





*Année 1364 CV, 225ème jours. Année 0, jour 45 de la campagne. Arrivée à Sigil : 13 jours.*

Nos valeureux aventuriers se lancent donc au travers du portail, vers l'inconnu. Cet inconnu est en fait un balcon en bois bralant d'une maison du quartier de la Ruche. Si l'arrivée des deux premiers héros se passe à peu près bien, celle du nain, et surtout du guerrier avec son coffre aura raison de la faible résistance de la structure.

On pourra noter que le guerrier, dans un réflexe, aura préféré rattraper Iaina au vol, plutôt que le coffre et c'est dans un fracas de matériaux, de corps, de pièces, de dents, de sang et de larmes que tout le groupe, coffre compris se retrouve fracassé, quatre étages plus bas.

Comme on peut le deviner un beau tapis de pièces d'or et d'argent dans un quartier pauvre attire rapidement l'attention, et tout aussi rapidement une émeute.

C'est contrariés que les héros se réfugient à la l'auberge du Rat Tacheté. Tout encore troublés par leur dernières expériences, les aventuriers se cherchent encore et essayent de comprendre ce nouveau monde.

Le mage, déjà engagé auprès des Hommes-poussières, se retrouve lors d'une grande cérémonie à écouter pieusement le Factol et son manifeste.

Dans le même temps, le guerrier, qui se cherche toujours se rapproche des Athars et écoute tout aussi posément le manifeste du Factol.

Le Prêtre quand à lui s'en retourne au Temple de Fer, le lieu de culte du Morndinsamman et commence à se pencher sur cette histoire d'innomable et de Bytopie. Il découvre les premiers secrets des plans, comme les [portails](#) et le moyens de les utiliser, les [clefs de sorts](#) et les [clefs de pouvoirs](#)...

Le rôdeur et le voleur, eux, se concentre sur l'apprentissage du Sigilien en prenant des cours avec une certaine Milori.

Après les (fructueuses) recherches du prêtre sur la Bytopie, les aventuriers se décident à se rendre là-bas pour en apprendre un peu plus sur l'Innomable.

Par contre se pose la problème d'y aller. Et malheureusement pour les héros, le seul portail connu à ce moment là est celui de la Ville-portail de [Négoce](#), en Outreterre. Si le supérieur du Prêtre consent à ce que le groupe puisse emprunter le portail du temple pour se rendre à la base de la flèche du Grand anneau (au-dessus de laquelle trône sigil), il ne peut malheureusement pas faire plus.

A nouveau secoué par leur voyage planaire, les aventuriers arrive à la base de cet immense pillier, dont on se demande comment il tient. S'offre à eux alors la vue d'immenses étendues verdoyantes, parsemées de collines, de rivières et de lacs.

Une foule assez importante se trouve également là, des marchands pour l'essentiel, avec des boeufs, des chevaux, des chariots remplis. Nombres d'étales partent dans les trois directions d'une route à moitié pavé qui s'ouvre devant les héros, un poteau en marbre blanc avec trois panneau de bois indiquant, à gauche EXCELSIOR, à droite EXTASE et tout droit NEGOCE.

Les aventuriers passeront trois semaines d'un voyage certe monotone, mais assez agréable, où le temps se maintient avec une douce température, où la faune et la flore offre des payasages champêtres et agréables et où visiblement à part une roue de chariot qui casse ou un tonneau qui se renverse, il n'y a rien de trépidant qui se passe.

De plus la quasi continuité de caravanes de marchands et d'étales qui longent la route permet au héros de ne jamais manquer de victuailles, ni de moyen de transport.

C'est donc reposés que les PJs arrivent à Négoce, une cité somme toute étrange où tout est trouné vers le commerce. Rien que l'attitude outré des habitants sur tout ce qui concerne autre chose que le commerce en dit long sur la mentalité du coin : Un affranchi sait que le seul vrai moyen d'avoir une vie honnête et lucrative est de travailler durement en faisant du commerçant, ou au pire en vendant le fruit de son labeur.

C'est après une âpre négociation avec le Maître des Affaires que les PJs arrivent à quémander leur passage pour la Bytopie...

*Arrivée en Bytopie :*

*"Après avoir de nouveau été étrillé par votre traversée planaire et remis de vos émotions vous actez rapidement le fait que vous vous trouvez dans une petite grotte.*

*Une vague lueur brillante, provenant de ce qui s'apparente à une sortie vous attire tel des papillons vers une torche.*

*C'est instinctivement qu'une fois franchi la sortie de la grotte vous vous arrêtez quelques instants afin que vos yeux se réhabituent à la lumière ambiante.*

*Chose salvatrice s'il en est car vous êtes sur un promontoire rocheux et à quelques pas de là un vide mortel vous attendait !*

*Le spectacle qui s'offre à vous vaut par contre cette petite prise de risque car il est édifiant :*

*Vous pouvez voir à perte de vue de verts pâturages sur lesquels paissent des moutons à la toison argentée, des bovidés à la robe longue et rousse et d'autres paisibles herbivores d'élevage dont vous ne connaissez pas le nom. Des champs de céréales ressemblant à du blé, de l'orge ou encore du seigle alternent avec ce qui ressemble sans nul doute à des vergers aux arbres fruitiers divers et variés, le tout parfaitement entretenu.*

*Tout cela est irrigué par de grands lacs et rivières dont la translucidité ne fait paraître aucun doute sur le potentiel comestible de leurs eaux.*

*Ici et là ou discerne de petits bourgs et des hameaux aux toits de chaume ou même ces quelques bâtisses isolées.*

*De ce cadre bucolique ne se dégage que silence, paix et tranquillité.*

*Tout cela aurait pu vous satisfaire, si ce n'est un détail, enfin deux pour être plus exact :*

- Tout d'abord il y a ces gigantesques colonnes, comme des montagnes cylindriques qui montent très haut dans le ciel... Vous pouvez en apercevoir six, dont une particulièrement imposante par rapport aux autres.*

- *Ensuite il y a ce ciel lui-même : Sans soleil, malgré la lumière diffuse qui émane de partout, il est très sombre et extrêmement oppressant, la présence de quelques étoiles éparses n'y changeant rien...*

*C'est alors que votre esprit, bien que voulant réfuter la chose, vous donne la réponse et vous êtes comme sonné par la révélation : au-dessus de votre tête ne se trouve ni plus ni moins qu'une autre terre, comme si l'on avait retourné une partie du monde pour le mettre au-dessus de vous.*

*Une analyse plus poussée pour ceux ayant une vue plus perçante vous apprend que ce « monde au-dessus » semble tout de même beaucoup plus boisé et sauvage que celui sur lequel vous êtes...*

*Alors que de nombreuses questions assaillent votre esprit et que vous regardez de façon anxieuse ces fameux « piliers » de pierre, en espérant qu'ils sont aussi solides qu'ils en ont l'air, vous pouvez remarquer que deux points lumineux arrivent à grande vitesse sur vous..."*

Les héros sont effrayés par deux humanoïdes ailés, portant une armure de plaque et une toute aussi jolie épée...

Après les vérifications d'usage les gardeins laissent repartir les héros, non sans avoir appuyé un regard perplexe sur le Crinti.

Descendant le promontoire rocheux où ils se trouvaient, les héros se mettent en route pour essayer de rejoindre la spire centrale, à priori objectif de leur recherche suit eà la lecture du parchemin d'Ahm.

Rapidement les aventuriers décident de prendre un bateau pour s'y rendre, en effet de la hauteur où il se trouvaient ils ont pu voir qu'un fleuve serpentait à travers le plan et allait se jeter dans un grand lac, visiblement au pieds de la spire centrale. En quelques heures ces derniers arrivent dans une petite bourgade où tous les habitants s'affèrent dans un labeur industriel.

Au grand damn de plusieurs PJs, la traversée, si elle ne s'avère pas payante, elle n'est pas gratuite non plus. Du moins comme les héros l'entendent : en effet en Bytopie l'adage "toute peine mérite salaire" (légèrement dévoyé par "toute peine mérite récompense") prend ici tout son sens ! Les aventuriers devront travailler sur le bateau qui va les emmener. En échange du transport, du logis et du couvert chacun devra oeuvrer à la bonne conduite et la propreté du bateau.

La traversée sera encore plsu pénible que prévue, car en plus du travail passionnant (que certains héros arriveront à esquiver) qu'est le lovage des cordes, le nettoyage du pont, la cuisine à préparer et tout autre chose du même acqubit, il ne se passe rien. Rien du tout. Même pas un petit cahut dans la navigation, un accident fortuit ou totu autre événement qui relèverait de la compétence de héros en herbe. Le travail, toujours le travail.

Au bout de plusieurs jours de croisière alors que certains aventuriers en étaient arrivé à penser au suicide, démoralisé qu'ils étaient à cause de la monotonie du voyage le capitaine leur annonça leur arrivée au Lac Crystal pour le lendemain matin.

Pressé d'en finir, les aventuriers se précipitent pour gravir au plus vite l'escalier qui parcourt la spire centrale en long lacet et monte jusqu'à perte de vue. Mais l'accès à l'escalier se fait par de grandes plateformes, qui sert essentiellement à remonter les chargements des bateaux pour ensuite approvisionner les caravanes de marchandises qui s'éparpillent à travers le plan.

Le contre-maître [Latislav Snid](#), en charge des plates-formes demande systématiquement pour quel labeur

les personnes souhaitent emprunter les plates-formes. De fait les aventuriers sont bien en mal d'expliquer leur présence, et même l'évocation de leur "mission" aura pour réponse de la part de Latslav "*Ce n'est pas un travail ça, bige*".

Pour leur autoriser l'accès Latslav leur proposera un travail intellectuel (pour le plus grand plaisir du guerrier) et résoudre pour lui une problématique :

Comme l'on pouvait s'y attendre, les héros finissent par trouver la solution et c'est contrarié mais soulagé que les aventuriers commencent l'ascension de l'escalier...

En dehors du nombre incalculable de marche à monter qui fatigue nos héros, le vent et l'altitude n'ont pas trop d'effet sur le moral des troupes, même Iaina pourtant peu habitué à tout, ça ne se plaint pas.

Alors que les aventuriers touchent au but ils se font attaquer par d'étrange créatures, des sortent de poisson volant : des Ni'iath



Une fois ces étranges créatures défaites, les héros continuent de progresser, mais arriver à une plate-forme en pierre, cela se complique, en effet il commence à manquer des marches sur cette partie de l'escalier. D'un commun accord (plus du groupe de héros d'ailleurs) Iaina redescend, c'est devenu trop dangereux pour elle.

Plusieurs épreuves d'adresse, d'acrobaties et de sueurs froides plus tard les aventuriers se retourne sur un cul-de-sac : plsu d'esclaiier, pas de plate-forme, pas de porte... Une escalade osé du voleur va permettre de

découvrir que l'entrée d'un passage est caché par un sort d'illusion.

Les Pjs ouvrent alors au vout de se passage une lourde porte en fer, pour se retrouver dans une pièce circulaire, au centre de laquelle se trouve, posé sur un piédestal, une pièce d'armure. Une colonne de lumière éclaire à la verticale l'élément et le piédestal.

Sans plus d'ambage que ça, le guerrier s'empare de la pièce d'armure : après tout ils sont là pour ça ! Instantanément, la porte de la pièce se referme derrière eux et la colonne de lumière disparaît. Quelque instant après, une forme humanoïde armurée apparaît.

Le combat s'engage et les héros ont du mal à contenir les assauts de leur agresseur. Le voleur, décide de trouver un moyen d'ouvrir la porte, et après quelques recherches tombe sur le levier de commande de la porte dans le plafond. Espérant pouvoir s'enfuir sans être poursuivi par l'armure vivante, les héros déchantent quand ils comprennent que cela est inutile.

La situation devient critique, le guerrier faiblit, le rôdeur n'arrive pas à grand chose, le voleur ne fait pas mieux, le magicien réfléchit et le prêtre essaye de faire de son mieux.

Repensant aux écrits du parchemin d'Ahm le prêtre tente le tout pour le tout : se jeter corps et âmes sur l'armure vivante et précipiter cette dernière dans le vide ! Malheureusement pour lui les Dieux n'ont pas été avec lui sur cette action et c'est avec un des gestes les plus malchanceux qui soit que le prêtre glissa au moment d'attraper son adversaire et c'est seul, sous le regard horrifié (ou pas) de ses compagnons qu'il bascula seul dans le vide.

Le guerrier fini par tomber à son tour, mais lui sous les coups de son adversaire et dans le même geste de désespoir que le rôdeur tenta sa chance et se jeta dans le vide avec l'armure animée, cette fois avec plus de réussite que le prêtre.

Le dit prêtre qui par ailleurs eu de justesse la vie sauve, après avoir prié sa Déesse qui, pour lui en tout cas, fini intervenir un ange qui intercepta sa chute à quelque mètre d'une mort certaine.

Le rôdeur lui décéda dans l'impact au sol avec l'armure, qui dans le même temps provoquera une onde de choc qui, au dire d'habitants, "a fait trembler le plan lui-même".

Les Aasimons, arrivés sur place à cause tout ce chambard, réssuciteront le rôdeur et soigneront le guerrier. Les aventuriers trouveront également au niveau de débris de l'armure animée un nouveau [Parchemin d'Ahm](#).

Sévèrement questionné par les Aasimons, en particulier sur cette pièce d'armure que les héros ont récupéré et qui "*sent le mal*" les PJs seront escortés jusqu'à un portail afin de les renvoyer au plus vite à Sigil...

*A suivre ...*