes des combes sont décrites ci-après.

Quelques-unes des combes

La salle rouge (NR 4)
La salle rouge, décorée de symboles mystiques jaunes, vise à tester la résistance du néophyte aux assauts de nature surnaturelle. Ceux qui y pénètrent sont immédiatement attaqués dans leur essence.

L'octogone (NR 1)
L'épreuve de l'octogone est l'une des épreuves les plus importantes dans la formation d'un néophyte. Ce dernier doit en effet démontrer avoir intégré les "huit directions du danger" – devant, derrière, à droite, à gauche, au-dessus, par-dessous, de l'intérieur, et dans la volonté – en affrontant des attaques venant de toutes ces directions à la fois.

L'affrontaine des chars terreux (NR 2)
Dans cette combe, les néophytes apprennnet à opérer les engins de guerre débritechnologiques, et à les neutraliser le cas échéant.

Quelques-unes des combes (suite)

Le carrefour des morts (NR 2)
Cette épreuve vise à habituer le néophyte à la mort et aux morts, jusqu'à ce qu'il n'y prête plus attention. En pratique, cette combe propose une épreuve en partenariat (payant !) avec les revenants de la Garde du Mont Parnasse.

Cabinets de viscéralogie (NR 1)
C'est dans les cabinets de viscéralogie que les néophytes apprennent à reconnaître les points vitaux les plus importants du corps de leurs ennemis, à frapper leurs organes les plus vulnérables, tout en protégeant les leurs propres. Chaque cabinet de viscéralogie est occupé par un maître de l'art de bataille, spécialisé dans un type d'organes ou une catégorie d'adversaires, qui fait la démonstration de ses techniques aux néophytes et leur permet de s'entraîner. À la différence des autres combes, il est plutôt rare que des néophytes meurent dans un cabinet de viscéralogie (mais pas totalement impossible).

L'escalier de Jubin (NR 0)
L'escalier de Jubin serait un passage secret, une sorte de raccourci permettant de passer directement des kata-combes vers le Paris de la surface, au niveau du jardin du Luxembourg. Certains membres de la guilde des tagueurs explorent les abords du jardin du **Palais de la grosse banquière**, en espérant trouver l'escalier qui relierait ainsi le dessous et la surface de Paris.

L'escalier de cristal (NR 3)
L'escalier de cristal est l'une des épreuves les plus difficiles des kata-combes. Le néophyte doit emprunter un escalier apparemment sans fin, dont les surfaces cristallines réfléchissent une lumière aveuglante. Privé de l'usage de ses yeux, le néophyte doit tout de même vaincre des hordes d'adversaires montant et descendant l'escalier, en s'aidant de ses seuls autres sens pour les percevoir.

La cataculte (NR 2)
Le néophyte apprend par cette épreuve à se garder des tirs balistiques d'un engin de siège, alors qu'il est pris pour cible par les tirs d'une catapulte animée grâce à la débritechnologie. La seule solution pour triompher de cette combe consiste à trouver le moyen de se servir – seul – d'autres engins de siège disposés dans la combe afin de neutraliser la "Cataculte".

La salle du miroir (NR 1)
Cette combe est souvent visitée à plusieurs reprises par les néophyte au cours de leur apprentissage. La radiance de la salle du miroir crée un double parfait d'eux-mêmes, qu'ils doivent impérativement vaincre dans un combat à mort. Pour donner une idée de la perfection du double créé par la radiance, les plus anciens des matamores rapportent souvent l'anecdote d'un néophyte, qui, fier d'avoir tué son double, est sorti triomphant de cette combe pour se dissiper aussitôt en une brume éthérée : il se croyait l'original, mais le double, c'était lui.

La salle des cubes (NR 1)
La salle des cubes est destinée à enseigner aux matamores néophytes à se déplacer et à se battre dans une situation où le terrain lui-même est un adversaire. Les cubes de pierre sont mobiles, rapides, presque invulnérables et broient tout néophyte qui n'y prendrait pas garde.

Quelques-unes des combes (suite et fin)

La licorne (NR 5)
L'épreuve de la licorne oppose le néophyte à une puissante créature mythique, la licorne. Bien qu'il l'ignore, aucun néophyte ne risque réellement sa vie car la licorne ne tue pas ses adversaires. Cependant, cela ne veut pas dire que la licorne ne blesse pas ceux qui l'affrontent. Bien au contraire, elle s'avère un redoutable adversaire, aussi rapide que forte et intelligente. De fait, aucun néophyte n'a jamais vaincu la licorne, car cette épreuve sert à enseigner la défaite, afin que les néophytes comprennent mieux l'importance de la victoire.

Palais de la grosse banquière (NR 2)

Le Palais de la grosse banquière est un bâtiment magnifique par sa taille et son opulence, agrémenté au sud d'un large jardin magnifiquement entretenu, clôturé par des grilles métalliques.

La **grosse banquière** est une femme obèse, au teint pâle, aux yeux petits, et à l'accent distinctement italien, qui, dit-on, ne se nourrit que d'or, d'argent et de pierres précieuses. Elle est toujours parée de somptueuses toilettes, très échancrées afin de laisser apparaître une sorte de hublot au niveau de son coeur, et derrière lequel on peut observer les fluctuations molles d'un visqueux liquide jaunâtre, dont le niveau varie en fonction de son appétit.

Les courtisans de la grosse banquière lui donnent du "Votre Majesté", et de nombreux artistes et scientifiques de Paris dessous bénéficient de sa générosité de mécène des arts et des sciences.

La grosse banquière est particulièrement jalouse de l'**Autre Dame des Champs**, dont elle conteste systématiquement la souveraineté sur le sud du Paris dessous.

Roche d'enfer (NR 4)

Non loin des Kata-combes, la Roche d'enfer est un énorme rocher posé au milieu d'une étroite galerie, ce qui oblige, pour traverser la galerie, à le contourner de près et même à l'escalader partiellement.

Immanquablement, ceux qui le font perçoivent, à peine audibles, des gémissements, pleurs, plaintes et imprécations diverses, ainsi qu'un souffle nauséabond et brûlant provenant, semble-t-il, de sous le rocher.

Certains témoignages rapportent des changements radicaux de personnalité chez certains individus ayant passé trop de temps à écouter ces murmures et comprendre l'origine de ce souffle méphitique.

Le Champ de Masse (NR 2)

Les fêlés de la Tour ont déblayé une large étendue de végétation rase autour de la Tour fêlée, afin de pouvoir observer de loin quiconque s'approche de leur forteresse. Afin de rendre encore plus compliqué l'accès à leur sanctuaire, ils ont enchanté d'énormes blocs d'un métal inconnu, d'une densité apparemment considérable, qui multiplient manifestement la gravité autour d'eux et rendent très lente toute progression vers la Tour fêlée.

La Tour fêlée (NR 1)

La Tour fêlée est une haute construction de pierre de base carrée, fendue en deux par ce qui ressemble à une trace de foudre, mais considérablement renforcée d'une enchevêtrement de poutrelles métalliques rivetées les unes aux autres.

Elle est occupée par une population composée d'habitants du Paris dessous persuadés d'avoir été un jour attaqués, torturés voire parfois enlevés par des créatures surnaturelles ou des magiciens maléfiques, et/ou persuadés d'être des cibles potentielles de telles attaques, et qui souhaitent désormais se protéger et veiller les uns sur les autres, par tous les moyens.

Autrement dit, la Tour fêlée est habitée par une population essentiellement composée de schizophrènes, maniaques, et paranoïaques, avec peut-être quelques individus auxquels il est réellement arrivé quelque chose, qui ont fondé un microcosme de société avec ses codes, ses mots-clefs, son jargon, entièrement tourné vers la protection des habitants de la Tour. Autant dire que tenter d'entrer dans la Tout fêlée sans autorisation revient à signer son arrêt de mort, tant ses locataires se méfient des intrus (qui sont peut-être de mèche avec l'ennemi, quel qu'il soit).

Les autres habitants du Paris dessous ont donné le surnom de **fêlés de la Tour** aux locataires de la Tour. Ces derniers ont adopté ce sobriquet avec adopté avec humour, autodérision et un brin de fatalisme, tant leur présence dans la Tour est une manière de protéger leurs fêlures et vulnérabilités.

Sève-Babylone (NR 2)

Sève-Babylone est un énorme agglomérat végétal formant de larges alcôves. Éclairé par une bioluminescence parfois très vive, Sève-Babylone héberge la majeure partie des plantes intelligentes de Paris dessous. Les créatures non-végétales sont à peine tolérées dans l'enceinte de Sève-Babylone, et s'y rendent essentiellement pour commercer : le bois et les objets d'osier réalisés par les artisans **Vanneaux** sont en effet les principales exportations marchandes de ce domaine, et disponibles dans le grand magasin du *Tronc Marché*.

Le Courbe, un énorme hêtre tortillard, gouverne la communautés de Sève-Babylone en tant que premier magistrat et fait appliquer ses lois - et surtout celle qui interdit de faire du feu ou d'introduire des scies et haches dans le domaine - avec beaucoup de sévérité.

Les Bolets jaunes

Des mycètes anthropomorphes, les bolets jaunes, manifestent actuellement plusieurs alcôves de Sève-Babylone en revendiquant le droit d'être hébergés dans l'agglomérat végétal. Leurs adversaires leur opposent notamment leur absence de sève et de feuilles afin de revendiquer des phytoprivilèges. Le Courbe pourrait faire appel aux personnages-joueurs pour tenter une médiation, ou bien organiser une répression.

Les Colles aux Mille Itères (NR 2)

Les énigmatiques poseurs d'énigmes des Colles aux Mille Itères, vivant dans un large bâtiment à l'architecture presque monacale, vivent tous masqués, approvisionnés à la fois par la guilde des bibliothécaires et celle des matamores.

Il est dit que celui qui se présente mille fois à ces poseurs d'énigmes, et mille fois d'affilée résout l'énigme qui lui est proposée, atteint l'illumination martiale... Quoi que cela puisse être.

Hostel des Huns Livides (NR 2)

La présence d'un khanat de Huns dans le Paris dessous est le prix que Sainte-Geneviève paya à Attila pour que le Paris de la surface fut épargné. Elle eut tout de même la présence d'esprit d'offrir la vie éternelle à tous ceux qui resteraient dans le khanat... une vie éternelle de revenants. Beaucoup de Huns ont préféré la destruction à l'ennui des siècles, et d'autres se sont engagés dans la Garde du Mont Parnasse, où les revenants ne sortent pas vraiment du lot, et où la paye et le travail sont corrects.

Démons-souris (NR 3)

L'Empire souricier désormais disparu depuis des siècles n'a légué à ses descendants qu'un ressentiment atavique à l'égard des barbares pique-puces, et des artefacts tels des : casques ouvragés et des lances à la taille de petits rongeurs.

Quoi qu'il en soit, au cours des dernières années du règne de "*Musculus le pelé*", les thaumaturges de l'Empire souricier s'étaient livrés à des expérimentations de plus en plus exotiques, persuadés que l'avenir de l'Empire passerait par l'asservissement de créatures de radiance.

Au milieu des ruines de l'Empire, la **Parque des démons-souris**, vieille souris décrépite et acariâtre, dernière représentante des thaumaturges souriciers, tient en son pouvoir des rongeurs surnaturels, dont l'essentiel du service se limite cependant à des soins d'assistance aux personnes âgées, et à simuler des scènes licencieuses rappelant sa jeunesse à la thaumaturge.

La citadelle d'Aly-sia (NR 1)

Nul ne sait son emplacement exact, car cette mystérieuse forteresse se déplace de manière chaotique dans le sud du Paris dessous. Ses occupants se font appeler le peuple des **Bello Gallico**. Ce sont de mystérieux et farouches guerriers, friands de boissons alcoolisées, dont l'origine est inconnue. Certains **bibliothécaires** supputent que ces individus seraient en réalité un groupe d'**égarés** venus de la même époque et de la même région, d'autres prétendent que ce sont des **légendes** qui ont pris corps, voire qu'il ne s'agirait que d'une unique légende dite *polytechnicienne*.

Quoi qu'il en soit, la citadelle est maintenant l'asile pour tout combattant désireux de mener une vie rythmée par les combats et les festins. Il est dit que tout chanteur ou musicien peut tenter sa chance auprès d'eux afin de se produire durant leurs orgies. Toutefois gare à celui qui chante faux ou joue mal, il est alors mis au supplice, sacrifié aux dieux barbares, le crâne écrasé à coup de masse et son instrument mis en pièces.

Les Bello Gallico se rendent régulièrement (une à deux fois par an) en pélerinage à travers les tunnels, vers le nord-ouest jusqu'au domaine du **Gros Caillou**. À cette occasion, des rixes éclatent fréquemment entre les Bello Gallico et les néo-druides du lieu, pour des motifs aussi obscurs que futiles.

On dit que les Bello Gallico sont alliés avec des animaux intelligents du sud de Paris dessous, et plus particulièrement le **Jars de Govie**.

Passage du Jars de Govie (NR 2)

Le **Jars de Govie** a la forme d'une colossale oie mâle grasse et peu commode. Elle est la gardienne d'un grand œuf doré qu'elle couve sans cesse attendant qu'il éclose. Des rumeurs prétendent que c'est la guilde des artificiers qui a conçu cet œuf et que quiconque arrivera à lui dérober mettra la main sur une machine débritechnologique à la puissance incommensurable. D'autres que cet œuf aurait un rapport avec la Goutte d'Or... Mais lequel ? Allez savoir !

Le Jars a pris sous son aile la plupart des palmipèdes intelligents du Paris souterrain, et leur accorde gîte et protection - il les appelle ses "*invités*".

Le Jars de Govie et ses invités sont nourris par une nuée d'esclaves des deux sexes dont on prétend qu'ils seraient des habitants de la surface perdus dans le Paris souterrain.

L'Ouest de Paris dessous

L'Etoile et ses dépendances

Les Mages de l'Etoile (NR 2)

L'Étoile est une large formation architecturale apparemment composée de lumière pure, ce qui rend très difficile le fait , dont les rayons irisés éclairent les alentours tout en les baignant de radiance.

Le conseil des Mages de l'Étoile est censé diriger l'Ouest de Paris dessous. Très occupés de querelles intestines et de tentatives d'accaparer des lacs de radiance pure où que ceux-ci puissent se trouver, ils ne gouvernent au final pas grand chose.

Le conseil des Mages est en revanche très apprécié des guildes des sapeurs et des tagueurs, dont ils financent les activités avec une prodigalité d'autant plus généreuse que ce sont, en pratique, ces guildes qui ont le plus de chances de trouver de nouvelles sources de radiance.

L'avenue Fauche

L'une des plus larges galeries menant jusqu'à l'Étoile est en effet devenue le territoire d'un ou plusieurs voleurs absolument insaisissables : tous objets précieux y disparaissent tôt ou tard, sans que nul ne comprenne comment. Certains Mages de l'Étoile parlent de dimensions parallèles, d'autres d'effets temporels, d'autres encore parlent des espaces vides dans la matière (et de procédés de lyophilisation) pour expliquer le modus operandi des voleurs. Les locaux ont commencé d'appeler la galerie "Avenue Fauche", par dérision, et l'Archimage est tourné en ridicule par ses rivaux. Les personnages–joueurs pourraient être appelés en renfort pour résoudre ce mystère et restaurer l'autorité de l'Archimage.

Garde de Saint Lézard (NR 2)

Depuis leurs quartiers dans une forteresse d'écailles métalliques, les gardes de Saint Lézard assurent la sécurité des habitants de l'ouest. Les gardes de Saint Lézard sont réputés pour leur flegme et leur sang froid, et ne se montrent que rarement sans leurs armuredes esclaves incapables de se rebeller car asservis par la manipulation efficace de radiance.s d'écailles émaillées. D'aucuns prétendent que les plus hauts gradés des gardes de Saint Lézard seraient des reptiles anthropomorphes et anthropophages, mais, si c'est le cas, personne ne les a jamais vus.

Chants Hélicés (NR 2)

Zone très dangereuse, où de gigantesques éoliennes tournoient face à un vent inexistant, tandis que des mélodies enchanteresses attirent les imprudents vers les hélices qui les cisaillent et découpent jusqu'à les réduire à l'état de viande hachée. Les gardes de Saint Lézard et les Mages de l'étoile essaient tant bien que mal de limiter les accidents, mais il y a régulièrement des morts.

Autres domaines de l'Ouest

Le Faux-Bourg du Roule (NR 5)

Dangereuse ville illusoire, les mensonges que celui qui s'y égare a pu énoncer dans sa vie peuvent à tout moment y prendre réalité, et entraîner leur auteur dans un labyrinthe d'intrigues et de couloirs où il finit par devenir fiction, ses mensonges eux-mêmes gagnant alors réalité définitive.

Il est établi désormais que le Faux-Bourg du Roule est le lieu de naissance d'un certain nombre de **légendes**.

Le Chaos de la Mer d'Etain (NR 3)

La Mer d'Étain est une mer de métal en fusion agitée de furieuses tempêtes.

Seuls les navires de débritech de Haut-Bert, l'un des chefs de la guilde des Navigateurs, osent affronter son écume incandescente afin de transporter les voyageurs du Paris dessous d'est en ouest, et inversement.

Le **Havre du Chaos de la Mer d'Etain** est le seul port de la Mer d'Étain.

Il arrive que les marins aperçoivent, au creux d'une vague, le noble géant métallique **Auguste d'Étain**, dont on dit qu'il sauve parfois les navires en perdition.

Le Triangle d'Or (NR 2)

Enclave de sérénité conservée telle par les efforts constants et zélés, bien que mercenaires, de ses valeureux défenseurs. Cependant ceux-ci versent aux nécessiteux l'essentiel des larges primes consenties par les riches résidents du Triangle. Ceux-ci sont :

- **Franceline** dite "*la rose svelte*", paladine qui ne porte nulle autre armure que ses prodigieux réflexes, et paraît toujours impeccable même au coeur du combat ;
- **Cent-Georges**, preux chevalier pour le coup couvert de la quintessence des armures de plates, mais soumis à d'intempestives parthénogenèses spontanées, qui divisent d'autant sa taille et sa corpulence ;
- **Al-Mamhar du Sceau**, intrépide combattant mahométan, qui porte en étendard une oriflamme toujours agitée par un vent invisible.

Le palais du Chat-Io (NR 2)

Le **Chat-Io**, félin géant, gourmand et si obèse qu'on le dit né d'un chat et d'une génisse, d'où aussi son surnom de Trop-qu'a-des-rots (ne l'employez pas à portée de ses oreilles).

Il réside dans le palais qui porte son nom (enfin son titre - son nom, que bien peu connaissent, est Raminagrobis).

Gros caillou (NR 2)

Un grand dolmen dans une caverne souterraine donne son nom à ce domaine de Paris dessous, où des néo-druides pratiquent régulièrement des rituels censément païens, mais souvent tout simplement grotesques. Les **Bello Gallico** s'y rendent régulièrement en pélerinage, ce qui occasionne souvent des rixes voire parfois de violentes échauffourées avec les néo-druides.

Le Nord de Paris dessous

Le devin-prophétesse Bonne Nouvelle et son domaine d'influence

Le Sentier (NR 3)

De nombreuses routes et tunnels sont entretenus par la guilde des navigateurs. Par exception, le Sentier s'entretient tout seul, et mène ceux qui l'empruntent au devin-prophétesse androgyne surnommé Bonne Nouvelle, dont l'auvent se trouve au sommet d'une proéminence.

Bonne Nouvelle (NR 2)

Cet androgyne splendide et couvert de bijoux n'accepte de recevoir et de répondre qu'à ceux qui paieront le prix réclamé, qui est invariablement le même : ce dont les suppliants sont les plus fiers, ce qui les rend orgueuilleux.

Hélas, ce prix est souvent bien trop élevé pour les suppliants : ainsi, on a vu des jeunes gens renoncer à leur beauté et à leur jeunesse et devenir des vieillards monstrueux dans l'espoir de séduire l'être aimé, des collectionneurs perdre leur faculté d'apprécier l'art afin d'acquérir la pièce qu'ils convoitent, et de valeureux héros devenir de simples artisans auxquels le moyen de défaire un ennemi qu'ils sollicitaient ne leur est plus d'aucune utilité.

Garde Leste (NR 2)

La Garde Leste veille depuis le plafond sur tout le nord de Paris dessous, surtout au niveau des Halles. Tout individu peut postuler au recrutement dans la Garde Leste, si tant est qu'il sache voler - par ses propres moyens ou grâce à quelque appareil de débritech - ou bien se déplacer au plafond des souterrains. Une certaine concurrence règne entre les volants et les rampants, les premiers méprisant les seconds qui les jalousent.

Le Grand Coësre et son domaine d'influence

La Grande Cour des Miracles (NR 2)

La Grande Cour des Miracles est un tout petit domaine, sur lequel règne le **Grand Coësre**, un homme efflanqué dont l'acné et les rides rendent l'âge absolument indéfinissable, le plus souvent vêtu de toilettes sophistiquées ornées de coûteuses broderies. Avec l'aide de ses Ducs, des brigands et malandrins incorrigibles, il dirige une principauté de proscrits, laissés-pour-compte, et bannis des différentes guildes du Paris dessous.

Cette Grande Cour des Miracles porte son nom en raison du phénomène étonnant affectant les gens qui pénètrent le territoire que revendique le Grand Coësre. Non seulement ceux-ci retrouvent progressivement une nouvelle jeunesse, mais ils recouvrent même les manifestations du statut social le plus élevé dont ils aient jamais disposé. Ainsi, les haillons se transforment graduellement en dentelle, les vestes élimées deviennent des pourpoints neufs, les chairs tombantes se raffermissent tandis que disparaissent rides et infirmités de l'âge, de la maladie et des accidents. Les sujets du Grand Coësre, qui se nomment entre eux les courtisans, lui sont d'autant plus fidèles qu'il leur permet de surmonter leur handicap et retrouver leur autorité naturelle d'antan. La plupart ne quittent la Grande Cour des Miracles qu'à contrecoeur, contraints par l'autorité du Grand Coësre qui leur impose de rapporter autant de nourriture et de richesses d'au-dehors du domaine qu'il leur est possible. Les courtisans se livrent ainsi aux expédients les plus douteux (mendicité, vol, escroquerie) afin de remplir les poches du Grand Coësre.

La Goutte d'Or et son domaine d'influence

Goutte d'Or (NR 3)

Située à l'est du Mont Martre, la Goutte d'Or est une goutte d'un liquide doré, s'élevant d'un simple bassin de pierre rempli d'un liquide doré, et se figeant un instant dans l'espace dans l'espace avant qu'elle ne s'écoule - vers le haut - jusqu'à un autre bassin au plafond, en miroir du premier.

La guilde des bibliothécaires a fait construire, avec l'aide de la guilde des sapeurs, un temple autour de ce phénomène curieux. C'est pendant la construction de ce temple qu'il fut constaté que les deux bassins, mais surtout la goutte d'or, émettent une sorte de radiation étrange, qui intensifie toute opération de fermentation alcoolique, et transforme même en alcool tout composé organique qui s'en approcherait excessivement.

Certains pochetrons téméraires sont morts en essayant d'avaler la goutte d'or, la proximité de la goutte ayant transformé l'essentiel de leur organisme en alcool pur, avant même qu'elle ne frôle leurs lèvres avides.

Le temple de la Goutte d'Or n'est donc désormais entretenu que par des **ferrailleux** qui ne sont au pire que très peu sensibles à l'alcool. Avec l'appui de la guilde des marchands et de celle des artificiers, ils ont transformé le temple de la Goutte d'Or en une véritable usine de production de produits alcooliques.

Le Bâti-gnôle (NR 1)

Le Bâti-Gnôle, quartier tout de guingois tant les sapeurs qui en ont creusé les galeries ont abusé des produits de la Goutte d'or. Enfin, c'est ce que l'on raconte.

Château rouge (NR 1)

Le château rouge est un petit manoir d'architecture néoclassique, de style Louis XVI, situé sur le flanc est du Mont Martre, qui sert de quartier général à la guilde des tagueurs. Ses membres ont repeint la totalité des décorations et ornementations du manoir dans des couleurs diverses et criardes, mais en gardant une dominante rouge à l'instigation des **tagueurs**.

Mont Martre (NR 2)

Le Mont Martre est une gigantesque butte de terre, creusée de galeries souterraines particulièrement vastes, dont on dit qu'elles étaient occupées en des temps très anciens par une peuplade de belettes anthropomorphes, qui vénéraient un dieu de la guerre, et livraient combat aux hommes-taupes.

Il ne reste plus de cette peuplade qu'un complexe souterrain totalement vide sous le Mont Martre, où les habitants du Paris dessous ont pris leurs aises.

À l'extrémité septentrionale du réseau de galeries du Mont Martre se trouve une large porte, la **porte du Mont Martre**.

Sacré-coeur (NR 2)

Une chapelle souterraine, au coeur du Mont Martre, éclairée par les bougies des fidèles, au centre de laquelle un homme ailé, ressemblant en tous points aux représentations classiques des anges, est suspendu par des chaînes cloutées. Son torse et sa cage thoracique maintenus ouverts par des rivets laissent voir un cœur palpitant au milieu d'entrailles sanglantes. Les **Abaisses**, ordre de religieuses ayant fait le voeu de ne jamais lever les yeux vers la divinité, servent la volonté du Sacré Cœur.

Autres domaines du Nord

Le Mas-de-Laine (NR 1)

Étrangement, jamais le froid hivernal n'entre dans ce taudis lézardé et squatté qui traverse le plafond du Paris dessous jusqu'à émerger dans la ville de Paris en surface. Tout déshérité du Paris dessus peut accéder par là au Paris dessous, lorsqu'il tente de toutes ses forces d'échapper à la morsure du froid.

C'est d'ailleurs en passant par le Mas-de-Laine que beaucoup de SDF de Paris dessous ont découvert le monde souterrain du Paris dessous.

Toutefois, il semble que l'accès à la partie du Mas-de-Laine située en surface soit gardée et fortement règlementée.

Territoire des enfants rouges (NR 1)

Au nord du Marais, au-delà des Arches-vives, c'est le territoire des **enfants rouges**. Ces tribus cannibales et saccharivores sont uniquement composées d'enfants et de pré-adolescents aux dents noirâtres et gâtées, qui exigent de tout voyageur qu'il paye son passage en bonbons, gâteaux, et autres sucreries s'il ne veut pas terminer comme plat principal (après une période variable d'esclavage le cas échéant).

Parfois, cela ne suffit pas et les enfants rouges attaquent tout de même les voyageurs imprudents. Lorsqu'ils atteignent l'adolescence, les enfants rouges doivent quitter le territoire des tribus, en laissant tous leurs biens, ceci sous peine de mort. Les tribus des enfants rouges se renouvellent en adoptant des orphelins, ou bien en s'emparant des familles de voyageurs, tuant les parents et endoctrinant les plus jeunes.

La plupart des voyageurs préfèrent éviter le territoire des enfants rouges et le contournent par Sainte Embrase, le domaine Sans-ta-voix ou le domaine de la Folle-mère qui court, dont les dangers sont plus prévisibles.

Passage du Choix-seul (NR 1)

Le passage du Choix-seul est un tunnel étroit, qui, envahi de brouillard, ne laisse jamais passer qu'une seule personne à la fois, et la met toujours face à une situation où elle doit faire un choix inextricable afin de continuer son chemin dans une direction ou bien une autre.

Cette particularité rend ce passage très peu fréquenté et encore moins populaire : c'est la raison pour laquelle les 47 (prononcer "4-7") Ombres, des assassins hors-pair, en ont fait l'entrée de leur quartier général et leur territoire de prédilection.

L'Opéra dégarni (NR 2)

Un ancien palais destiné aux arts, désormais éventré, pillé et en ruines. Périodiquement, de magnifiques chants lyriques, récitals de piano et des symphonies du temps passé, audibles à plusieurs centaines de mètres à la ronde, font résonner les scènes décrépites et les galeries fissurées de l'Opéra dont émane une lumière chaude, comparable à celle d'un incendie. Les habitants de Paris dessous prétendent que ces musiques émaneraient du **Fantôme de l'Opéra**, créature que personne n'a jamais vu, mais dont on murmure qu'elle serait un mélomane au visage brûlé.

Venge-aux-belles et les écolières de Combat (NR 2)

Voici près de trois siècles, la guilde des matamores a subi un schisme. Une fraction des matamores, issus de combes assez profondes, se sont érigés contre le système des **kata-combes** menant invariablement à la mort des plus ambitieux d'entre eux. Après de nombreuses tentatices de réconciliation, les matamores dissidents ont quitté les rangs de la guilde, et ont fondé une école monastique consacrée à l'étude des armes, appelée **l'école de Combat**.

Pendant quelques dizaines d'années, les guerriers de l'école de Combat ont opposé une forte concurrence à la guilde des matamores dans le domaine du mercenariat, jusqu'à ce des querelles intestines ébranlent cette école schismatique et conduisent même certains de ses membres à s'entretuer.

Victorieuse, une ancienne instructrice a alors pris le pouvoir et progressivement modifié le fonctionnement de la communauté monastique, réservant l'instruction martiale aux femmes, dites les **écolières de Combat**. Les hommes, bannis des cours, sont uniquement considérés comme des géniteurs ou des cibles d'entraînement.

Avec le temps, la communauté a commencé à élaborer des règles eugéniques liées à l'apparence et à la condition physique des écolières, celles jugées imparfaites étant chassées, voire pire. À cause de cette radicalisation, les habitants voisins ont affecté le sobriquet de **Venge-aux-belles** à l'école de Combat.

Ceint-Hure et les portes de Paris dessous

Les portes de Paris dessous, situées au-delà d'une zone circulaire de marécages volcaniques (les **marais chauds**) et conçues selon les chroniqueurs par un nain appelé "**Le Tiers**", séparent les domaines de la ville souterraine des dangers les plus extérieurs, tels les trolls de la Non-terre ou les hordes des Pique-puces. Les habitants de Paris dessous demeurent néanmoins très vigilants quand au danger le plus constant : celui des **Périls Féeriques**.

Les périls féeriques sont le nom qu'ont donné les habitants de Paris dessous aux assiégeants divers qui maraudent autour de la ville souterraine à la recherche d'une brèche dans ses défenses, pour se nourrir de la radiance et de la vie de ses habitants.

Nombreuses sont les portes désormais détruites, effondrées et remplacées par des murailles voulues infranchissables. Certaines portes ont néanmoins survécu aux millénaires, et sont décrites ci-après.

L'Appétit de Ceint-Hure (NR 2)

L'ogre Ceint-Hure, dont la gibecière déborde des têtes de ses proies, fait inlassablement le tour de Paris dessous avec sa courre, passant de porte en porte. Que ce soient les horreurs extérieures, tels les **périls féériques**, qui souhaitent y entrer, ou les infortunés qui cherchent à en sortir, lorsqu'il les rencontre, il les mange, les avale, les gloutonne. Rien n'échappe à ses dents aiguisées, sauf les têtes qui terminent en trophées.

Portes de l'Est

Monstroeil (NR 3)

La porte de Monstroeil est scellée par une gigantesque et immonde créature dont les appendices gluants sont arrimés aux roches granitiques de la porte, et dont la seule présence souille les galeries environnantes d'un bourdonnement froid et ténébreux. La créature ressemblerait au globe oculaire d'une chèvre, entouré des tentacules d'un poulpe, ce qui explique son nom, mais le doute subsiste compte tenu des difficultés à percevoir la créature, dont, de surcroît, l'apparence rendrait fous ceux qui la comtemplent.

Vingt scènes (NR 0)

La porte des Vingt scènes porte son nom en raison d'une vingtaine de scènes de chasse qui y sont gravées en haut-relief. Les costumes des chasseurs qui y sont représentés sont typiques du XVIIe siècle de la surface.

Portes du Sud

Châtiment du Mont-la-Soie (NR 1)

La porte du Châtiment est moins une porte qu'une petit bastion, reposant curieusement sur (et partiellement creusé dans) une montagne de fil de soie, appelé Mont-la-Soie par ses habitants, des exilés et bannis d'autres domaines de Paris dessous. Leur châtiment est habituellement de garder ce petit fortin de pierre et de soie pour le reste de leur vie, sous peine de mort s'ils prennent le risque d'en revenir, ce qui lui a donné son nom.

Rouillie (NR 3)

Une gigantesque lame de métal totalement corrodée, que les habitants appellent Porte de rouillie, barre intégralement la galerie séparant Paris dessous des dangers de l'extérieur. Les spécialistes s'accordent à dire que, en raison de sa forme, il est probable que cette lame de métal soit celle d'une colossale épée rouillée, plantée dans le plafond d'une galerie plus profonde, et s'étant fichée jusqu'à la galerie supérieure. Cette hypothèse est cependant contestée, car, dans ce cas, le propriétaire d'une telle épée ferait 50 mètres de haut ! D'autres rumeurs parlent bien d'une épée, qui reposerait sur un trône d'ivoire, vestige d'une ancienne civilisation de géants désormais disparue.

L'ivoire du Trône

Saugnac, sapeur de grand talent, a posé une jauge au pied de la porte de rouillie. Il a eu l'impression, en effet, que la porte de rouillie avait une tendance à bouger. Sa jauge lui en a donné confirmation : l'apparente lame de épée semble descendre doucement dans le sol, à raison d'un demi-centimètre par jour. Une galerie inférieure s'effondrerait-elle ? Le géant serait-il en train de retirer son épée ? Le temps presse, car il est déjà possible d'entendre les cris et gargouillis des **périls féériques** qui se pressent de l'autre côté, anticipant la possibilité d'envahir Paris dessous.

Saugnac a pris les devants en montant une équipe de sapeurs pour combler la galerie et de ralentir l'effondrement de l'épée corrodée sans l'endommager. Aucune information n'est connue sur les galeries inférieures, qui sont trop éloignées du centre de Paris dessous pour avoir été convenablement explorées. Il est donc nécessaire qu'une équipe d'aventuriers courageux (ou inconscients) se rende dans les galeries inférieures afin de comprendre les causes de cette descente soudaine de la porte de rouillie, et Saugnac a pensé aux personnages-joueurs.

Ceux qui croient à cette rumeur prétendent que l'ivoire du trône (voir ci-avant) a fini par s'effondrer sous le poids de l'épée géante, et qu'il faudra le renforcer.

Monts rouges (NR 3)

La porte des Monts rouges se tient entre deux larges éminences rougeâtres, le petit mont rouge et le grand mont rouge. Cette porte constituée de lourds battants de pierre est également protégée par une barbacane avec assommoir, des palissades barbelées, et une série de fosses hérissées de pieux. De mémoire d'habitant de Paris dessous, les battants de la porte des Monts rouges n'ont jamais été ouverts. Un examen attentif donne l'explication : les deux battants sont en réalité un trompe-l'oeil sculpté dans un bloc de pierre d'un seul tenant, et les gonds sont factices.

Portes de l'ouest

Cinq loups (NR 2)

Cette porte de bois et de métal est gardée par cinq loups gigantesques, doués d'intelligence, qui laissent parfois passer les voyageurs, mais qui souvent préfèrent les traquer et les dévorer avant que **Ceint-hure** n'en fasse lui-même son repas. Il est arrivé que des périls féériques franchissent la porte des cinq loups, pour finir dans leurs cinq estomacs.

Vers saillants (NR 3)

Les **marais chauds** s'écoulent vers le sud-ouest dans un large étang chargé de radiance. En permanence, des vers semi-aquatiques grouillants, au venin souvent mortel, omnivores et insatiables, jaillissent en pétillant avant de replonger dans cet étang en vagues visqueuses, ce qui, en pratique, interdit tout passage. Les habitants ont appelé cette région la porte des vers saillants, mais en réalité jamais aucune muraille ni porte d'aucune sorte n'a pu être construite tant cette étendue marécageuse est inhospitalière et dangereuse. Certains ennemis venus de l'extérieur se sont déjà risqués à braver le péril des annélides et autres nématodes - les corps des rares survivants capturés, dans un état invariablement déplorable, sont habituellement exhibés sur une large barque ancrée au milieu de l'étang, la **barque des expositions**, afin de décourager les autres.

Portes du nord

La vrillette (NR 1)

Cette porte faite d'un métal inconnu est nommée porte de la vrillette depuis que les **périls féériques** l'ont presque franchie, voici plusieurs siècles. Munis d'une imposante vrille, de plusieurs fois la taille d'un homme, les créatures extérieures avaient résolu de creuser à travers la porte, et y étaient parvenues avec succès. Cependant, la vrille se coinça rapidement et irrémédiablement dans le métal de la porte, la renforçant encore au lieu de l'abattre. Son extrémité pointue émergeant de la porte lui a donné son nom : la vrillette.

Mont Martre (NR 2)

La porte du Mont Martre se trouve à l'extrémité nord des galeries du Mont Martre.

Cette porte métallique, d'une trentaine de mètres de haut et d'une épaisseur indéterminée mais probablement proportionnelle, est décorée sur toute sa surface de hauts-reliefs stylisés décrivant selon toute vraisemblance les guerres victorieuses d'une antique civilisation avancée des belettes contre les hordes barbares et arriérées des hommes-taupes. Ces derniers existent cependant toujours de nos jours, tandis que les belettes souterraines semblent avoir disparu.

Pantins (NR 2)

Cette porte de bois aux ferrures oxydées est gardée par une armée - apparemment endormie - d'automates et de marionnettes de toutes tailles et de tous genres. Dans le silence de ces formes immobiles, certaines questions finissent toujours par être soulevées : qui est le marionnettiste ? Où se trouve-t-il ?

Autres lieux et points d'intérêt

Les Météores (NR 2)

Il s'agit d'une sorte de tunnel, enfoui très profondément sous Paris dessous, parcouru d'est en ouest et inversement par un nombre indéterminé de pierres et rochers incandescents. Ce tunnel permettrait, en théorie, de relier directement la forteresse de la Garde de Saint Lézard jusqu'à des régions au-delà des territoires des gobelins, jusqu'à la mythique **Grande Bibliothèque**. Encore faudrait-il pour cela éviter de terminer écrasé et incinéré par les météores...

Des intérêts divergents

À l'heure actuelle, les guildes des artificiers, des navigateurs, et des sapeurs se disputent férocement l'exploitation des météores. Les navigateurs espèrent trouver un moyen d'utiliser les météores comme moyen de transport, les sapeurs apprécieraient de vider le tunnel afin d'en faire une nouvelle base d'opérations et d'expansion, et les artificiers caressent l'ambition de canaliser l'énergie des météores.

Tous courtisent la guilde des tagueurs pour qu'elle envoie des éclaireurs en nombre suffisant pour explorer le tunnel et y trouver un chemin praticable.

C'est sans compter sur la guilde des bibliothécaires qui intrigue activement pour être du côté de la guilde qui l'emportera, afin de s'emparer des secrets de la Grande Bibliothèque.

Le Pont de l'Autre Dame (NR 2)

Le Pont de l'Autre Dame est le seul passage reliant la Citad-île aux domaines du Nord du Paris dessous.

Le Pont-au-Change (NR 4)

Quand les désespérés n'ont pas trouvé leur salut dans l'une des prophéties de Bonne Nouvelle, il leur reste une issue : celle du Pont-au-Change. Quiconque s'engage sur ce pont enchanté est incapable de reculer, et, à mesure qu'il avance, se métamorphose de manière totalement aléatoire. Potentiellement, il pourrait même devenir un dieu.

De mémoire d'habitant du Paris dessous, cela n'est cependant jamais arrivé : la plupart des voyageurs adoptent des formes pudiquement qualifiées de "non-viables".

La plupart des individus empruntant le Pont-au-change ne parviennent pas à son autre extrémité. Ceux qui y parviennent survivent rarement plus de quelques minutes. Ceux qui survivent au-delà regrettent le plus souvent très amèrement de n'avoir pas fait partie des premiers.

La Non-Terre (NR 3)

Tout à l'ouest existerait le Paris des origines (c'est là que vivaient les Parisii, historiquement), contrée aujourd'hui basculée dans le quasi-néant où elle rêve d'entraîner Paris. Ses trolls ont envahi Paris il y a plusieurs dizaines d'années, et leur possible retour est redouté. Les mages de l'Étoile affirment que de là-bas se produira la Venue de la Grande Armée, et la fin de notre ère.

Charmes et objets débritech

Les **charmes** sont des fétiches enchantés par une parcelle de radiance, dont la réalité des pouvoirs excède l'utilité apparente. Ils existent le plus souvents en de nombreux exemplaires.
Les **objets débritechnologiques** sont des objets et outils conçus par des artificiers.

Charmes

Allume-quinquets (NR 1)

Cette petite mèche confère une nyctalopie en échange d'yeux phosphorescents, pendant une scène.

As de pique (NR 1)

Déchirer cette carte et en abandonner les morceaux permet de dégrader son apparence et son accoutrement instantanément, afin de ressembler à un miséreux insignifiant, difficile à distinguer et à identifier.

Boule de gomme (NR 2)

Là où la boule de cristal permet de voir à distance, la boule de gomme rend son porteur opaque aux tentatives de l'observer ou de l'identifier par magie. Sa présence dans une pièce assure une certaine confidentialité des échanges contre des moyens d'espionnage magiques. En termes de jeu, +2 succès sont requis pour observer, espionner, et identifier magiquement le porteur.

Champignon d'appui (NR 1)

Quand on appuie sur le chapeau de ce champignon, il émet un nuage de spores dans lequel les déplacements matériels et l'inertie des corps se comportent différemment. En pratique, celui qui appuie sur le champignon ainsi que tout véhicule qu'il pilote accélèrent soudainement, donnant un bonus de 1d à tout jet visant à se mouvoir rapidement pour une scène, avant que le nuage de spores ne se dissipe. Le champignon peut être pressé au maximum trois fois avant d'être vidé de ses spores.

Compas oculaire (NR 1)

Le compas oculaire est moins un charme qu'un implant débritechnologique qui permet à celui qui en bénéficie de disposer d'un bonus de 1d à tous ses jets destinés à évaluer visuellement les distances, y compris dans le cadre de l'utilisation d'armes de tir et de jet. L'implant est assez volumineux et ne peut que difficilement être camouflé.

Cuiller à pot (NR 1)

Cuiller en bois à long manche chargée de radiance. Chaque coup de cuiller à pot porté donne un bonus de 1d à une action longue et complexe. On peut porter au maximum deux coups de cuiller à pot par jour, mais ceux-ci peuvent être portés sur la même action.

Émeri de bouchage (NR 2)

Cette feuille de papier émeri émettant une légère radiance permet de rendre absolument hermétique, en frottant un instant les surfaces concernées, la jonction entre une ouverture et tout autre objet destiné à obturer ladite ouverture. En termes de jeu, +2 succès sont nécessaires pour entamer l'étanchéité ainsi obtenue.

Grain de sel (NR 1)

Se présentant sous la forme d'une petite enveloppe de papier ou pochette plastique, lâcher un grain de ce gros sel donne un avantage de +1d afin d'accréditer sa légitimité à intervenir dans une discussion ou un lieu.

Haquenée des cordeliers (NR 2)

Permet de se déplacer en chevauchant un bâton. C'est un peu la trottinette électrique de Paris dessous, mais ça secoue nettement plus.

Horloge de palais (NR 1)

L'horloge de palais permet instantanément de dérégler et désynchroniser à distance tous mécanismes d'horlogerie à portée de regard, ceci jusqu'à ce qu'ils soient réglés à nouveau. Les ferrailleux peuvent eux-mêmes être victimes d'une horloge de palais, leur infligeant 1 succès de moins à toutes les actions, mais ces effets sont limités à une scène. L'horloge de palais ne peut être utilisée qu'une seule fois par jour : elle a besoin d'un tour de cadran complet pour retrouver son efficacité.

Infusion de science (NR 2)

Cette infusion en sachet permet, une fois bue, de réduire de 2 rangs tous les malus liés à la radiance qui pourraient affecter un individu et ses possessions, et donne en outre un bonus de 3d à tous les jets visant à concevoir ou faire fonctionner des objets débritechnologiques. La durée de l'infusion est de quelques heures, le temps qu'elle soit digérée. Il est possible de faire sécher le sachet et d'en faire d'autres infusions, mais chaque nouvelle infusion en diminue cumulativement les effets, soit que la réduction du malus de radiance soit diminuée d'1 rang, soit que le bonus aux jets liés à la débritechnologie soit diminué de 1d. En pratique, la 6ème infusion n'a plus aucun effet.

Paire de ronds de flan (NR 2)

Cette paire de ronds de flan frappe de stupeur toutes créatures vers lesquelles elle est jetée (il n'est pas besoin que les créatures ciblées soient atteintes par le charme, ni même qu'elles le voient). Celles-ci restent paralysées d'étonnement, indécises et incapables d'agir. Le nombre d'actions perdues par les créatures affectées est égal au nombre de succès sur un test de 3d.

Panier de crabes (NR 1)

Une fois son couvercle ôté, ce panier de crabes dégrade graduellement les relations sociales entre tous les individus pris dans son aire d'effet très large - une sphère d'un volume de 500 mètres cubes (soit un peu moins de 10 mètres de diamètre). Dès l'ouverture et chaque jour qui passe, les personnes affectées subissent 1 succès de moins pour tous les jets liés à leurs relations sociales les unes avec les autres. Il arrive que le panier de crabes aboutisse à des disputes meurtrières.

Patte blanche (NR 2)

Le possesseur de cette patte de loup albinos momifiée dispose d'1d de bonus pour toute tentative de persuader autrui de son innocence ou de son innocuité tant qu'il la porte en évidence sur sa personne. Tous jets destinés à repérer une patte blanche portée sont affectés d'un malus de 3 succès.

Pelote d'Ariane (NR 1)

Cette pelote de ficelle permet de retrouver la sortie (ou la localisation d'un point d'intérêt dont l'existence est certaine et connue de l'utilisateur) dans n'importe quel dédale. La pelote n'est pas un instrument de divination : elle n'est pas capable de mener son utilisateur à une personne d'une donnée ni à un lieu dont l'existence est incertaine. Elle précède son utilisateur en se déroulant progressivement jusqu'à l'endroit souhaité. Il est possible de la réutiliser à condition de la réenrouler en pelote.

Plume à pattes de mouche (NR 1)

La plume à pattes de mouche rend presque indéchiffrable l'écriture de qui l'emploie, à moins que le lecteur ne connaisse un mot code défini au moment de l'écriture, ou n'obtienne 4 succès pour déchiffrer l'écriture en question.

Talon stomacal (NR 0)

Talon de chaussure ou de botte truqué, qui permet d'y ranger un repas complet.

Trouillomètre (NR 1)

Le trouillomètre ressemble à une petite montre à gousset, et permet à un individu d'ajuster son propre niveau d'angoisse. En pratique, le possesseur du trouillomètre peut altérer ses émotions de sorte de ne jamais subir les effets néfastes de la frayeur. Il peut aussi choisir de le régler sur zéro afin de ressentir réellement une terreur intense.

Objets débritechnologiques

Ensableur de portugaises (NR 1)

Dispositif de la taille d'une boîte à chaussures, déclencher l'ensableur libère dans l'air un épais nuage sablonneux et presque opaque, dans un rayon d'une dizaine de mètres environ. Les particules ainsi libérées seraient des grains de sable chargés d'énergie antivibratoire (d'après l'artificier qui a conçu l'appareil), qui atténue considérablement les sons à l'intérieur du nuage. L'artificier concepteur de cet appareil avait pour ambition de créer un objet qui lui permettrait de lire dans le silence total. Hélas, l'opacité du nuage créé par cet objet rend impossible toute lecture, et l'artificier a abandonné son projet. À partir de son déclenchement et dans un rayon de 10 mètres, jusqu'à ce qu'il soit stoppé (et pendant une scène au maximum), l'ensableur de portugaises annule 3 succès à tous les jets de perception visuelle et auditive.

Moulin de combat (NR 1)

Les moulins de combat sont des tours de garde inventées par la guilde des artificiers. La rotation des pales des moulins de combat est induite par les flux de radiance circulant dans Paris dessous - et la vitesse proportionnelle à l'intensité de la radiance. Lorsqu'un intrus s'approche d'un lieu gardé par un moulin de combat, ce dernier s'anime et fait tournoyer ses pales dans toutes les directions appropriées pour lui barrer le passage ou - si l'intrus persiste - le projeter en arrière voire le déchiqueter.

Les pales des moulins de combat tournoient avec une célérité trompeuse, mais les moulins de combat eux-mêmes sont presque incapables de se déplacer, sinon de manière extrêmement lente et maladroite.

Sabrail (NR 0)

Longue tige métallique et coupante, avec une poignée isolante et un câble isolant terminé par un aimant. Il suffit de lancer ce dernier sur le 3e rail électrifié du métro pour obtenir une arme de corps-à-corps particulièrement dangereuse (**dégâts : 6**).

Soda-sauteurs (NR 0)

Également appelés cavalcannettes, ces petits robots débritechnologiques sont conçus à partir de cannettes de soda vides, modifiées par des artificiers pour leur donner des bras et jambes rétractiles. Les soda-sauteurs servent de messagers dans le Paris dessous : il suffit de rouler un message et de le glisser dans le corps de cannette du soda-sauteur, et de lui indiquer le destinataire. Le petit robot fera de son mieux pour le rejoindre, courant et sautant aussi vite que ses courtes jambes le lui permettent.

Les cavalcannettes semblent avoir un langage propre, et une fois leur mission accomplie, vaquent à des occupations diverses, mais peuvent aussi recevoir de nouvelles instructions. Curieusement, les soda-sauteurs sont tout à fait aptes à se déplacer dans le Paris dessus, et pourraient des espions convenables sous réserve de pouvoir les comprendre : ils parlent un sabir très étrange, métallique et haut perché, qui laisse perplexes la plupart des linguistes.

Les soda-sauteurs peuvent être créés très facilement, via un petit générateur qu'il suffit de glisser dans n'importe quelle cannette, dont les bras et les jambes mécaniques se mettent alors à pousser.

Tétra-, hexa- et octopodes (NR 1)

Les tétra-, hexa- et octopodes sont des véhicules de débritechnologie équipés de quatre, six, huit pattes, destinés au transport de personnes dans des conditions particulièrement bruyantes, le plus souvent exploités en commun par la guilde des navigateurs, ou appartenant à l'un des membres de cette guilde.
Les tétrapodes peuvent généralement accueillir trois à quatre personnes, les hexapodes cinq à six voyageurs, et les octopodes sept à huit usagers.

Reliques

Les **reliques** sont des objets chargés de radiance, parfois très puissants, le plus souvent uniques, mais toujours très rares et très convoités. Leur recherche devrait faire l'objet d'une longue aventure, voire même d'une campagne entière.

Arc de Paris (L')

On dit que les flèches décochées grâce à l'arc de Paris, dont les origines se perdent dans la nuit des temps mais dont on murmure que des dieux l'auraient conçu, ne rateraient jamais l'ennemi visé par l'archer. Cependant, d'après les légendes entourant cet objet mythique, les flèches dévieraient d'elles-mêmes pour toujours blesser l'ennemi visé au talon (ce qui évidemment affecte sa mobilité, et est bien pratique pour l'empoisonner).

Arc du Triomphe

Relique inaccessible, située au plus profond de Paris dessous, sous la place de l'Étoile, qui assurerait la victoire de son possesseur contre tout adversaire tant que celui se trouve à plus de trois pas. La venue de la Grande Armée depuis la Non-Terre a été prophétisée par tous les devins, mais elle sera peut-être repoussée par le ou les porteur(s) de cette relique.

Cimeterre des Innocents

Censé avoir été détruit il y a environ 200 ans, les bibliothécaires les plus acharnés recherchent tant bien que mal le Cimeterre des Innocents. D'après la légende, ce cimeterre aurait été forgé sur les instructions mystiques de Abd al Qadir al-Jilani, fondateur de la confrérie soufie Qadiriyya, et confié à son meilleur disciple. Les pouvoirs du cimeterre à cette époque sont assez vagues. Tout au plus relate-on que sa lame grisâtre n'a jamais besoin d'être aiguisée, et que toute blessure qu'il inflige est immanquablement mortelle (ou du moins particulièrement grave).

Saladin lui-même eut vent de l'existence du cimeterre et tenta, sans succès, de s'en emparer. Le cimeterre aurait été dérobé par un soldat croisé au cours d'une bataille de la IIIe Croisade, avant d'être rapporté à Paris.

Le cimeterre fut enterré pendant des siècles sous le parvis de l'Église des Saints-Innocents, s'imprégnant, au cours des siècles, de la radiance émise par les dépouilles pourrissantes du cimetière attenant et par la foi des fidèles de l'Église priant pour les enfants de Judée massacrés par Hérode.

Cette imprégnation aurait donné de nouvelles qualités au cimeterre en plus de celles avec lesquelles il avait été forgé, à savoir conférer à tout porteur une faculté extraordinaire de défendre les plus faibles.

D'après la légende parvenue jusqu'à la guilde des bibliothécaires, celui qui brandit le Cimeterre des Innocents pour sauver un enfant ou toute autre personne incapable de se défendre éveille les pouvoirs du cimeterre, qui pare tous les coups visant les personnes en détresse (au risque de luxer les bras du porteur), et massacre les attaquants en retour, déchirant leurs armures comme du papier de soie.

La légende ajoute aussi que tous ceux qui ont ainsi brandi le Cimeterre des Innocents sont morts au combat - car si le Cimeterre protège les innocents, il ne protège pas les combattants dont, bien malheureusement, son porteur fait partie.

Le mythe du Cimeterre des Innocents est fortement rattaché aux aspects les plus légendaires des Kata-combes - il y aurait été déplacé et enfoui dans un ossuaire voici plusieurs siècles. S'il ne reparaît pas, dit-on, c'est parce que la guilde des matamores le garderait jalousement, ou bien parce que la combe dans laquelle il est enfoui est si dangereuse que les visiteurs n'ont pas le temps de s'en emparer.

Clef des Champs

L'Autre Dame des Champs aurait perdu cette relique (que ce soit par inadvertance, ou bien qu'elle lui ait été dérobée n'est pas totalement clair) voici désormais plusieurs siècles. Il est dit que le possesseur de cette relique acquérerait la faculter d'aller et venir librement de n'importe quel lieu vers le domaine de l'Autre Dame des Champs, et inversement des Champs de l'Autre Dame vers tout autre lieu, y compris du Paris dessus.

Cloche de bois

Qui sonne de la cloche de bois voit le temps se figer autour de lui (et toute personne en contact avec lui) tant que la cloche résonne. La cloche s'arrête de résonner et le temps reprend son cours normal dès que celui qui l'a heurtée se livre à une autre activité que ranger précipitamment des affaires ou fuir aussi loin que possible.

Le possesseur actuel de la cloche de bois est inconnu, mais une rumeur persistante voudrait qu'il soit insaisissable car encore et toujours en train de fuir.

Évangiles du dessous

Impossible de connaître l'origine des légendaires Évangiles du dessous, ni leur apparence, ni même leur contenu. De nombreux mythes entourent l'ouvrage, dont nul ne sait s'il est constitué de tablettes gravées, de papyrus peints, de parchemins enluminés, de tapisseries brodées, ou bien de rouleaux de pierre.

Pour les plus nombreux, il serait censé renfermer la Parole de Vérité, quelle qu'elle puisse être. Pour beaucoup d'autres, les Évangiles du dessous conféreraient à leur possesseur l'incommensurable pouvoir de dire la vérité, la nature dudit pouvoir étant sujette à débat : est-ce un pouvoir de persuasion irrésistible ? Est-ce que les paroles qui sortent de la bouche du possesseur altèrent la réalité afin qu'elles deviennent vraies ? Ou bien le possesseur serait-il privé de la faculté de mentir ?

Les érudits se perdent en conjectures et débattent des qualités de ces Évangiles. Quant à l'endroit où les Évangiles du dessous, s'ils existent encore, pourraient se trouver, c'est un mystère que nul n'a encore soulevé.

Jouer dans Paris dessous

Afin de jouer dans l'univers de Paris dessous, il est préférable de recourir au système de règles d'Underworld, de Gareth-Michael Skarka.

Cependant, si vous n'en disposez pas, voici un système rudimentaire qui vous permettra d'y jouer.

Création de personnage

Les personnages sont définis par leur **origine**, leur **guilde**, leurs **aspects**, leurs **facultés** (majeures ou mineures), leurs **compétences** et leur **équipement**.

Les origines

Les personnages du Paris dessous peuvent être issus d'origines très diverses. L'indication "NR" suivie d'un chiffre correspond au niveau de radiance ambiant minimal pour permettre la survie du personnage.

Egarés - NR 1

Humains venus du passé, anachronismes vivants, qui n'arrivent plus à retrouver leur époque et désespèrent d'y parvenir. Les égarés sont craints pour leur étrange influence sur le temps, qui s'écoule de manière étrange en leur présence.

- Faculté spéciale : **Flux temporel**
- Compétence d'origine : **3 compétences** liées à leur époque d'origine

Ferrailleux - NR 2

Créatures artificielles faites de bric-à-brac, merveilles de la débritechnologie dotées de quelques souvenirs épars, derniers reliquats de ceux qui ont donné leurs vies pour leur création.

- Facultés spéciales : **2 objets débritechnologiques implantés**
- Compétence d'origine : **3 compétences au choix** (souvenirs de leurs vies passées)

Hommes-taupes - NR 1

Les vrais habitants originels du monde souterrain (du moins c'est ce qu'ils prétendent) et les plus nombreux avec les horreurs. D'après une rumeur persistante, ils attendraient un messie, qui prendrait la tête de leur peuple et les mènerait à la victoire, ou quelque chose comme ça.

- Facultés spéciales : **Nyctalopie, sens aiguisés, griffes, affinité avec la radiance, charmes initiaux x2**
- Compétence d'origine : **aucune**

Horreurs - NR 1

Le tout-venant des habitants de Paris dessous (après les hommes-taupes), mutant déformé ou phénomène de foire. Homme à tête de bête, femme aux pattes de crustacé, tout est possible.

- Facultés spéciales : **1 majeure et 1 mineure, ou 3 mineures maximum**
- Compétence d'origine : **aucune**

Légendes - NR 2

Légendes urbaine, concepts abstraits faits chair, archétypes jungiens incarnés, divinités déchues, mythes oubliés, les légendes sont aussi puissantes que fragiles lorsque la radiance ambiante s'amenuise autour d'elles.

- Facultés spéciales : **1 majeure et 1 mineure, ou 3 mineures maximum**
- Compétence d'origine : **Traditions & légendes**

Nomades - NR 0

Vagabonds amnésiques et presque immortels, ils parcourent le Paris dessous à la recherche d'indices sur leur passé.

- Facultés spéciales : **Immortalité**
- Compétence d'origine : **aucune, seulement 2 compétences "autres" au lieu de 3**

Normaux - NR 0

Des surfaciens perdus dans les souterrains de Paris dessous. Les pauvres.

- Facultés spéciales : **Aucune**
- Compétence d'origine : **Contacts (surface), Profession au choix**

Sauvages - NR 1

Chiens, chats, rats, corbeaux, moineaux, pigeons, chauve-souris, ou toute autre espèce parisienne et/ou souterraine : ces animaux sont doués de raison. Certains sont même capables de parler.

- Facultés spéciales : **Intelligence humaine, et quelques facultés mineures liées à leur espèce**
- Compétence d'origine : **Maraude**

SDF - NR 0

Humains ordinaires sans domicile fixe, dont le décalage avec la réalité ordinaire est devenu tel qu'ils ont désormais un pied dans chaque monde, celui du dessus comme celui du dessous. Cela leur permet d'utiliser les objets du dessus n'importe où dans Paris dessous, indifféremment du niveau de radiance ambiant.

- Facultés spéciales : **Technologie du dessus**
- Compétence d'origine : **Contacts (surface), Maraude**

Les guildes de Paris dessous

Artificiers

Créateurs de débritech, dont le talent créatif est proportionnel à leur aliénation mentale : faible sacrifice pour la plus grande gloire de la science selon la plupart des artificiers. Les gens raisonnables sont souvent plus dubitatifs quant à la proportionnalité de cette contrepartie.

- Facultés spéciales : **Débritech, folie (niveau 1), 3 objets débritechnologiques**
- Magie : **aucune, la magie est inférieure à la débritechnologie**
- Compétences de guilde : **Invention, Maraude, Observation, Recherche, Traditions & légendes**

Bibliothécaires

Archivistes, chercheurs, historiens, géographes, xénologues. Là où il y a des mystères à découvrir, les bibliothécaires ne sont pas loin, reniflant les secrets comme les chiens flairent une tranche de rumsteck. Mais surtout ne rien en faire, oh non ! Le secret dévoilé est comme un papillon attrapé : il faut le conserver précieusement, une aiguille en son cœur, plutôt que de prendre le risque de le dégrader en l'utiisant.

- Facultés spéciales : **Bibliothèque (1d)**
- Magie : **1 charme**
- Compétences de guilde : **Connaissance de Paris dessous, Contacts (surface), Contacts (dessous), Recherche, Traditions & légendes**

Marchands

Sans son approvisionnement constant en richesses du dessus, le Paris dessous finirait par se dévorer lui-même. C'est le rôle de la riche guilde des marchands de faciliter ce ruissellement en encourageant le commerce de troc qui a cours dans le monde souterrain.

- Facultés spéciales : **Baragouiner toutes les langues, cache d'artefacts surfaciens**
- Magie : **3 charmes**
- Compétences de guilde : **Connaissance de Paris dessous, Contacts (surface), Maraude, Négociation, Survie**

Matamores

Mercenaires et combattants, souvent chargés du maintien de l'ordre, mais tout aussi souvent soldats et assassins : tout dépend au service de qui ils se battent.

- Facultés spéciales : **Art de bataille**
- Magie : **2 charmes offensifs ou défensifs**
- Compétences de guilde : **Acrobaties, Combat, Contacts (dessous), Survie**

Miséricordieux

Guérisseurs itinérants, vivant de la charité des habitants du dessous. Ils sont d'autant plus indispensables que leurs pouvoirs de guérison confinent au miraculeux.

- Facultés spéciales : **Imposition des mains**
- Magie : **1 charme non offensif**
- Compétences de guilde : **Empathie, Maraude, Négociation, Premiers secours, Survie**

Navigateurs

Gestionnaires des moyens de transport, pilotes, conducteurs, cheminots. Si c'est un transport en commun, la guilde des navigateurs s'occupe de sa gestion et de son entretien. Si ce n'est pas le cas, la guilde des navigateurs fera tout pour que ça le soit. Reste l'épineuse question des tunnels : ils sont creusés et entretenus par la guilde des sapeurs mais permettent de se déplacer en groupe, alors qui doit percevoir le péage ?

- Facultés spéciales : **Véhicule (probablement débritechnologique)**
- Magie : **1 charme utilitaire**
- Compétences de guilde : **Connaissance de Paris dessous, Contacts (dessous), Négociation, Survie, Transport**

Sapeurs

Architectes, maçons, tailleurs de pierre, mineurs, ils creusent les tunnels, posent les madriers, entretiennent les bâtiments, dégagent les éboulis, et sont à la recherche de la radiance. Reste l'épineuse question des tunnels : ce sont les sapeurs qui s'en occupent mais les navigateurs prétendent poser des péages parce qu'ils servent au déplacement et à la circulation.

- Facultés spéciales : **Percevoir la radiance; altérer la radiance**
- Magie : **1 charme utilitaire**
- Compétences de guilde : **Combat, Escalade, Explosifs, Ingénierie, Survie**

Tagueurs

Tous les souterrains ne sont pas des tunnels organisés, certains sont même plus anciens que les archives des bibliothécaires. C'est là qu'interviennent les tagueurs, explorateurs intrépides et éclaireurs courageux qui utilisent des marques de peinture pour montrer leur audace et signaler les dangers.

- Facultés spéciales : **Taglangue; Charmer un tag**
- Magie : **3 charmes au choix**
- Compétences de guilde : **Connaissance de Paris dessous, Escalade, Furtivité, Survie, Traditions et légendes**

Bannis et sans guilde

Les bannis faisaient partie de l'une des guildes ci-dessus, mais ce n'est plus le cas en raison, le plus souvent, de la commission passée d'une faute gravissime ou d'un comportement totalement contraire aux intérêts de leur guilde. Ils sont créés de la même manière que les personnages guildiens standard, mais gagnent en outre gratuitement non seulement le mépris de quiconque les reconnaît, assorti de l'inimitié de tous les membres de leur ancienne guilde, le tout agrémenté de quelques ennemis jurés prêts à tout pour les massacrer.

Par ailleurs, la très grande majorité des habitants de Paris dessous n'ont pas de guilde. Mais après tout, si d'aucuns ont envie de jouer un personnage non-joueur, le Grand Coësre pourrait choisir de les accueillir à sa Cour.

Traits

Chaque personnage a trois traits, aspects de sa personnalité, particularités physiques, sociales, ou mentales qui le distinguent de ses semblables.

Il peut s'agir d'une passion, d'un tempérament, d'un companion animal, d'une blessure, d'une histoire d'amour contrariée, d'un vêtement, d'un objet, etc.

Facultés spéciales

Certaines origines et guildes confèrent des facultés spéciales aux personnages qui en sont issus. Ces facultés spéciales sont précisées dans les descriptions des origines et guildes concernées.

Certaines origines disposent de facultés spéciales dites majeures ou mineures, qui sont laissées à l'appréciation du joueur et du meneur de jeu.

Les facultés spéciales laissées à la discrétion du joueur et du meneur de jeu peuvent recouvrir absolument n'importe quoi : générer une boule de glace, transférer son esprit dans un rat, récupérer un objet dans sa poche, etc. Cependant, chaque faculté ne confère qu'une seule et unique capacité, précise, au personnage.

Chaque faculté peut avoir une ou deux des trois aspects suivants : puissance, polyvalence, et fréquence.

Une faculté *puissante* a un fort impact narratif lorsqu'elle est utilisée. Elle peut changer du tout au tout une situation, et bouleverser l'histoire.

Une faculté *polyvalente* a des effets variés, qui peuvent s'adapter à un grand nombre de situations.

Une faculté *fréquente* peut être utilisée plus d'une seule fois par jour ou par session de jeu.

Les facultés présentant un seul de ces trois aspects sont des facultés dites **mineures**. Des facultés présentant deux de ces trois aspects sont des facultés **majeures**. Les facultés présentant les trois aspects sont réservées aux personnages non-joueurs.

Compétences

Les compétences des personnages du Paris dessous représentent les savoirs et savoirs-faire qu'ils ont acquis au cours de leur existence.

Les compétences d'origine relèvent de l'origine du personnage, et les compétences de guilde relèvent de la guilde du personnage.

Outre ces compétences d'origine et de guilde, chaque personnage a trois compétences supplémentaires, au choix (sauf les nomades qui n'en ont que deux).

Liste des compétences

Acrobaties	Furtivité
Combat	Ingénierie
Connaissance de Paris dessous	Invention
Contact : [identité du contact]	Maraude
Connaissance de Paris dessous	Négociation
Déguisement	Observation
Délinquance	Premiers secours
Empathie	Profession : [préciser]
Escalade	Recherche
Explosifs	Survie
	Traditions & légendes
	Transport

Équipement

Tout équipement est envisageable dans les limites du raisonnable. Parmi les possessions des personnages-joueurs peuvent se trouver un certain nombre de charmes dont ils disposent en raison de leur origine ou de leur guilde. Ces charmes sont complétés par trois objets complémentaires.

Mécanique de jeu

Principe de base

Lorsqu'un personnage tente une action incertaine, il doit lancer un certain nombre de dés (dont le nombre de faces est totalement indifférent tant qu'il est pair). Chaque dé indiquant un résultat pair compte pour un succès. Chaque dé indiquant un résultat impair compte pour un échec.

L'action est d'autant plus réussie que le nombre de succès est important. Il faut 1 à 6 succès pour réussir une action, en fonction de sa difficulté.

Échelle de difficulté

Difficulté	Succès requis
Facile	1
Malaisé	2
Assez ardu	3
Très difficile	4
Presque insurmontable	5
Impossible	6

Risque et ressources

Pour que son personnage réalise une action incertaine, le joueur peut allouer un certain nombre d'aspects, facultés, compétences, ou possession pouvant influer positivement sur l'issue de l'action à un premier ensemble appelé **risque**.

Le risque représente le nombre de dés que lance le personnage pour accomplir son action, et est au minimum de 1 dé. Chaque aspect, faculté, compétence, ou possession alloué à cet ensemble ajoute 1 dé à lancer. Les compétences d'origine et de guilde peuvent ajouter jusqu'à 2 dés.

Les **ressources** représentent tous les aspects, facultés, compétences et possessions du personnage qui pourraient peut-être influer positivement sur l'issue de l'action mais que le joueur a choisi de ne pas risquer.

Afin de battre la difficulté de l'action, le joueur lance les dés de son risque, et compte le nombre de dés pairs qui représentent les succès.

Une fois ces dés lancés, il peut (mais ce n'est qu'une faculté et non une obligation) faire appel à tout aspect de ses ressources afin de transformer l'un des résultats impairs de ses dés en résultat pair (et donc un échec en succès). Le joueur doit narrer comment cette caractéristique qu'il n'a pas risqué lui permet d'augmenter la qualité de sa réussite.

Chaque aspect, faculté, compétence autre et possession peut en principe être utilisé comme ressource au maximum une seule fois par scène. Les compétences d'origine et de guilde comptent double (soit pour 2 dés de risques, soit pour 1 dé de risque et 1 ressource, soit pour 2 ressources).

Tout personnage peut également choisir de perdre un niveau de vie pour l'utiliser comme ressource. Il doit cependant expliquer comment le fait de se laisser blesser lui confère un avantage pour accomplir son action.

Exemple de risque et de ressources

Par exemple, Gilbert le matamore homme-taupe poursuit un soda-sauteur qui cherche à se fondre dans la foule, dans l'obscurité du Canal sans matin.

Afin de ne pas perdre sa trace, Gilbert risque sa *nyctalopie*, et ses compétences de guilde d'*acrobaties* et de *survie*. Ceci lui donne 6 dés à lancer, et il obtient 6, 5, 3, 3, 1, 1. Cinq dés sont impairs, et Gilbert n'a donc qu'un seul succès – ce qui est peu, et même très insuffisant.

Gilbert décide de faire appel à ses ressources. Il explique que, dès qu'il s'est aperçu qu'il perdait de vue le soda-sauteur, il s'est mis à moins utiliser sa vue que ses *sens aiguisés* d'homme-taupe afin de suivre son odeur dans la foule (et tourne ainsi l'un des 5 dés impairs devant lui pour qu'il ait un résultat pair). Il ajoute également que, pour traverser la foule plus vite, il menace de ses *griffes* les gens qui sont sur son chemin, afin qu'ils s'en écartent. Ceci lui permet de transformer un deuxième dé impair en succès.

Au final, Gilbert dispose de 3 succès pour cette action, mais ne pourra désormais plus utiliser comme ressources ni ses *sens aiguisés*, ni ses *griffes*, ceci jusqu'à la fin de la scène.

En revanche, si une prochaine action dans la scène relève de l'une ou l'autre de ces deux caractéristiques, rien ne l'empêchera d'y faire appel pour les ajouter à ses dés de risque.

Conflits entre personnages

Tous les conflits physiques, sociaux et mentaux sont gérés de la même manière que précédemment, mais les protagonistes doivent prévoir deux ensembles de dés de risque (qui sont chacun, par défaut, de 1 dé). Le premier ensemble représente le risque que prend le personnage pour attaquer, et l'autre le risque pris pour se défendre.

Les protagonistes lancent leurs dés de risque simultanément et au vu et au su de tous les protagonistes du conflit, et les laissent devant eux.

Ensuite, chaque participant au conflit narre, à tour de rôle, la manière dont l'une (et seulement l'une) de ses ressources lui permet de transformer l'un de ses résultats impairs en résultat pair, ou l'un des résultats pairs d'un adversaire (un succès) en résultat impair (un échec). Si le joueur n'arrive pas à raconter comment la ressource l'avantage ou désavantage l'adversaire, alors il ne peut pas changer l'un des dés.

L'ordre de la narration importe peu. Les participants désignent par consensus le premier narrateur (qui peut être le MJ) du conflit, et une fois qu'il a raconté comment sa ressource (ou celle d'un PNJ) lui a permis d'altérer le déroulement du conflit, il désigne le personnage suivant (qui peut être un personnage-joueur comme un PNJ).

Tous les personnages partie prenante du conflit doivent avoir eu l'occasion de narrer comment l'une de leurs ressources a altéré la situation du conflit, avant que le tour ne revienne au premier narrateur du conflit, qui narrera la suite du conflit, en faisant appel à une autre de ses ressources.

Impuissant !

Si un personnage-joueur ou un PNJ n'a plus de ressources disponibles, il ne peut plus narrer la suite du conflit. En pratique, il subit le reste de la situation de conflit.

Une fois que les ressources de tous les protagonistes du conflit sont épuisées, le déroulement de la scène est connu, et son issue est liée aux résultats des risques d'attaque et de défense.

Si un attaquant a plus de succès qu'un défenseur, alors il remporte l'opposition. Dans le cas d'un combat, il lui inflige les dégâts de son arme qui sont soustraits des niveaux de vie du défenseur.

Dans le cas d'un conflit d'une autre nature, les effets sont ceux résultant logiquement de la nature du conflit, et du fait que l'opposition ait été remportée par tel ou tel protagoniste (ou faction).

Dégâts des armes

Arme	Dégâts infligés
Mains nues	1
Poing américain, pierre lancée	2
Dague, matraque, fronde	3
Épée, hache, arc court	4
Hache de guerre, arc long, revolver	5
Sabrail, fusil	6

Blessures et risques

Les blessures reçues par les personnages retirent des dés à l'ensemble de leurs dés de risques.

Effets des blessures

Blessures reçues	Effet
0 à 3	Rien
4 à 6	–1 dé de risque
7 à 9	–2 dés de risque
10+	Inconscient ou mort

Le niveau de radiance

Les personnages et lieux ont tous un niveau de radiance, indiqué par la notation NR, suivie d'un nombre.

Radiance ambiante

Pour les domaines, ce nombre suivant la notation NR indique leur niveau moyen de radiance ambiante. La surface de Paris a un NR égal à 0, tandis que le niveau de radiance de la plupart des domaines de Paris dessous oscille généralement entre 1 (pour des domaines dont les lois physiques demeurent relativement proches de celles de la surface) et 2 (pour des domaines un peu plus "mystiques" et moins rationnels).

Un domaine présentant un niveau de radiance de 3 ou plus implique que de nombreuses lois rationnelles soient altérées. Au-delà, les lois physiques peuvent même être abolies. Évidemment, le niveau de radiance est particulièrement haut près des lacs de radiance pure - où, souvent, naissent des légendes - ou bien au contact de reliques particulièrement puissantes, qui sont chargées de leur propre radiance.

La radiance et l'origine

Le niveau de radiance indiqué après l'origine des personnages est la radiance vitale. Elle correspond au niveau minimal de radiance ambiante requis afin que ceux-ci puissent survivre à long terme. Un personnage d'un niveau de radiance donné se trouvant dans un domaine dont le niveau de radiance est inférieur ressent des désagréments plus ou moins importants. Ces désagréments sont l'annulation des succès obtenus à tous les jets, ainsi que des blessures automatiquement infligées.

Un personnage dont le niveau de radiance vital est élevé se sent comme un poisson hors de l'eau lorsqu'il visite un domaine dont le niveau de radiance ambiant est inférieur. Pour déterminer les effets délétères qu'il ressent, il suffit de soustraire son niveau de radiance du niveau de radiance ambiant du domaine, et de vérifier les effets dans la table suivante :

Radiance ambiante – radiance vitale

Résultat	Effet
Positif ou nul	Rien
–1	–1 succès, 1 blessure par 12 h
–2	–2 succès, 1 blessure par heure
–3	–3 succès, 1 blessure par minute
–4	Dissipation presque instantanée

La radiance et l'équipement

Le niveau de radiance indiqué pour un charme ou un objet débritechnologique est le niveau de radiance ambiante minimal afin que celui-ci fonctionne correctement. Il n'est pas possible d'utiliser un charme ou un équipement débritechnologique dont le niveau de radiance indiqué est supérieur au niveau de radiance du domaine : il ne fonctionne tout simplement pas, et le charme apparaît simplement comme un objet inutile, voire un détritus.

Dès que le charme ou l'équipement débritechnologique se trouve à nouveau dans une zone où le niveau de radiance est supérieur à son propre niveau de radiance, alors il recommence à fonctionner parfaitement.

En outre, les pièces d'équipement relevant d'une technologie classique, issue de la surface, fonctionnent de moins en moins bien à mesure que la radiance augmente. En pratique, la radiance ambiante de chaque domaine limite le niveau technologique des objets manufacturés qui peuvent y être utilisés, à moins qu'elle n'ait été prise en compte dans leur conception (et c'est le principe même de la débritechnologique).

Lorsqu'un objet ou une pièce d'équipement excède le niveau technologique maximal d'un domaine, il devient inutilisable : ses mécanismes se grippent, les réactions chimiques requises pour son usage ne se produisent pas, etc. Jusqu'à ce qu'ils soient dans un environnement où la radiance ambiante est suffisamment basse, ces objets ne peuvent servir que de presse-papiers décoratifs (et encore, si le papier est encore utilisable à ce niveau de radiance).

Radiance ambiante et équipement

NR	Niveau technologique maximal
0	Tout fonctionne parfaitement
1	Technologie diesel, armes à feu modernes
2	Technologie vapeur, armes à feu archaïques
3	Technologie médiévale
4	Technologie néolithique
5+	Rien ne fonctionne à part la débritechnologie et les charmes

Une faculté d'exception

Seuls les SDF ont la faculté, comme indiqué dans leur origine, d'utiliser tout objet n'importe où dans le Paris dessous, ceci quel que soit son niveau technologique et quel que soit le niveau de radiance ambiant.

Crédits

Conception, organisation et textes de **Ludovic Schurr**

Textes additionnels de **Hervé Bourgade** et **Gonzague Dutheil de la Rochère**

Remerciements à **David "*Mystery Man From Outerspace*" Bercovici**, **Loris Giannada**, **Julien Guerder**, **Charles Herbière**, **Fabien Lyraud**, **Renaud Pouliquen** pour leurs idées et suggestions

Design graphique par **Ludovic Schurr**
avec l'aide de *Pixabay* (http://pixabay.com) et *Pexels* (http://pexels.com) pour les illustrations
et *Homebrewery* (http://homebrewery.naturalcrit.com) pour la maquette

La notion de radiance, ainsi que les races et guildes citées, proviennent du jeu de rôles
Underworld de **Gareth-Michael Skarka**, aux éditions Synister Creative Systems
(achetez-le, ça vaut le coup)

Publié sous licence Creative Commons Attribution – Share Alike