

Les héros sont donc revenus de leur périple en Ysgard avec l'Encombrant bouclier de l'Innomable. En accord avec le prêtre du groupe, Nameth refuse que le crinti le remette à sa faction, les Hommes-poussières. Cela crée quelques tensions dans le groupe, peut-être l'ambiance électrique de la cité qui se fait ressentir depuis leur retour y est pour quelque chose...

Malheureusement le bouclier disparaîtra comme par enchantement, malgré la "surveillance" de Nemeth, après un court branle-bas de combat, Nemeth se résout à lâcher l'affaire devant l'affabilité du Crinti...

N'ayant pas trop le temps de s'éterniser là-dessus, les héros voient débarqué [Jophrey](#), l'aide de camp de [Jophiel](#). Celui-ci demande aux héros dans se rendre dans le plus bref délais au temple de l'Ordre à Sigil, Jophiel les y attends.

Se rendant là-bas sans attendre, le groupe est directement reçu dans la grande salle du monastère. Plusieurs personnes, dont Jophiel, sont autour d'une table remplie de cartes et de plans, d'autres virevoltent autour, amenant ou recevant de-çi, de-là des parchemin des missives. D'un ari grave jophiel demande aux aventuriers de la rejoindre.

Elle les saluera rapidement avant de leur présenter tour à tour les différentes personnes autour de la table, sont présent en plus de Jophiel : [Pureté III](#), [Indigo le Bègue](#), [Sénéchal Altarion](#), [Maréchal Anarar](#), [Maréchal Lunargent](#), [Maréchal Numelial](#), [Maréchal Athyn](#), [Klöm](#), [Vaerie](#), [Jophrey](#), [Commandant Vitak](#), [Haut juge Hifer](#), [Judicateur dorsen](#), officier Jollom, [Kizuline](#), [Baradwen Barbe-blanche](#), [Skleutim](#), [Gomarr](#) et bien sûr nos héros !

Une fois terminé, Jophiel prend la parole :

"Messieurs, des événements récents, et plutôt dramatiques, se sont produit pendant votre absence... Une attaque sans précédent et d'une violence extrême a frappé Mécanus. Pour faire simple et rapide, un groupe -identifié- d'orcs et dh'ommes a mené une attaque pour, *vraisemblablement*, s'emparer d'une partie de l'Innomable... Des sbires de Yurtruss et des laquais de Talona ont formellement été reconnus ! Cette alliance impie n'augure rien de bon et le fait qu'ils sachent précisément où se trouvait l'objet nous interpelle. Leur frappe, bien que dévastatrice a été pour le moins "chirurgicale"..."

"En attendant cette attaque crée beaucoup de remous en Méchanus. A tel point que le prémices de la Grande Marche Modron. Tous les 289 ans, une armée de 1 000 000 de Modrons quitte Automata pour circuler tout le long du Grand Anneau, traversant les différents plans au péril de leur vie. C'est de qu'on appelle la Grande Marche des Modrons. On dit que c'est ainsi que les Modrons se tiennent informés des affaires du Monde et des Plans, toutes leurs observations étant relayées à Primus, le quasi-dieu mécaniste qui les dirige.

Seulement voilà, cette fois-ci, la Grande Marche se lance à l'assaut des plans alors que la dernière a eu lieu il y a seulement 100 ans. Personne n'est préparé (les Modrons sont monomaniacques au point de tout dévaster sur leur passage), aussi ênsons-nous que cette marche est provoqué par la chaos créé par cette attaque."

"Nous nous préparons à gérer cette marche et mettre le plus de monde possible à l'abri. En attendant vous devez vous presser d'aller récupérer les autres parties de l'Innomable le plus vite possible ! Comme

nous le présentions depuis un moment déjà les restes de l'Innomable sont éparpillés dans les plans et ne doivent pas tomber entre de mauvaises mains... Vous allez donc partir maintenant en Achéron, avec nos alliés Rectifieurs, puis partirez en Arcadie grâce au soutien de l'Harmonium..."

Voilà donc nos Arpenteurs Silencieux rebalancé à travers les plans, en l'occurrence celui de [l'Achéron](#).

L'arrivée sur l'Achéron est toute aussi tonitruante que prévu, et le tintamarre des guerres sans fin qui se déroulent sur les cubes de l'Achéron est assourdissant.

Les héros arrivent dans la cité de Vorkehan, base des Rectifieur et sont "accueillit" par [Grande Greta](#), la chef des Rectifieurs sur Achéron.

Rapidement ils se mettent en chemin et traversent les plaines désolées d'Avalas, également appelé "les Plaines de batailles". Grâce aux nécrolabe-palanaire, les aventurier trace rapidement la route, visiblement peu enclin à rester plus de temps que de raison.

Ils se feront attaquer en chemin par d'horribles Achaïeraï :

Ces oiseaux géant peuvent ouvrir en deux une armure de plate en un coup de bec et ont la réputation d'être très rancunier...

Les PJs vont également croiser la route de [Geristaze](#), un goblin dont la présence saugrenue a intrigué les héros. Il leur à proposer plusieurs objets à la vente ou au troc. Certains des aventuriers ont lâché de rondellettes sommes afin d'acquérir des objets aussi inutiles qu'indispensables !

Le reste de la traversée restera relativement calme, nos héros décidant de la jouer profil bas.

Après quelques heures de marche ils arrivent à ce qui devrait être le lieu où se trouve l'objet de l'Innomable, en effet le Nécolabe-planaire s'excite grandement à l'approche d'un camp orc.

Choissant toujours de s'infiltrer, ils parcourent le campement (non sans se défaire de quelques gardes tout de même) et rentre dans une hutte, là ou doit se trouver l'item recherché. Après de minutieuses fouilles le PJs découvre que l'arme se trouve dans le pilier central en terre cuite de la hutte. Pourquoi mettre une telle arme à cet endroit ?

Sans s'attarder plus sur la réponse, les héros dégage une énorme [épée, l'arme de l'Innomable](#) !

Le prêtre pris sur lui de saisir l'arme, et resta lui-même saisi, paralysé, sans que ses compagnons ne comprennent pourquoi.

Une fois défait de l'emprise de l'arme, et ayant récupéré ses esprits, le prêtre enjoint ses compagnons à repartir d'ici au plus vite.

C'est ce que les héros vont faire assez rapidement, leur voyage ne retour n'ayant pas grand intrêt à être raconté ici.

Une fois revenu à Sigilles héros dissertent une nouvelle fois sur l'endroit où mettre l'arme, mais cette fois-ci, Nemeth et son compagnon nain dédicent de se rendre directement au monastère d el'ordre afin d'y déposer l'objet...

Jophiel en profite pour demander aux aventuriers de la rejoindre afin de l'aider dans une démarche qu'elle

avait entreprise depuis un moment. En effet les récents événements l'ont convaincue qu'une course contre la montre s'est engagée entre nos héros et le vil [Raghdisahn'Anak](#). De ce fait elle estime que les aventuriers ne doivent plus perdre de temps pour se déplacer aux travers des plans. Elle à donc prévu de leur faire acheter une amulette des plans. Mais même à Sigil cet objet reste rare et coûteux.

Elle a donc organisé une soirée de mécénat afin de financer cet achat. Pour se faire elle a réuni ses contacts parmi les [Seigneurs Dorés](#) de Sigil après leur avoir parlé du projet et souhaite "présenter" les héros lors de cette soirée.

Les aventuriers rejoignent donc Jophiel dans le Quartier de la Dame, à la demeure des [Klaussinsky](#).

Jophiel, en Dame de soirée, les accueille dans une tenue inhabituelle, avec un compagnon encore plus rare, un dragonnet d'or :

Jophiel explique alors aux PJs qu'elle attend d'eux qu'ils divertissent les invités du Seigneur doré klaussinsky, afin de leur assurer un adhésion suffisante à leur campagne et ainsi financer la plus grosse partie de l'amulette.

Les personnalités présentent ce soir là sont :

- Seigneur doré [Alaberman Klaussinsky](#), [Dame Erline Klaussinsky](#) et leur fille [Eléonor](#) & [Romania](#) Klaussinsky
- [Lord Assesse Atneforde](#) et son épouse [Dame Angélica Anteforde](#)
- [Lady Maide](#) et sa petite-fille la [Princesse Edwige](#)
- Le [Prélat Victorius Moirant](#)
- Le [Vicomte Alessandrio Wicosi](#)
- Le négociant [Volorof Duir](#)
- [Victor Nalota](#)
- [Fanelle](#)
- [Amélia](#)

Une fois les présentations faites, les héros se sont attelés à divertir les convives de différentes façon et avec plus ou moins de succès (l'on peut noter que le roublard Githzeraï s'est particulièrement investi, dans le récit des leurs aventures, et également auprès de Dame Anteforde), le tout accompagné des mets et spiritueux à la hauteur de ce que l'on peut attendre d'un buffet de Seigneur doré :

Volaille aux épices baatorienne, muscat d'Arcadie, queue de salamandre au miel de Bytopie, eau pure du

fleuve Océan, vin pétillant élyséen, Rôti de yack des Terres des Bêtes - sauce au lait de chèvre d'Outreterre, pain aux graines et herbes d'Arborée, hydromel ysgardien, surprise abyssale (pot-pourri de mollusques à la crème d'encre), perle de sucre fourrée au fruits rouges d'Arcadie, Escargots du Pandémonium - sauce infernale, oie faisandée - farcie au lard de mock des glaces, jus de fruit de Mercuria, jarret de cochon cuit au charbon géhennien, plateau de fruit de mer thalassien, plateau de (très nombreux) fromages des éleverages d'Outreterre, spiritueux & liqueurs des mondes primaires, foie d'élan aux oignons d'Arborée, pot-au-feu de l'gulineuse à la cendre de Dis, esclaope de paon céleste aux champignons, cervelle bouillie aux câpres et cornichons, patte d'araignée géante au sucre glacé, bières d'Achéron, fricassé d'insectes & vers à la menthe et moutardé sur toast, vin de rasorvigne...

Malgré tout ça les aventuriers ont su (plus ou moins) garder leurs têtes sur les épaules et mener à bien l'objecti fixé. Quelques jours après Jophiel confie aux aventuriers une belle somme d'or pour aller se procurer la fameuse [amulette des plans](#) !

Avec ce puissant objet en leur possession, les arpenteurs silencieux peuvent aller affronter le Multivers lui-même ! Bon même si certains membre du groupe restent perplexe quand à la capacité du Crinti à savoir le gérer... Mais ne dit-on pas qu'à se battre sans risque, on gagne sans gloire ?

A suivre...