

Année 1364 CV, 291^{ème} jours. Année 0, jour 111 de la campagne. Arrivée à Sigil : 79 jours.

Les aventuriers sont de retour à Sigil, après une première expérience en Bytopie assez mitigée...

Le plan est d'un ennui mortel, tout qu'il est dirigé vers la bonté et le labeur, Iaina a disparu, le prêtre, traumatisé par sa chute vertigineuse est nauséeux, le rôdeur se remet en question et est physiquement atteint, le voleur n'a rien eu à se mettre sous la main, le guerrier ne va pas très bien, il a attrapé une maladie de peau visiblement, peut-être après avoir porté le Gorgerin ? Et le magicien reste sceptique devant la finalité de tout ça.

Le Crinti homme-poussière décide de se rendre scéance tenant à la Morgue pour amener aux hommes-poussière leur trouvaille : le Gorgerin de l'Innomable.

Pendant que le reste des aventuriers se renforment dans la bière pour oublier ce mauvais passage, ils glanent diverses rumeurs qui circulent à Sigil :

- Il a fait très sombre d'un coup dans la cité, et c'est reparti comme s'est venu.
- Une gigantesque nuée de rat-crânes a traversé le bas-quartier, la panique à fait au moins 20 morts.
- Les Sensats et les Marqués, d'habitude à couteaux tirés, sont mains dans la mains pour un projet commun.
- L'héritier d'un Seigneur Doré de la Cage à disparu.
- Un énorme incendie à ravagé la ruche pendant plusieurs jours.

Alors que les héros réfléchissent aux derniers événements, un matois débarque à l'auberge. Richement vêtu, ce bige dénote un peu. Les héros décident rapidement d'affurer ce béjaune et le suivent à travers la

Comme malheureusement l'on pouvait s'y attendre, les quoquerets qui s'attendent à traverser la Ruche la nuit sans ennuis son vite surpris : une bande d'une quinzaine de sicaires leur tombe dessus. C'est la débandade complète, le groupe s'éparpille, la défaite est cuisante et traumatisante pour nos héros...

Pendant ce temps, les Hommes-poussière missionne le mage pour aller rendre une "petite visite" à un cabale de Nécromanciens renégats. Arrivés sur place les aventuriers découvrent rapidement qu'une partie du repaire de nécromanciens a été la proie des flammes et dans el même temps il y a de nombreux cadavres, sans tête.

Continuant leur progression le groupe se frotte à des *Vargouilles*, des sortes de têtes volantes ailées . Les héros repartirons avec un petit butin, en particulier des livres, pour la plus grande satisfaction du mage.

Suite à ça le prêtre se lance dans la recherche d'informations concernant le Mont Céleste et le moyen de s'y rendre. Le Temple du Morndinsamman ne possède pas de portail pour se rendre au Mont Céleste directement, mais il possède un portail pour se rendre directment à la ville-portail d'*Excelsior*. Une bonne nouvelle qui fera gagner du temps aux PJs.

Dans le même temps le prêtre et le rôdeur en profite pour faire guérir la maladie qui les frappent contre quelques pièces d'or. Malheureusement pour le guerrier sont cas est plus sérieux, la maladie est en effet au delà de la capacité de guérison des prêtres du Temple.

Malgré tout les héros se décident à partir pour excelsior, et le supérieur du prêtre les amène ou portail en activant se dernier à l'abri des regards et invite, envieus, les PJs à franchir le seuil du portail...

Arrivée à Excelsior : *"Une grande citée, jaune et lumineuse brillant de mille feux. Des bâtiments réguliers et biens entretenus sont disposés en cercle autour d'une colline. Au fait de celle-ci trône une imposante tour. Huit châteaux flottants autour de la cité attirent votre attention. Latmosphère paisible qui se dégage de l'endroit en rassure certains, alors que d'autres se sentent mal à l'aise. Une forte activité reign dans la cité et alors que vousvous demandez comment pénétrer dans la ville, vous vous aperçez qu'il n'y a pas de porte d'entrée, ni de muraille d'ailleurs.*

Les aventuriers apprenent rapidement que le portail est en haut de la tour centrale de la cité, l'accès n'étant à priori pas plus protégé que ça, nos valeureux héros entreprennent l'ascension de la tour :

"Alors que vous gravissez un escaier qui semble sans fin, le colimaçon, plongé dans le noir, commence à vous tourner. Vous apercevez enfin une vive lumière blanche et vous vous retrouvez sur une grande plate-forme en pierre blanche aux hautes colonnades soutenant un plafond en argent. Vous voyez également à perte de vue un océan à la surface limpide et argenté. Vous êtes surtout subjugués par la gigantesque montagne qui se dresse devant vous. Une douce nuit étoilé, dans une atmosphère sereine et emplie de plénitude vous accueille au Mont Céleste. Une volée de marche dorée descend de la plate-forme vers un grand ponton rectangulaire en bois blanc. Les lames, parfaitement droites et ajustées semblent flotter sur l'eau. Trois barque représentant une sorte d'animal aquatique type cygne y sont attachées..."

Est-il utile ici de rappeler l'épisode que tout aventurier qui se respecte voudra oublier rapidement : manier une barque restera, quoique l'on en dise, une maîtrise allouée aux professionnels de la chose. A noter tout de même qu'il n'y a pas eu de noyé...

C'est après un certain temps de galère (sans jeu de mots) que les aventuriers arrivent enfin sur les quai de Foi-du-Coeur, la splendide cité d'arrivée sur Lunia, la première strate du Mont Céleste. C'est ici, sur les bords de la Mer d'Argent que nos héros ressentent pleinement le bien rayonner, littéralement, et les englober. il y a aussi cette rectitude, cet ordre qui fait sentir toute la présence de la Loi. Seul le prêtre du groupe ce sent parfaitement à l'aise ici, l'on pourrait même dire qu'il "se sent pousser des ailes" (encore sons nouveau jeu de mots). D'ailleurs en parlant d'ailes, que visiblement beaucoup de suppliants du coin possèdent, il y a deux formes ailées de grandes tailles qui se dirigent vers nos PJs: des [Lions Célestes](#).

Si leur accueil envers le prêtre et dans un moindre mesure le guerrier est plutôt chaleureux, celui du reste du groupe est un peu plus mitigé, surtout concernant le mage... Après que le prêtre se soit porté garant du groupe et que les lions céleste aient rappeler quelques règles, les aventuriers sont autorisés à se déplacer dans la cité.

Rapidement les héros se retrouvent à arpenter un cité aux rues pavées de marbres blanc, de maisons en pierres blanche et aux toits argentés. Tout est propre et sent bon, les gens sont aimables et avenants, les enfants sont sages, les animaux obéissants. Aucune porte n'est fermée et les étals des marchands sont à la portée de n'importe quelle mains...

La présence omniprésente des habitants du Mont Céleste, les Archons, les [Aasimons](#) et autres habitants et créatures célestes ne rends pas à l'aise certains aventuriers du groupe, qui ont l'impression d'être regardé de façon soutenue régulièrement...

Pressés de se rendre à la Forge des Âmes, objectif de leur voyage dans ~~cet enfe~~, ce paradis nos héros se renseigne afin de connaître le moyen de s'y rendre. Et forcément, sur une montagne géante et sans capacité de vol, cela est un peu plus compliqué.

ils doivent d'abord se rendent à la cité de Nemmiron, à trois jours de marche d'ici. Ensuite ils devront remonter la Rivière Chatoyante. Arrivé au débarcadère du Sulspice ils devront prendre la route en direction de la Tour Indigo, dans la province Nectar de Vie.

Passons ce voyage qui, à part pour le prêtre, sera presque un calvaire pour le reste du groupe (sauf à noter pour le guerrier qui ressent ici de façon moindre les effets de la maladie), confronté à tant de bonté, de rigueur, de gentillesse, de perfection et (certains diront) de niaiserie. En effet le voyage est tranquille et paisible, la nuit est étoilée, éclaircie par une pleine lune bienveillante, qui offre un ciel magnifique et même à cet altitude l'air est doux.

Les aventuriers arrivent donc à la *Tour Indigo*, gardée par deux Aasimon.

Après une visible détection des alignements, le groupe sera introduit dans la tour et amené jusqu'à un confortable salon, décoré avec goût mais sans être ostentatoire. Un rafraîchissement et des fruits sont alors proposés au héros. Après quelques instants un homme d'un certain âge rentre dans la pièce et, en bégayant, leur dit : *"B... Bon bonjour voy... Voyageurs, je suis suis Indigo, l... le... maî... maître des lie..eux, que me vaut l'hon.....neur de votre vi...visite ?"*

Les aventuriers sont un peu surpris par ce personnage, *Indigo*. Il leur expliquera faire partie de l'*Ordre des Militants Planaire*, et à leur tour les héros lui expliqueront leur raison de leur venue, et après quelques moments de réflexion s'adressera aux aventuriers en ces termes : *"Votre histoire est forte intéressante et m'intrigue. comme vous avez avec vous un représentant de Berronar qui vous fait confiance (se retrouvant vers le prêtre), n'est-ce pas ? Humm ... Et que l'homme fort de votre groupe, bien malade visiblement, qui pourrait faire partie de nos futures recrues potentielles vu son profil, doit se soigner rapidement, je vous autorise à utiliser le portail pour rejoindre notre monastère. Je préviens notre Commandeur, Jophiel, de votre arrivée. Bon voyage."*

C'est avec une lettre de recommandation que les héros sont amenés au portail de la Tour Indigo et qu'après leur avoir ouvert ce dernier, les aventurier se rendent au monastère :

"Vous voici arrivés sur Solania, le ciel d'electrum, la quatrième strate du Mont Céleste. Un froid glacial, mais non moins revigorant, vous saisi. un paysage de montagnes enneigées et d'étendues glacées s'offre à vous. Un ciel mauve-argenté, brillant d'une lueur opalescente éclair ces paysages stupéfiants. Un vent modéré souffle en continu, déplaçant la neige par bourrasque. Malgré cela la visibilité reste très bonne. Vous vous retournez en vous arrachant au panorama, sentant que c'est derrière vous que ça se passe. Vous pouvez alors profiter du majestueux monastère en brique blanche, baigné d'un soleil orangé. Un sentier, marqué dans la neige, longe le flanc de la montagne sur laquelle il est perché."

Le *Premier Monastère des Militants Planaire* attends les Héros.

Les PJs n'ont pas grande difficulté à arriver aux portes du monastère et avec la missive d'Indigo en poche, ils franchissent facilement les différents postes de garde et après maints couloirs, salles et escaliers ils arrivent dans la salle de commandement :

"vous pénétrez dans une vaste salle en pierre à la décoration rudimentaire. Au milieu de la salle une grand table en chêne, au dessus de laquelle est accroché un énorme lustre en cristal, est recouverte de cartes. Partout sur les murs de grandes tapisseries colorées alternes avec de grands tableaux. Plusieurs personnes se trouvent dans la salle, mais immédiatement vos yeux se fixe sur le Commandeur, assis au fond de la salle sur un trône . Il émane de lui, ou plutôt elle, une impérieuse aura d'autorité qui ne fait aucun doute sur sa position. D'un hochement de tête elle vous invite à la rejoindre."

"Bienvenue à vous, Indigo m'a parlé de vous et je suis impatiente de voir tout ça avec vous."

Jophiel, bien que d'apparence humaine, a quelque chose d'angélique, au sens propre du terme. Sa peau mordorée est d'une netteté étrange, ses yeux bleu-indigo brillent d'un pouvoir déconcertant. Sa chevelure, bien que fournie reste évanescence...

Elle écouterà très attentivement les héros et les échanges qui suivront seront très instructifs pour les aventuriers, il ressort de tout ça différentes choses :

- Seule la strate de Mertion (la cinquième du Mont Céleste) pourra guérir le guerrier d'une façon certaine et définitive.
- Pour Jophiel le gorgerin est un objet maudit bien sûr, mais elle ne saura pas dire pourquoi il se trouvait en Bytopie.
- Sur les Parchemins d'Ahm, Jophiel leur expliquera qu'un Inéluctable est une créature mécanique hors du temps qui inscrit sur les Tablettes du Savoir Ineluctable tout ce qui se passe dans le Multivers.
- Elle ne sait rien sur l'Innomable, mais elle se renseignera
- Concernant la Forge des Âmes et le heaume Jophiel indique qu'elle s'est déjà rendue là-bas pour se fournir en arme. Elle a effectivement entendu parlé d'un objet puissant, dont l'accès a été interdit, au fond des forge. Elle n'en sait pas plus.
- Le fait que des orcs de Yurtrus soient à la recherche de tels objets n'est pas une bonne chose.

- Enfin Jophiel expliquera que Raghdisahn'Anak est l'actuel Hérault de la Peste du Dieu Yurtrus. Le Hérault de la Peste est, comme son nom l'indique, le messager de Yurtrus dans les plans. Un tel Hérault n'apparaît que tous les 100 ou 200 ans et son avènement est dispensateur d'épidémie dans le Multivers.

De fait Jophiel incitera les aventuriers à continuer leur quête, contrecarrer les plans d'orcs de Yurtrus est dangereux mais nécessaire. À sa façon elle va aider les PJ's dans leurs recherches.

- Elle détachera pour le groupe un guide pour l'emmener aux Forges des Âmes.
- Elle fera bénéficier aux PJ's non bon qui le souhaitent d'un sort de *bénédictio*n.
- Elle fera bénéficier aux PJ's bon, mais non loyaux qui le souhaitent d'un sort d'*Aide*.
- Elle fera bénéficier aux PJ's loyaux bon qui le souhaitent d'un sort de *prière*.
- Elle leur fournira les matériels de base dont ils auraient besoin.
- Elle leur fournira des provisions.
- Elle donne une arme au prêtre.

Enfin elle proposera au prêtre et au guerrier de rejoindre l'Ordre. Elle leur laisse bien évidemment le temps de la réflexion.

Les aventuriers repartent donc en direction de la Forge des Âmes. Le voyage est assez rapide, pas très compliqué malgré le froid et la neige. Ils arrivent sur un promontoire d'où ils surplombent la vaste entrée d'un édifice dans la montagne : la [Forge des Âmes](#).

L'accès est facile, et même si il y a des gardes visibles, ils ne sont pas très regardant quant aux voyageurs qui entrent et qui sortent. À noter que le prêtre sera chaleureusement salué et que même certaines naines viendront faire bénire leur enfant par ce dernier !

Gardant en tête leur mission, les aventuriers commencent à se renseigner sur le heaume (bien évidemment avec une chope de bière à la main, la meilleure façon de parler avec des nains). Rapidement ils sont dirigés vers la bibliothèque du complexe, les incitant à aller à la rencontre d'un certain [Notthig Barbe-hirsute](#).

Notthig n'est pas avare en parole et rapidement il racontera aux aventuriers un récit qui, pour lui, devrait le plus correspondre à leurs demandes :

"Il y a environ 300 ans, un messager est apparu devant la porte de la Forge des Âmes. Ce dernier portait un coffret dans lequel, disait-il "une partie du Multivers se trouve". Moradin lui-même indiqua à ses disciples de mettre le contenu du coffret sous son marteau afin d'empêcher quiconque de s'en emparer. L'objet fût enchaîné à l'aide de trois chaînes : l'une en mithril, l'autre en adamantite et la dernière en platine. Chacune était verrouillée par un cadenas, fait de la même matière. Il fût confié à chacun des trois maître-forgerons de l'époque l'une des trois clefs correspondantes, ouvrant ces cadenas. Depuis trois générations, les maître-forgerons se transmettent la clef en même temps que leurs obligations. Actuellement ce sont les Maître Agroumus, Maître Fhojoun et Maître Ghamur qui sont les détenteurs des clefs..."

Décidés, les aventuriers s'empressent d'aller voir ces "maîtres forgerons", mais les premiers contacts sont assez froids, surtout lorsque les PJ's abordent la question des clefs... Après d'âpres "négociations", les maître-forgerons acceptent d'en dire un peu plus, mais uniquement via le prêtre du groupe... Il s'avère alors que :

- Leur clef respective leur a été dérobée y il a quelques années par un deva déchu.
- Ce deva s'appelle Ashan Hormkil
- Les Maître-forgerons n'ont jamais ouvert la porte qui mène au Marteau de Moradin
- Ils ne savent pas si le deva venait en particulier pour l'item mais ils pensent que oui.

Les Maître-forgerons acceptent que les PJ's rencontrent cet "Ashan". Si la première rencontre sera percutante, surtout pour le prêtre, le reste des entrevues se passera mieux (et sans le nain). Très vite Ashan

apprendra aux aventuriers que sa fille est également retenue ici, et que sans sa libération il restera muet.

Certains héros du groupe entreprendrons cette libération en douce (et avec une réussite certaine) et permettrons ainsi à leur cause d'avancer. Aestine, avant de partir se fera promettre par les aventuriers de venir libérer son père. Du coup Ashan sera en effet plus volubile une fois acquis la certitude qu'Aestine est libre.

Dans un rire sarcastique il expliquera aux aventuriers avoir caché les clefs sous le trône du "Roi Fantoche". Une fois récupéré les clefs, les aventuriers ont la bonne idée de les ramener aux Maîtres-forgerons qui du coup accepterons d'amener les PJs au Marteau de Moradin et leur ouvrir les portes.

"vous arrivez devant deux immenses portes en fer. Les Maîtres-forgerons déverouillent les mécanismes et désactivent les nombreux pièges protégeant l'accès de la salle. Une gigantesque pièce au sol de granit noir et haute de plusieurs dizaines de mètres de haut, environ 30 mètres s'offre à vous. Une chaleur étouffante, dû à l'énorme bac de lave en fusion entourant la salle vous rend le souffle court. De l'autre coté trône une immense statue de Moradin portant au-dessus de sa tête un marteau à une main démesurée. Au pied de la statue, posé sur une enclume de métal noir d'une taille inhabituelle, se trouve un heaume à l'aspect de tête de démon. Une multitude de runes rougeoyantes et fumantes recouvre sa surface..."

L'accès au heaume est rendu difficile par la chaleur écrasante qui assomme les aventuriers alors qu'ils se rapprochent de leur but. Malgré tout ils progressent et au moment de se saisir de l'objet de leur convoitise, un Archonte apparaît :

il s'adresse alors aux aventuriers dans ces termes : *"Hé bien valeureux héros, il me semble bien téméraire*

de vouloir prendre cet objet." Après quelques explications balbutiante des héros, il ajoutera : "Il n'y a rien qui indique que je doive vous empêcher de repartir avec, même si cela ne semble pas une bonne idée. Néanmoins je veux être sûr que vous serez assez fort pour les épreuves que vous allez affronter. Triomphez de mes champions, et le heaume est à vous !"

Les adversaires des héros seront les suivants :

Un paladin

Un dragonnet d'argent

Un cardinal

Et un autre Gaurdinal

Les règles du combat sont les suivantes :

- Pas de mise à mort

- Combat jusqu'à l'abandon
- Combat individuel ou en binôme
- Possibilité de faire un tirage au sort
- Le prêtre ne peut pas participer
- Les quatre héros doivent battre les quatre champions quelque soit la finalité, l'ordre, le nombre de combats menés etc...

Le combat sera rude pour nos aventuriers mais ils arriveront à battre, de façon appropriée leurs adversaires. Et ainsi ils pourront repartir avec le [heaume de l'Innomable](#), à l'intérieur duquel ils trouveront également un [quatrième Parchemin d'Ahm](#), le quatrième de la sorte. A noter qu'un des adversaires du groupe, le paladin humain, demandera à l'archonte de pouvoir prendre sa retraite, ce qui sera accepté. Avant de partir il léguera son arme, [bâcle-ça](#), à Nemeth, le guerrier du groupe pour sa bravoure.

Les Pjs s'en retournent alors au Premier Monastère de l'Ordre des Militants Planaires. Jophiel les accueille avec soulagement, même si la présence du heaume l'indispose un peu.

Elle accepte d'enmener les aventuriers sur Mertion, la cinquième strate du Mont Céleste, afin que chacun, surtout le guerrier, puisse être guéri.

"Après quelques heures de marches au travers des montagnes enneigées vous arrivez sur un éperon rocheux au-dessus duquel flotte grand escalier en argent se terminant par une imposant arche en marbre blanc et platine. Plusieurs Deva sont présent. Certains d'entre eux se tournent vers vous, une expression de surprise s'affichant sur leur visage angélique. Jophiel se présente à l'un d'entre eux et, tout en s'agenouillant devant lui, s'adresse dans une langue chantante, inconnue de vous. Suite à cette brève entremission elle vous invite à venir sur la plateforme. Un léger voile argenté iridescent apparaît alors et en prenant la main de deux d'entre vous elle vous invite à faire de même avec vos autres compagnons et une fois fait franchit le seuil de l'arche. Au moment où vous faites de même une vive lumière blanche aveuglante, mais non douloureuse, vous contraint à fermer les yeux. Au bout de quelques instants, sentant l'intensité lumineuse s'estomper, vous vous aventurez à rouvrir les yeux."

"Devant vous s'ouvre Mertion, le Ciel de Platine. D'immenses étendues de plateaux rocheux blanc, baignés d'un éclat argenté, vont jusqu'à l'horizon et ce, quel que soit l'endroit où vous regardez. Un peu partout de dresse des forteresses plus ou moins grande, dont une aux murs de platine qui surpasse toutes les autres et qui fait passer les plus grandes cités que vous connaissez pour de ridicules bourgs. Le nombre incalculable de créatures célestes qui parcourent ces étendues vous fait ressentir toute la puissance des Cieux et de leurs serviteurs. Mais aucune peur, aucune méfiance, aucun doute ne vous assaille. En effet vous ressentez quasiment immédiatement les effets inhérents du plan et vous vous sentez revigoré très rapidement. Jophiel vous invite à vous assoir à quelques pas de là. La plénitude vous emplit à mesure que vous sentez vos douleurs, vos blessures, vos souffrances et vos affections disparaître. Comme une force invisible qui extrairait votre sang pour le purger vous sentez votre fluide corporel s'écouler en vous et laver toutes les souillures existante. Dans le même temps votre esprit se

retrouve expurgé dans toute notion de velléité et si aucun d'entre vous n'oublie les moments difficiles de votre existence rien ne vous amène, quand vous y repensez, à la haine, la vengeance, la souffrance et le chagrin. La puissance du plan fait même se taire le malaise que vous ressentiez en présence des éléments de l'Innommable que vous avez récupéré. Les runes du Heaume sont inertes et l'aura méphitique du gorgerin a presque disparue. La notion du temps complètement altéré c'est Jophiel qui vous rappelle de votre état d'extase en susurrant à chaque d'entre vous un mot qui, presque instantanément, vous réveille. Car vous découvrez que vous vous êtes finalement endormi, paisiblement allongé sur un sol qui, bien que rocheux, soit tout à fait propice au repos. Avec un sourire espiègle elle vous explique qu'il est temps d'y aller, même si elle peut comprendre que vous souhaiteriez rester, cela ne serait pas forcément une bonne chose pour vous. Mais même la déception de partir ne vous envahit pas, car ici, sur Mertion, le Ciel de Platine seule les choses bonnes et positives ont droit de cité."

Ainsi rassérénés et purifiés, nos héros s'en retournent au Premier Monastère de l'Ordre des Militants Planaires. Jophiel propose aux aventuriers de rester encore un peu pour profiter d'un banquet. Le prêtre surprend alors tout le monde quand il demande solennellement à Jophiel de pouvoir intégrer l'Ordre. C'est avec une satisfaction non feinte qu'elle accepte. Thorik, du clan Bhaerynden, Faenor de Berronar Purargent est ainsi intronisé par Jophiel en tant qu'initié de l'Ordre des Militants Planaires.

Jophiel en profite pour expliquer aux aventuriers qu'elle a fait faire des recherches sur cet "Innomable". Si rien de probant n'est véritablement ressorti, un élément a attiré son attention. Il est fait mention dans les archives de l'Ordre d'une bataille menée il y a environ 150 ans et si le nom d'"Innomable" n'apparaît pas clairement, il est fait mention par le Premier Commandant de l'Ordre d'une puissante créature nommée ici "Inconnu". Il s'avère que l'Ordre a visiblement participé à cette bataille, dont le Premier Commandant et que cette bataille se serait déroulée dans un plan, par ailleurs non cité. La similitude reste intrigante, aussi Jophiel propose d'aller à Sigil, où se trouve le tombeau du Premier Commandant de l'Ordre, afin de récupérer son carnet personnel. En effet chaque Commandant de l'Ordre doit tenir un carnet personnel. A la mort de celui-ci le Premier Archiviste de l'Ordre se doit de le récupérer, archiver les notes du carnet dans un registre afin que les réflexions et enseignements du Commandant de l'Ordre défunt puissent être dispensés aux autres membres.

La puissance des objets de l'innomable retrouvés par les héros inquiète Jophiel et elle veut tirer tout ça au clair. Elle donne donc aux aventuriers une missive les autorisant à faire ouvrir le tombeau du Premier Commandant afin d'y récupérer le précieux manuscrit. Puis les héros se rendent au fameux banquet qui sans être dispendieux est largement fourni.

A l'issue de ce banquet, ivresse du vin ou de la réussite, le guerrier du groupe propose à Jophiel un duel afin de tester les capacités de cette dernière. Sans démeriter, l'issue du combat ne fût pas surprenant et Nemeth s'inclina devant Jophiel.

Plus pressés de partir, le voleur et le mage incitèrent leur compagnon à s'en aller rapidement d'ici et de repartir à Sigil continuer leur quête.

Plus serein et confiant que jamais les héros repartent à Sigil...

A suivre ...