

Les aventuriers arrivent donc à Sigil et se rendent à leur QG, l'auberge du Rat Tacheté. Ayant récupéré une deuxième pièce ayant appartenu à l'Innomable, ils ont également récupéré un *quatrième Parchemin d'Ahm*. La lecture de ce dernier indique visiblement deux possibilités dans la recherche des autres parties.

Mais avant de pouvoir se pencher sur la chose, Hegbert aborde les Pjs. Il arbore un visage tuméfié et

d'une main bandée montre derrière lui un tas de chaises cassées :

*"Y a quéque temps, y a une paires d'enfumés qui sont venus... eul'première foué yovait troué orcs. M'est avis qui sortaient du Fossé, tellement qui puaiet. Même ché ramasseu d'cadave d'la ruche y r'niflent moins . Pis après qui ya eu une foué encor'. Là des loqueteuses, tout aussi puantes et pleine de pustules. Pour sûr qu'elles vous cherchait aussi... p'tête pour vous leurs fassiez des grouillaux.. Hahahahaha.... Bref y z'ont tous taquiné d'ma matraque, mais j'ai dû d'mander à quéque copains d'venir, histoire qui r'viendait pas encor' quoi..."*

Hegbert tend dans le même temps un message au Crinti, provenant de la Morgue. Il se retrouve également surpris de la soudaine philanthropie du voleur qui lui paye rubis sur l'ongle un dédommagement pour les dégâts subis.

En revant servir les PJs en boissons et victuailles divers, Hegbert ajouta : *"Z'êtes tête des béjaunes, mais j'ai apprécié v'ôte geste. du coup j'me susi dit qu'un conseil d'affranchi pouvait vous aider. j'sais pas où z'êtes aller trainer v'ôte ratelier mais m'est avis qu'vous n'avez pas été au bon endroit. Vu la trogne des enfumés qui m'ont cognés j'pense que vous devriez vous mette au vert qu'éque temps, dans un endroit sûr, avant d'vous faire garroter pour de bon. J'sais pas quel potentiaire z'avez empaillé mais ça sent pas bon pour vous ! J'vous conseillerais d'vite contacter vos amis pour qui vous trouve une gitoune discrète... Z'avez une faction digne de c'nom, hein les béjaunes ?"*

En attendant de se mettre en route pour le tombeau du Premier Commandant de l'Ordre des Militants Planaire, les héros se repose, et l'homme-poussière se rend à la Morgue.

Après un âpre discours sur la non-vie du [Factol Skall](#), un Factor des Hommes-poussières, le [Régisseur Emoric](#), aborde le crinti pour en apprendre plus sur ces étranges items que les aventuriers ont ramené.

Suite à cette absence de plusieurs heures, le mage revient auprès de ses compagnons, et c'est avec une insistante insistance qu'il insiste sur le fait d'aller libérer Ashan Hornkmil. Faisant confiance au mage les héros repartent donc à la Forge des Âmes et fomentent un plan pour libérer le deva déchu. La tâche s'avère moins évident que prévu, en effet les nains ont subis une attaque d'un groupe d'homme. Visiblement les intrus ont essayés d'atteindre la chambre du Marteau de Moradin, là où les héros ont récupéré le heaume de l'Innomable quelque temps auparavant. Cette incursion a couté cher aux intrus,

dont cinq membres sont mort, mais le chef, clairement identifié comme étant un prêtre de Talona s'est enfui. Les aventuriers apprennent également que trois soldats, dont un [garde royal](#) sont décédés.

Au delà de la violence de l'attaque et de la détermination des assaillants, c'est plus l'objectif et la nature de la chose qui inquiète les nains : un prêtre de Talona, puissant au demeurant, qui veut récupérer une relique mauvaise sous la protection de Moradin n'est pas une bonne chose... Pas du tout...

Feignant plus l'ignorance qu'autre chose, les aventuriers font comme si ils étaient des ignares dans le domaine, et profite de la confusion pour aller libérer Ashan. Doit-on préciser ici que la nature de la mission à la Forge des Âmes a été caché au prêtre du groupe ?

Une fois la libération chaotique d'Ashan effectuée (nous passerons sur la fuite en avant des héros, les portes de la cité qui se ferment presque sur eux etc...), les PJs s'en retournent à Sigil et le groupe se décide à se rendre au monastère de l'Ordre des Militants Planaire.

Renseignement prit, ce dernier se trouve dans le Quartier de la Dame, allée du Deva. Encore une fois plusieurs heures de marche sont nécessaire pour y arriver. Touchant au but les héros doivent traverser un endroit remarquable : le Monument des Victimes de la Peste.

*"Vous arrivez sur une grande place pavée de jaune et de blanc. Au centre se dresse une immense statue de marbre blanc faisant presque cent mètres de haut. La statue représente une femme aux formes sculpturales, vêtue d'une simple toge. elle a le visage grimaçant, visiblement tordu par la souffrance. Ses yeux sont bandés par un haillon de tissu et des larmes de sang sont visible sur ses joues. Elle tend devant elle ses deux bras d'où partent, des coudes au doigts, de nombreuses cicatrices recouvertes de bubons suintants. Le bout de ses doigts semblent nécrosés. Tout cela est d'un réalisme saisissant. L'on pourrait presque sentir une odeur de décomposition, chose peu probable dans le quartier de la Dame néanmoins. Le socle sur lequel repose la statue est recouvert de milliers de noms, dans autant de langue possible..."*

Les Aventuriers trouve le monastère assez facilement, ce dernier, tout en restant discret, a pignon sur rue. Il s'agit d'un bâtiment austère de quatre niveaux en pierre grise. Rapidement ses derniers sont introduits devant [Altarion Léorus](#), le dirigeant du monastère et [Liniel Anarar](#), sa seconde. Les PJs peuvent aussi noter la présence de [Velratha Lunargent](#), qui est également présente.

Même après avoir lu la missive de Jophiel il restera perplexe devant une telle demande, mais obeira à l'ordre de son Premier Commandant et autorisera les héros à se rendre au tombeau d'Incarnation Parfaite 1er. Les héros sont un peu surpris, en effet Liniel les amène devant un mur en pierre. Là elle leur indique que le tombeau se trouve derrière, mais que personne n'en sait plus, en effet aucun être en ces lieux n'aurait pensé un jour vouloir ouvrir le tombeau du Premier Commandant !

Après examen rapide du mur, les aventuriers trouvent quatre crochets à tapisserie scellés dans la partie supérieure du mur. Malheureusement la tapisserie sensé se trouver là n'y est plus. De même ils découvrent quatre petites alcôves dissimulées et vides, placées dans les quatre angle du mur.

Les héros pensent alors à aller consulter les archives du monastère, ils y retrouvent [Klöm Bernth](#), l'archiviste du monastère, qui sera tout excité, mais aussi stressé de participer à cette entreprise. Assez rapidement il ressort de la recherche un nom : Orcimé d'Ambre. En effet le tombeau du Premier Commandant Incarnation Parfaite 1er est protégé par un puissant enchantement, lancé par cet Orcimé d'Ambre.

### **L'enquête.**

Comme à chaque fois à Sigil où l'on veut retrouver une personne, le plus simple est de commencer sa recherche aux Archives, le quartier général des [Marqués](#).

Nous passerons ici assez rapidement sur les interminables allers-retours dans les différents bureaux des archives, pour retrouver un document parlant du décès d'Orcimé, sa famille, ses héritiers, sa situation financière etc, etc...

Les aventuriers notent deux choses importantes : Orcimé s'était endetté très fortement auprès de la [Société de l'Ether Luminifère](#) (Bas Quartier), et que la dernière descendante de sa famille s'appelle Lydia d'Ambre. Malheureusement Lydia est décédée et même si les aventuriers ont le nom de son descendant, Rosen d'Ambre, il ne trouve pas de renseignements permettant de la localiser. Mais Lydia avait également signé une reconnaissance de dette auprès de la Société, du coup les héros ont poussé leurs investigations jusque là-bas.

Ils seront accueillis par le désabréable [Gannesto le Vil](#), un fiélon à la mine patibulaire, qui après quelques négociations et avoir voulu baffer le guerrier laissera entre en maugréant le mage du groupe dans le bâtiment.

Le Crinti sera reçu par [Muzphen](#), l'intendant de la Société de l'Ether Luminifère. Rapidement Muzphen confirmera au mage que la famille d'Ambre est toujours débitrice envers la Société, et que d'ailleurs Rosen d'Ambre est actuellement ici, à "travailler" pour eux afin de rembourser ladite dette mais qu'il n'est pas "disponible"

Suite au geste généreux du Crinti de payer la dette de Rosen, il est autorisé à le rencontrer.

**La vie de Rosen :** Rosen sera très surpris de voir le mage, surtout en apprenant qu'il a payé sa dette. Il lui expliquera que son arrière grand-père, Orcimé était un magicien puissant faisant parti de la Société. Malheureusement pour sa famille, comme elle l'a découvert trop tard, Orcimé était un accro au jeu et a réussi à perdre une fortune colossale. Il avait même engendré des dettes auprès de la Société qui a fini par porter plainte contre Orcimé, et qui, par décision de justice, s'est fait saisir sa maison. Seules quelques vieilles relations qui lui devait encore quelques services ont fait en sorte qu'Orcimé ne devienne pas un clochard de la ruche. Depuis la condamnation de sa famille à s'acquitter de la dette de son arrière grand-père, les descendants d'Orcimé travaillent à rembourser la dette. Si jamais Rosen n'emploie le terme de servitude ou d'esclavage, le crinti ressent bien la soumission de Rosen à la Société.

Quand le mage demande des renseignements sur le tombeau du premier commandant, Rosen avouera ne

pas savoir grand chose, même s'il il leur dira qu'il se souvient que sa mère avait réussi à négocier avec l'Ordre des Militants Planaire la récupération d'une tapisserie, mais il ne sait pas où elle se trouverait actuellement. Mais en remerciement de la dette payée, Rosen dira qu'il sait aussi que sa mère avait vendu le crâne de son grand-père. Il ne connaît pas le nom de l'acheteur mais se souvient très bien de l'endroit où à priori la vente s'est faite car à l'époque cela l'avait amusé : les "*os-de-la-nuit*". Il sait juste que cela se trouve dans le bas-quartier, mais pas où précisément.

Sur les conseils d'affranchis, les héros prennent un rabatteur pour pouvoir se rendre aux fameux "*Os-de-la-nuit*". Morcem, le rabatteur du Rat Tacheté, demandera aux aventuriers l'astronomique somme de 25 pièces d'or. En effet il explique aux PJs qu'il faut faire jouer beaucoup de relations pour obtenir un rendez-vous.

Trois jours après Morcem leur indique que le rendez-vous aura lieu à anti-pic (minuit) au niveau de l'Arche des navigateurs, un pont qui franchi le Fossé, entre la Bas-Quartier et la Ruche. Là les PJs attendront un petit moment en entendant les petits pas de rats, ainsi que des couinements. Peu après cinq rats-garous apparaissent. Pensant à un traquenard et prêt à en découdre, les PJs entendront un gutural « *Est-ce vous qui voulez rencontrer le Maître des Os ?* » qui sortira de la gueule d'un des rat-garou. Ils seront amené à l'entrée des [Os-de-la Nuit](#), via un petit dédale de couloirs malodorants.

Une fois dans la salle principale du lieu, où les murs sont couvert d'étagères remplis de crânes, les héros peuvent voir trôner dans deux coins d'imposantes statues :

L'atmosphère pesante des lieux se trouve perturbée quand [Lothar l'Ancien](#), le maître des lieux, fait son entrée. Il semble visiblement surpris de voir les héros. Un des rat-garou qui a conduit les PJs jusqu'ici, le chef à priori, reçoit alors une récompense de la part de Lothar et s'éclipse. Puis Lothar toise les aventuriers de longues secondes, avant de leur demander de se présenter. Ensuite Lothar demande ce que veulent ces béjaunes à une heure aussi tardive.

A l'évocation du nom d'Orcimé d'Ambre Lothar hochera la tête : Il peut effectivement "s'entretenir" avec Orcimé pour avoir les renseignements que désirent les héros. Mais cette aide ne sera pas gratuite, comme on pouvait s'y attendre.

Il regardera longtemps les PJs, surtout celui faisant partie des hommes poussières. Il finira par leur dire qu'il souhaite récupérer un objet auprès d'une Factor des Hommes-poussières, une certaine [Oridi Malefin](#). L'objet en question est dénommé le Phylactère de vie, une chose qui n'a rien à voir avec un phylactère de lichât.

Aux PJs de trouver le moyen d'avoir cet objet...

Lothar sait juste que Oridi est une personne importante des Hommes-poussières, et qu'il l'avait rencontrée à l'époque au [Bar de la poussière accumulée](#), où apparemment elle a ses habitudes.

Ni une ni deux, nos héros s'en vont quérir des renseignements sur cette Oridi au Bar de la poussière accumulée. Une fois à l'intérieur l'on pourrait croire que cet endroit est une annexe de la Morgue, tant il est similaire à cette dernière. D'ailleurs un zombi, [Hector](#), sert de "barman" et propose aux PJs une table.

Nombre d'Hommes-poussière y sont présent et la prise de renseignements est grandement facilité par l'appartenance du Crinti à la Faction. Voilà les éléments que les héros peuvent glaner auprès de :

[Pharod le Récupérateur](#) : Récupérateur pour les hommes-poussière il est en pause ici. Il connaît de nom Oridi, sachant que c'est une affranchie, puissante chez les Hommes-poussière, mais il sera incapable de dire où elle se trouve, bien que pour lui, elle est forcément à la morgue.

[Mortaï Envoitombe](#) : Il connaît de renom également Oridi, mais n'a jamais parlé avec elle directement. Elle est très respectée dans la faction.

[Initié Maroj](#) : Il est une jeune recrue, qui est plus ennuyé avec des corps qu'il doit gérer avant toute chose,

se qui le rend très nerveux et affolé, il ne connaît pas Oridi.

Scère la Secptique : Elle commence à perdre foi envers la philosophie des Hommes-poussière et se demande si la vraie vie n'est pas mieux que la vraie-mort. Emoric lui a vivement conseillé d'aller voir Oridi, qui saura apparemment la guider comme il faut, mais elle n'a aucune idée de où elle se trouve .La dernière fois qu'elle a été à la morgue elle ne l'a pas vue...

Ei-Vene : Elle connaît très bien Oridi : il s'agit d'une factor des Hommes-Poussière (Militante du 2ème cercle), une puissante nécromancienne, connue pour être proche de la Vraie Mort et ayant une fonction de sage pour sa faction. Comme Factor des Hommes-Poussière, le plus probable est de la trouver dans la Morgue. Ei-Vene abordera aussi la longévité d'Oridi (traces d'elle depuis plus de 160 ans, absence de vieillissement depuis lors), le fait qu'elle a à priori une maison (mais sans en connaître l'adresse). Elle rajoutera cependant qu'elle pense que son adresse ne doit pas être éloigné de la Morgue. La personne la plus à même d'avoir ce genre de renseignement est Règle-de-Trois.

Renseignements pris, ce matoï là se rendrait fréquemment dans un endroit nommé le Passeur du Styx, tout un programme.

La transaction fût tendue et difficile, visiblement Règle-de-Trois aime parler par énigme, et se rejouit de la déconfiture du crinti devant ses paroles. Mais la perspicacité du groupe finira par payer, et ils obtiendront l'adresse d'Oridi, non sans avoir effectué les trois paiements : Sa maison se trouve dans le Bas-Quartier, premier District, rue de l'Engrenage, au numéro 21B, premier étage.

Fort de l'information les aventuriers se rendent à la Maison d'Oridi, une petite demeure qui pourrait passer pour bourgeoise, si elle se trouvait dans un autre quartier. La grande particularité de ce quartier est qu'il est essentiellement habité par des Modrones. Ces créatures si particulières font encore se poser beaucoup de questions aux primaires que sont les héros (encore un peu béjaunes) : sont-ils vivants ? Est-ce mécanique ? Les deux à la fois ?

Passé cette étrangeté, les aventuriers investissent la maison d'Oridi. Rapidement ils se rendent compte que la maison n'a pas été fréquentée depuis un long moment. Ils y découvrent également un zombi en train de passer le balai nonchalemment, même avec la présence des PJs il continue sa besogne.

En fouillant l'endroit les aventuriers découvrent une énorme bibliothèque, essentiellement remplie d'ouvrages consacrés à la Mort et ses domaines rattachés. L'étude de tous ces ouvrages est l'œuvre d'une vie !

Ne trouvant pas de trace d'Oridi dans la maison et ne trouvant pas le phylactère, les héros se décident à une approche plus concrète : si elle n'est pas là, elle doit être à la Morgue et le crinti décide d'aller s'y rendre directement.

Et effectivement Oridi était à la Morgue, et c'est une rencontre empreinte de mysticisme et de philosophie qui commence entre les deux Hommes-poussières. La joute verbale sur la Vraie Mort, la non-vie, la vie et la libération dure de longues heures et après un moratoire convaincant, le crinti obtient gain de cause et Oridi accepte son passage à la Vraie Mort. Elle donne le phylactère de vie, qu'elle avait sur elle.

Fort de cette réussite impromptue les PJ's se rendent dans la foulée aux Os-de-la-Nuit afin de donner le phylactère à Lothar l'Ancien.

Lothar ira alors "parler" au crâne d'Oricmé d'Ambre. De retour il expliquera aux aventuriers que la tapisserie accrochée au mur donnant l'accès au tombeau révélait comment l'ouvrir : dans chacune des quatre alcôves du mur il faut y placer un objet spécifique.

L'ordre n'a à priori pas d'importance, les PJ's doivent y placer une clef en bronze, une bouteille de liqueur (quelconque), un anneau en pâte à sel et un petit miroir.

Juste le temps de trouver ou d'acheter lesdits objets et les aventuriers retournent au Monastère afin d'ouvrir le tombeau. Liniel accompagne les héros, qui dans une attitude dévôte ne peut retenir son émotion à la disparition du mur alors que le dernier objet est mis en place dans la dernière alcôve.

Juste derrière se trouve le [Tombeau d'Incarnation Parfaite 1<sup>er</sup>](#), un simple sarcophage en pierre, dans une petite pièce sans décoration. Liniel, d'une voix solennelle, autorisera les aventuriers à prendre le [Carnet du Premier Commandant](#), mais rien d'autre.

Une fois le carnet en leur possession les PJ's peuvent enfin en apprendre un peu plus sur cette histoire.

Dans le même temps une missive extraordinaire arrive dans les mains du mage : en remerciement pour son aide, Oridi lègue l'ensemble de ses biens à ce dernier ! La maison et tout ce qu'il y a dedans, et plusieurs objets magiques sont désormais la possession du crinti.

Ni une ni deux les héros foncent s'approprier les lieux et son contenu. Quelle ne fût pas leur surprise d'y voir à l'intérieur [Ashan](#) et [Aestine Hormkmil](#) !

Malgré la crainte, surtout du prêtre (à juste titre), d'un quelconque acte violent Ashan se montre pourtant plutôt amical. Il tient particulièrement à remercier les aventuriers pour leur aide, surtout pour avoir libéré sa fille. Contre toute attente il propose aux héros le tirage d'une carte dans son jeu de [cartes merveilleuses](#) !

Chacun a tenté sa chance, à part le prêtre à qui Ashan a refusé le tirage. Et comme on pouvait s'y attendre diverses fortunes ce sont abattues sur les héros. Si le cas du mage est à priori bénéfique, le guerrier s'est attiré l'inimitié d'une puissante créature, quand au voleur, il a carrément disparu !

C'est avec ce groupe restreint que les aventuriers étudient à nouveau les Parchemins d'Ahm en leur possession afin de décider où se rendre pour leur prochain périple.

*A suivre...*