

*Année 1364 CV, 220ème jours. Année 0, jour 40 de la campagne. Arrivée à Sigil : 8 jours.*

Les héros se retrouvent donc à l'auberge du Rat Tacheté, qui leur sert, on peu le dire de QG. Un peu dubitatif sur la façon de faire, un "p'tit coup de pouce" du destin vient aider les PJs

En effet [Qaïda](#), l'étrange humanoïde (on ne sait si elle est elfe ou humaine) qui passe beaucoup de temps à l'auberge du Rat Tacheté à discuter avec un crâne flottant a convier le crinti à la rejoindre à sa table.

Une discussion détendue s'installe entre les deux protagonistes, et Qaida fini par demander au mage se qu'ils sont en train de faire.

Rapidement le crinti explique l'histoire du groupe à Qaïda. Très intéressée, elle demande alors au mage de

pouvoir regarder de plus près se morceau de "dentier". Sans être visiblement une experte elle affirme que ce morceau n'est pas un métal. Du coup c'est un pour elle un morceau de quelque chose d'organique.

Elle invite alors le crinti et ses compagnons à se rendre au *Salon Mortuaire de Zakk* [Quartier des guildes, G28]. Zakk est une experte dans le domaine de la taxidermie et l'analyse de morceaux de corps.

Après s'être renseigné, il s'avère que le salon de Zakk se trouve presque à l'exact opposé de l'auberge du groupe, autrement dit plusieurs heures de marche, à devoir traverser le Bas-Quartier, la Ruche, le quartier des Grattes-Papiers... Une expédition !

Nous passerons rapidement sur cette traversée de plusieurs heures, avec les déboires que l'on peut imaginer à traverser un bidonville (la Ruche), l'abordage incessant de recruteur de la Guerre Sanglante et nombres de créatures velus, griffues, ailées, écaillées, poilues, tentaculaires, petites, grosses, cornues, rampantes, gluantes, malodorantes etc... qui croisent les PJs, et pas forcément avec un regard bienveillant.

Finalement arrivés à la boutique les aventuriers se retrouvent à rentrer dans un endroit étrange : Obscure, emplie d'odeurs de cadavres et d'onguent et tels des statues, des corps de divers créatures à jamais figées dans le temps.

L'horreur prend rapidement place à l'amusement, en effet les aventuriers voient en s'avançant au travers du capharnaüm de moins que des corps d'elfe, d'humain et de tieffelins !

Avant que les Pjs ne s'enfuient devant un tel spectacle, [Mhasha Zakk](#) arrive en "souriant" aux aventuriers. Elle propose (oui elle, Zakk est une femme) sans amabges de racheter le corps du gnome pour l'empailler contre la modique somme de 5 po !

Devant le refus du voleur, et surtout la prise de conscience que les aventuriers ne sont pas là pour lui ramener un cadavre, Zakk se montre contrariée.

Elle consent néanmoins, grâce au Crinti Homme-poussière entre autre, à aider les PJs et examiner le morceaux de "dentier". Elle leur transmettra sa réponse via un messenger astral.

Les héros ont donc quelques jours devants eux pour aller explorer les richesses (et danger) de Sigil. On

pourra entre autre noter la notable idée du voleur et du rôdeur de vouloir prendre des cours de langue pour apprendre l'Argot Sigilien et le guerrier se mettre en quête d'une Faction. Le prêtre quand à lui trouve un peu refuge dans le temple de Moradin.

Entre temps, les héros se mettent en tête de chercher par eux-même l'orc, sachant qu'il fait parti du culte de Yurtruss et s'en vont fièrement du coté du Temple des Abysses pour aller fureter... inutile de dire à quel point cette dangeureuse idée aurait pu leur coûter cher !

Quelques jours après, les PJs reçoivent une missive de Zakk, leur indiquant qu'elle a le renseignement qu'ils désirent et qu'elle les attends à son échoppe. Le paiement pour l'information étonnera les PJs, en effet Zakk veut être payé en cadavre ! Une fois la chose faite Zakk annonce aux héros que le morceau est identifié comme étant un morceau de mandibuel inférieure d'Ankegh.

Les Ankeghs s'avèrent être des animaux fouisseurs du type monstrueux et de classe insectoïde. ils font entre 3 à 6 mètres de long et sont en général peu dangereux, bien qu'ils soient classés à Sigil parmi les nuisibles.

Zakk explique que si cet animal est catégoriisé nuisible c'est que sa présence est répertorié par le *Bureau de la Lutte contre la Vermine [La Ruche, R4]*.

A partir de là nous passerons sur la looongue enquête (voir interminable diront certains) qui plonge les héros dans l'inextricable lourdeur administrative de Sigil, où ils passeront par le *Bureau des Renseignements [Quartier des grattes-papiers, P40]*.

Après avoir fini par le Bureau du Commerce, qui liste les sociétés habilitées à importer des Ankeghs, les Pjs se rendent compte que cette piste n'abouti à rien : l'orc n'a visiblement pas acheté ce genre de bestiole !

C'est Qaïda, en rencontrant l'Homme-poussière du groupe qui aidera indirectement les aventuriers : les Ankeghs sont des animaux fouisseurs et souterrain, il leur sera surement possible d'en trouver dans les bas-fons de Sigil. Il est de notoriété publique que les [Cataphiles](#) et les [Cavouineurs](#) sont deux groupes connus arpentant les profondeurs de Sigil.

Les héros arriveront à obtenir l'aide des Cataphiles après avoir déjoué une attaque de nécromanciens qui voulaient leur faire le peau. en effet les Cataphiles expliquent que lors d'une de leur sortie ils sont tombé sur une cache de matériels lié à la nécromancie, et qu'ils y ont mis le feu pour détruire tout ça, se retrouvant avec la soif de vengeance des nécromanciens. Leur aide sera précieuse, en effet les Cataphiles donneront aux aventuriers une copie des réseaux de la Ruche qu'ils connaissent, ainsi que d'autres matériels intéressants.

La rencontre avec les Cavouineurs est plus simple, au contraire des Cataphiles qui sont dans l'illégalité, les Cavouineurs sont un groupe déclaré. Le leader explique aux aventuriers qu'ils sont à la recherche de compagnons perdus suite à l'effondrement du temple qui abritait leur communauté.

Les cavouineurs aideront les PJs en leur fournissant du matériel, un guide et une lecture plus "avisée" des plans donnés par les cataphiles.

C'est ainsi parés que les aventuriers s'enfoncent dans les sous-sols de Sigil, sur les traces de l'orc qu'ils traquent depuis le Dambrath.

La découverte des sous-sol se révèle être déconcertante. Il s'avère que ces derniers sont en fait un mille-feuille où s'empile depuis des siècles les différentes époques de construction de la ville. A chaque nouvelle phase les nouveaux bâtiments étaient construits sur les anciens. Des dizaines de milliers de kilomètres, de salles, de puits, d'égouts et de tunnels forment une deuxième ville sous la ville avec ses bonnes et mauvaises surprises, habitants, créatures, risques d'effondrements et autres joyeusetés !

Rapidement les aventuriers perdent la notion du temps, du jour et de la nuit et les heures de marches se transforment en jours. La progression est lente et compliquée, les aventuriers prennent toutes les précautions en avançant au travers de tunnels étroits. Ils se retrouveront à traverser régalemment une grande salle voutée, remplie de mort-vivant, et avec une nécromancienne aux trousse, visiblement pas satisfaite de cette intrusion !

Tunnels, passages étroits, égouts, salles, tout s'enchaîne jusqu'à ce tas d'ordure immense et l'affrontement avec un Otyhug où les héros ressentent à nouveau cette sensation très désagréable de souffrance quand un des membres du groupe est sévèrement blessé... C'est après cette "salle" remplie d'ordures que les aventuriers vont découvrir un peuple étrange : les [Obscurs](#).

La rencontre avec un deuxième peuple des profondeurs, les [Gouris](#), va précipiter les choses et les héros devront rapidement faire un choix et se ranger d'un côté ou de l'autre. Peut-être l'attitude de prédatrice sexuelle de la Matriarche des Obscurs envers le guerrier et son totalitarisme avec le peuple ont-ils aidé les aventuriers à faire leur choix. En tout état de cause les aventuriers ont décidés d'aider les Gouris, peuple qui s'avère être bon, et après une violente escarmouche qui verra la fin du règne de la Matriarche et la reconnaissance éternelle de Gouris, les PJs reprennent la route, avec un membre en plus : [Iaina](#), la fille de la Matriarche.

C'est enfin après plusieurs heures passées dans un dédale d'égouts et de tunnels - avec des bruits incessants de grattages - que les PJs tombent sur le repaire de l'orc. Une lourde porte en pierre barre le passage, mais les aventuriers résolvent rapidement l'énigme qui permet d'ouvrir le porte (qui s'avère être magique) avec, à leur grand damne, la perte de leur puissants anneaux (récupérés sur les orcs du Dambrath).

Après s'être introduit dans le repaire et avoir fouillé les premières pièces, les héros tombent nez-à-nez avec leur ennemi. Enfin la confrontation va avoir lieu et Gørthek, de son véritable nom, est prêt à recevoir les PJs.

Le combat sera rude, rendu une fois de plus compliqué par cette sempiternel sensation de douleurs physique quand un membre du groupe est blessé.

Après avoir défait l'orc, non sans dommages, les aventuriers trouvent en fouillant le corps de Gørthek et son repaire, d'étranges parchemins :

- Une [missive](#) qui est écrite de la même mains que la missive trouvée en Dambrath, signé par un certain Thørgûl.
- Un [premier parchemin](#), qui s'avère être un Parchemin d'Ahm, racontant l'étrange histoire de la chute d'une Puissance Déchue, l'Innomable.
- Un [deuxième parchemin](#), de la même facture que le précédent, expliquant cette fois où se rendre pour

recupérer apparemment un "morceau" de cet Innomable.

Les héros trouveront également quelques équipements (dont certains s'avèreront maudit) et un gros coffre rempli de pièces !

C'est donc confiant et plein d'entrain que les aventuriers cherchent à quitter cet endroit. Et par chance (ou malchance diront après coup certains) les PJs trouvent ce qui s'apparente fortement à un portail, en tout cas du point de vue d'un béjaune... Et c'est ensemble, avec en outre leur œuf butin que tout le monde saute gaiement au travers du portail...

*A suivre ...*