

VIE ÉTERNELLE

Ce scénario est prévu pour des personnages de niveau moyen-élevé (8-10). Il est destiné à des personnages Primaires.

Ambiance

Ce scénario commence dans une ambiance typique de château hanté d'un vieux scénario de donjons et dragons (le Module "Le château d'Ambreville" pour D&D). Les personnages s'y voient confier une quête par un mystérieux et puissant magicien.

Pour la réaliser, ils découvrent l'univers de Planescape et de la cité de Sigil, complexe et bigarrée, saturée d'intrigues politiques entre factions. Cette deuxième partie du scénario, centrale, peut faire prendre une autre dimension à la quête de départ, plus philosophique et sentimentale.

Les personnages Primaires sauront-ils le comprendre et devenir de vrais arpenteurs des plans ?

Résumé

Piégés dans le mystérieux Château d'Ambreville, sur le Plan Primaire, les personnages découvrent le cadavre du jadis puissant magicien Etienne d'Ambre, dont l'esprit les contacte.

Jetant un sort de *quête* au plus faible d'entre les pjs, le sorcier les contraint contre la promesse de richesses et de liberté à traverser un portail magique se trouvant dans son château. Ce passage a été emprunté il y a longtemps par un voleur du nom d'Oridi Malefin, qui a dérobé à Etienne un objet magique, *Le phylactère de longue vie*. Sans cet objet, le magicien ne pourra pas rendre leur liberté aux personnages.

Une fois activé, le portail mène à la cité de Sigil, dont les personnages découvriront toute l'étrangeté et la dangerosité.

Non sans mal, ils apprendront que le voleur qu'ils cherchent est une vieille prêtresse, factor des Hommes-Poussière.

Le château d'Ambreville

Errance dans le château

Le château d'Ambreville est une gigantesque demeure pleine de recoins. Elle est figée dans le temps, au moment où Etienne d'Ambre, le chef de famille, a perdu la vie.

Il s'agit d'un château hanté, mais qui n'en a pas toujours l'apparence. Certaines personnes que les pjs y croiseront, appartenant à la famille d'Ambre, paraissent bien vivantes, tout à fait loufoques et bien éloignés de l'idée qu'on se fait ordinairement des morts-vivants. Pour

Avec ou sans aide, peut-être se contenteront-ils d'exécuter leur quête en reprenant par ruse ou de force le *phylactère* ?

S'ils creusent et essayent de comprendre toute l'histoire, peut-être réussiront-ils à découvrir que cet objet a permis à Malefin de prolonger sa vie depuis plus d'un siècle et appréhenderont-ils le besoin qu'en a Etienne d'Ambre pour revenir à la vie ?

S'ils gagnent en profondeur et qu'ils étudient la philosophie des Hommes-Poussière et le degré d'achèvement qu'a atteint Malefin dans celle-ci, ils comprendront que peu de choses la séparent de la Vraie Mort, but ultime dans cette faction. Seront-ils alors ceux qui lui permettront de l'atteindre ?

Entre une vieille prêtresse qui en a fini avec la vie et un magicien trépassé qui ne veut pas la quitter...

Introduction

L'introduction est celle du module de donjons et dragons « le château d'Ambreville », dans lequel les pjs, des personnages Primaires classiques, se perdent sur la route de la Principauté de Glantri, où ils espèrent être recrutés pour une quête, sur la foi d'une affiche vue au détour d'un chemin... L'affiche elle-même est une sorte d'illusion trompeuse, résultant de la psyché mi-vivante, mi-morte d'Etienne d'Ambre, dont l'âme cherche à revenir à la vie.

Au long d'une rivière, les pjs s'égarent progressivement dans des brumes, qui entourent un château moyen-âgeux. Ce brouillard magique est un cul-de-sac, dont il est impossible de s'échapper. Une fois le château en vue, nulle possibilité de faire marche arrière, le contact de la brume devenant progressivement acide.

Nul autre choix pour les pjs qu'explorer ce château et comprendre ce qui s'y passe...

les pjs, il doit rester ce mélange d'inquiétude et de bizarrerie, alors qu'ils rencontrent tour-à-tour des membres de la famille d'Ambre, alors qu'ils seront attaqués par divers monstres.

Il est possible d'utiliser l'ensemble des pièces décrites dans le module de « Donjons et Dragons », ainsi que la suite du scénario, pour retrouver le tombeau d'Etienne.

Dans mon cas, je n'ai gardé que la partie du château, en intégrant le tombeau dans un sous-sol.

Le tombeau d'Etienne d'Ambre

✂ **L'histoire du tombeau** : un ouvrage dans bibliothèque explique qu'à la mort d'Etienne, sa famille l'a enterré sous la chapelle et a protégé l'accès magiquement. Les personnes ayant participé à ce sortilège sont nommément citées (Charles, Catherine, Claude et Gaston d'Ambre).

L'accès au tombeau se fait par la chapelle du château. Pour découvrir l'illusion qui protège le passage menant au souterrain, il est nécessaire de rassembler plusieurs objets liés à la vie d'Etienne (une épée, une potion, un anneau et un miroir).

✂ **Rassembler les objets pour ouvrir le tombeau** : dans le scénario originel, ces objets étaient disséminés dans la province d'Averoigne. Dans ma version, ils sont dans le château, aux mains de différents membres de la famille d'Ambre qui ont enterré Etienne sous la chapelle. Diverses épreuves et combat permettent aux pjs de s'en emparer. Les membres de sa famille savent où il est enterré mais, comme des fantômes, ils sont incapables de vouloir aider clairement les pjs. Au mieux, ils leur facilitent les choses en leur proposant des épreuves pour que les pjs récupèrent les objets.

✂ **Ouvrir le passage** : dans la chapelle, une tapisserie porte comme décoration les quatre objets et derrière la tapisserie, quatre encoches permettent d'installer les objets. Une fois cela fait, le mur disparaît magiquement pour découvrir un étroit escalier en colimaçon descendant...

Il est impossible d'ouvrir le passage, même en cassant le mur, sans les objets.

✂ **Le caveau et l'esprit d'Etienne** : la crypte est pleine de vieilles toiles d'araignées et de poussière. Le caveau d'Etienne d'Ambre est en pierre sculptée à son effigie et contient son squelette, ainsi que quelques objets magiques de magicien. S'emparer de tels objets sans qu'Etienne les ait offerts vaut une malédiction majeure par objets (malus aux caractéristiques, enlaidissement, vieillissement, flétrissement des parties génitales, au choix...)

Dès l'entrée dans la crypte, l'esprit d'Etienne se manifeste aux pjs, non par une conversation mais par un message magique diffusé par sa bouche, qui se répétera à l'identique si les pjs demandent des précisions, des compléments...

« Auprès de la licorne, trouvez la clé et empruntez le portail au fond du placard à linge. Retrouvez le voleur Oridi Malefin et reprenez-lui le phylactère de Garazam pour me rendre la vie. Alors, vous pourrez rentrer chez vous, les bras chargés de cadeaux. »

Les pjs sont libres d'exécuter cette quête. S'ils ne le font pas, ils risquent d'être coincés dans le château pour toujours.

Le portail vers Sigil

✂ **Comprendre le message d'Etienne d'Ambre** : il n'est pas nécessaire que les pjs comprennent tous les tenants et aboutissant de l'histoire pour mener leur quête à bien. Il est cependant vital qu'ils en comprennent un minimum et peut-être auront-ils la sagesse de vouloir en savoir plus avant de se lancer.

Les pjs n'ont pas forcément connaissance du fonctionnement des portails dans Planescape (connaissance des plans, DD15). Si c'est le cas, ils pourront comprendre qu'un portail magique se trouve dans la pièce du château n°6, qu'ils doivent en trouver la clé de portail pour passer de l'autre côté.

S'ils se renseignent auprès de membres de la famille d'Ambre ou en fouillant dans les livres de la bibliothèque (fouille, DD 23, 4h de recherches par jet), ils n'apprendront rien sur Oridi Malefin mais ils pourront comprendre que le *phylactère de Garazam*, ou *phylactère de longue vie* est un puissant objet magique qui a permis à Etienne d'Ambre de vivre plusieurs siècles, en retardant son vieillissement. Quand on l'a retrouvé mort, le *phylactère* avait disparu.

Ils peuvent aussi apprendre, s'ils font des recherches sur le portail « *au fond du placard à linge* », qu'il existe dans le château un portail mène à Sigil, une cité au centre de plusieurs mondes.

✂ **Trouver le portail, sa clé et traverser** : Etienne d'Ambre a informé les pjs de l'existence d'un portail dans son château, dans la pièce nommée le placard à linge. Ce portail n'est visible que pour un planaire mais si on utilise la clé dudit portail dans cette pièce (qui est exigüe), il s'ouvre.

Le message sibyllin d'Etienne pourra laisser croire qu'il s'agit d'une clé physique, cachée auprès de la licorne peut-être déjà rencontrée dans la forêt, peut-être dans le coffre ou sur la nymphe (ce qui peut occasionner chez les pjs l'idée bien malvenue de l'obtenir par ruse ou de force). Il n'en est rien, la clé de ce portail n'est pas vraiment un objet physique mais une formule que connaît le dragon transformé en jeune femme. Gentiment questionnée, elle la révélera : à l'aller, il faut prononcer : « *la petite porte du placard en parpaings perpétuellement peinte, pas très pratique à approcher et presque impossible à ouvrir* » ; au retour, il faut écraser deux œufs de corbeaux des bourreaux dans sa main.

Une fois ouvert, ce portail reste ouvert six secondes, ce qui oblige à le traverser très rapidement.

A la recherche du phylactère de Malefin

✂ **Pour le MJ : tout savoir sur Oridi Malefin** : « *Oridi est la grande prêtresse des Hommes-Poussière.*

Oridi a la peau balée et un œil supplémentaire au centre du front, ainsi qu'une longue queue barbelée. Son

visage ridé paraît très âgé, mais ne reflète en aucun cas ses 200 ans.

Jadis, Oridi révérait une des divinités de la mort, Harès. Mais il y a longtemps qu'elle a élargi sa prêtrise au principe même de la Mort, comme transcendance de son

ancien dieu. De tous les Hommes-Poussière que l'on peut rencontrer hors du Plan d'Energie Négative, elle est celle qui est le plus près de la Vraie Mort.

Les membres de la faction voient la grande prêtresse effectuer ses rituels pour les Hommes-Poussière et parcourir la Morgue... Elle apparaît plus morte que nombre des morts-vivants autour d'elle. Si on peut attirer son attention – seul un Homme-Poussière a une chance d'y parvenir – Oridi peut partager ses connaissances sur la nécromancie, les techniques d'enterrement et sur la nature de la Mort. Elle a passé de nombreuses décennies à ce stade particulier, grâce à son phylactère de longue vie (l'autre nom du phylactère de Garazam), parce qu'elle sent que ça pourrait être le dernier avant la Vraie Mort. Elle pense atteindre ce stade prochainement.

Oridi est particulièrement douée pour animer des morts-vivants, particulièrement des squelettes et des zombies.

Un Homme-Poussière traversant une crise de foi vient habituellement chercher les conseils d'Oridi. Bien sûr, elle peut ignorer celui qui l'interroge, mais elle peut aussi se retourner et expliquer des choses, dans une voix lente et monotone. Parler à Oridi peut permettre à un Homme-Poussière de comprendre la voie de la Mort... » (extrait du Guide de Sigil)

Oridi Malefin a une maison dans la Rue de l'Engrenage, le district modrone du Bas-Quartier. Cependant, elle ne s'y rend plus guère, absorbée par sa quête de la Vraie Mort et sa fonction pour les Hommes-Poussière. Sa maison contient cependant de nombreuses traces de son passé, de la vie qu'elle a vécu et est gardée par une partie de ses serviteurs morts-vivants et quelques pièges.

Elle ne porte son *phylactère de longue vie* que de façon intermittente. Il reste caché le reste du temps dans le sanctuaire. Ne mettre le phylactère que de temps en temps est significatif du fait qu'Oridi est en train d'accepter la Vraie Mort. Plus grand chose ne la retient.

En réalité, la seule attache qu'elle a encore avec la vie est le fils qu'elle a abandonné pour sa carrière. Cette culpabilité ancienne (l'enfant en question a aujourd'hui 90 ans) reste au fond d'elle et constitue une émotion encore assez forte pour la lier encore à la vie et ses passions. L'enfant en question est un Chevalier de La Dame du nom de Baptiste De La Branche. L'abandon de cet enfant ayant été secret, nul autre qu'Oridi ne devrait le savoir.

Ainsi, même si les pjs ne le savent pas au départ, Oridi Malefin ne tient plus particulièrement à garder cet objet qu'elle a dérobé il y a plus de 150 ans à Etienne d'Ambre. Elle n'est plus l'ambitieuse tieffelin qu'elle était alors. Beaucoup plus sage, il se pourrait qu'elle laisse aller la vie en même temps que cet objet si les pjs se montrent intelligents.

L'arrivée dans Sigil

❖ **Confusion des sens** : l'arrivée dans Sigil doit désorienter et inquiéter les pjs. Ils arrivent à antipic (il fait nuit noire) le portail s'ouvrant sur une bouche d'égout, sur les bords du Fossé. La pluie tombe à verse, verticale et crasseuse. Dans le cours d'eau, un cadavre flotte dans l'eau pourrissante.

S'enfonçant dans la Ruche, ils sont entourés de taudis et personne dans les rues pour les aider. Pas d'auberge attirante pour se réchauffer, ils vont vite ressentir le manque d'oxygène (jet de vigueur DD 15 ou état fatigué), du fait de l'altitude à laquelle se trouve la cité et l'acidité de la pluie (dégradation de leur matériel, brûlure légère).

❖ **Attaqués de toutes parts** : sur une place, des arcades leur permettront finalement de s'abriter. Mais ils seront bien vite assaillis par les riverains qui s'y terrent déjà, de races variées et inquiétantes (tieffelins, humains, demi-orques), puants et agressifs. Il s'agit de Rucheux, à moitié mendiants, à moitié azimuthés et qui vont demander une petite pièce aux pjs, mais en vouloir toujours plus (une pièce, la bourse, puis une pièce d'équipement et enfin tout l'équipement).

❖ **Clochards de la Ruche** : Pl/ mâles et femelles/ humains, genasis, tieffelins, demi-orques/ gens du peuple niveau 3/ variable/ variable ; FP 1½ ; humanoïdes de taille M ; 3d4+3, pv 12 ; init +1 ; VD 9m ; CA 12 (dex ; esquive), contact 12, pris au dépourvu 10 ; corps-à-corps +2 (armes de fortune, 1d4+1) ou distance +2 (cailloux, 1d4+1, portée 3m) ; js : réf +1/ vig+1/vol+1 ; dons : esquive ; Compétences : détection +4, perception auditive +3, escalade +3, saut +3.

Capacités spéciales / race : humains vigilance en plus (+3 détection et perception auditive) ; githzeraï (+3 à la CA, esquive en moins, attaque en finesse en plus, toucher +3, *armure d'inertie*, facultés psioniques, RM 7 ; FP +2) ; demi-orques (+1 au toucher et dégâts)

Possessions : aucune

Quand les pjs en viennent aux mains avec ces clochards (non sans défense mais très mal équipés et de bas niveau), une bande de gros bras (des sicaires de la Ruche) intervient après quelques rounds, d'abord prétendument pour prêter main forte aux pjs (ce qui fait fuir les clochards, à travers les ruelles et les caves avoisinantes). La bande est composée d'une vingtaine de lascars, à l'air patibulaires, (roublards et guerriers, bariaures, tefillins, humains, que des durs) de niveaux intermédiaires mais bien plus forts que les pjs vu leur nombre. Leur chef, un humain Xaositecte du nom de Girouette, prétendra vouloir aider les pjs et les guider à travers la ville vers leur destination « *problème il pas n'y a de ! Moi-dites aller voulez vous et gars mes moi et amènerons vous y ! Oridi Malefin, connais sûr bien je le !* »

En réalité, après les avoir fait tourner dans le dédales de rues puantes de la Ruche pour les désorienter et les inquiéter (ils croisent l'ombre d'un démons en chasse à l'angle d'une rue, petite meute de rat-crânes qui projeteront une pensée agressive au pjs le plus proche de la nature (« *meurs meurs, faux ami des animaux* »), important groupe d'Hommes-Poussière accompagnés de zombies et squelettes gardes du corps), il veut les guider dans un cul-de-sac plein de lierre-rasoir d'où les pjs ne pourront pas s'enfuir. Un test de psychologie (DD 20) permet de se rendre compte des mauvaises intentions de la bande, à travers leurs regards en coin, leurs mains sur la garde de leur arme...

Par contre, pas moyen de décliner leur offre puisqu'ils feront semblant de ne pas comprendre si les pjs veulent avoir la paix et qu'ils leur colleront au train, de plus en plus agressifs eux aussi.

Si les pjs sont crédules jusqu'au bout, il leur faudra réussir des jets de détection DD20, pour sentir venir les attaques sounoises des roublards de la bande.

Quoiqu'il en soit, ils se feront féroceement attaquer par la bande qui veut premièrement tout leur équipement mais aussi s'amuser avec les personnages féminins s'il y en a (à défaut, avec le personnage le moins viril) et prendre plaisir à tuer tous les autres.

Le MJ doit être explicite sur la force de frappe de la bande de sicaire et les faibles chances qu'ont les pjs de l'emporter dans une confrontation. S'ils s'y essayent malgré tout, cela tournera mal pour les pjs...

✠ **Lierre-rasoir** : plante de taille M, FP2 : DV 1d8+1, pv 5 ; Init. +0 ; VD 0 m ; CA 15 (pris au dépourvu 15, contact 10) ; BAB +0 ; attaque au corps-à-corps +0 (feuille coupante 1d3, 2d3 ou 3d6) ; espace occupé/allonge (1m50/ 1m50) ; Particularités : plante, immunité aux armes, résistante au feu, repousse ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +0, vigueur +3, volonté +0.

Caractéristiques : force --, dextérité --, constitution 12, intelligence --, sagesse --, charisme 10.

Evolution : 2DV (taille M), 3-4DV (taille G)

Organisation : 2d20 pieds

Combat : le lierre rasoir n'attaque pas, il attend juste qu'on tombe dessus. La plupart du temps, les habitants de la ville ne se blessent à cause de lui que parce qu'ils sont tombés dedans ou qu'on les y a poussés. Prendre des feuilles de lierre rasoir dans ses mains inflige 2d3 points de dégâts ; tomber dedans de tout son poids peut infliger jusqu'à 3D6 points de dégâts. Une armure légère réduit les dégâts d'un dès. Une armure intermédiaire les réduit de 2 dès ; et une armure lourde les annule totalement. Par contre, un bouclier ne confère aucune protection à son porteur.

Immunité aux armes (Ex) : le lierre rasoir n'est vulnérable qu'aux armes tranchantes.

Vulnérabilité au feu (Ex) : le lierre rasoir est immunisé au feu normal. Le feu magique l'affecte normalement.

Plante : immunisé aux sorts et pouvoirs affectant l'esprit, les poisons, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. N'est pas sujet aux coups critiques.

Repousse : le lierre-rasoir repousse complètement en 3 jours si ses racines n'ont pas été extraites et détruites.

✠ **Chef des sicaire** : Pl/ mâle tieffelin/ guerrier niveau 8/ Xaositecte/ FP 9 : humanoïdes de taille M ; DV 8d10+24, pv 60 ; Init +6 ; VD 9m ; CA 17 (cuirasse, dex), contact 12, pris au dépourvu 15 ; att + 13/ +7 (étripeur, 2d6+ 8, 19/20) ou distance +10/+5 (arc long, 1d8, x3, 33m).

Js : +3/+8/+3

Dons : science de l'initiative, science de la destruction, attaque en puissance, enchaînement,

vigilance, arme de prédilection, spécialisation martiale, science du critique.

Compétences : escalade +5, saut +8, détection +8, perception auditive +8, intimidation +10.

Possessions : armes et armures, vêtements abîmés, chaussures usées, quelques pièces (1d6+4 p.a), nourriture ou alcool.

✠ **Sicaire guerrier** : Pl/ mâles et femelles/ guerrier niveau 5/ Xaositectes, Mornés, Gardes Fatals/ var mais mauvais) FP 5 ; humanoïde (humain, tieffelin, bariaure) de taille M ; DV 5d10+10, pv 47 ; Init +6 ; VD 6m ; CA 16 (cuirasse), contact 10, pris au dépourvu 16 ; BBA +5, att +10 (serpe lourde ou hache à deux mains, 1d8+5/x2 ou 2d8+7/x3), ou +8 distance (1d8/x3, arc long).

Js : +4/+8/+3.

Dons : arme de prédilection, attaque en puissance, science de l'initiative, spécialisation martiale, enchaînement.

Compétences : escalade +1, saut +3, déplacement silencieux -1.

Possessions : armes et armures, vêtements abîmés, chaussures usées, 2 *charmes de sang*, quelques pièces (1d6+4 p.a), nourriture ou alcool.

✠ **Sicaire roublard** : Pl/ mâles et femelles/ roublard niveau 6/ Xaositectes, Mornés, Gardes Fatals/ var mais mauvais) : FP 6, Pv 35, init +4, VD 9m, CA 16 (cuir +2, dextérité+4,) ; BBA +6, att +8 (dague 1d4+2, 19-20 ; ou dague coup de poing 1d4+2, x3 ; ou épée courte 1d6+2, 19-20) ; distance +8 (boomerang 1d4+2, x3, 9m) ;

Js : ref +9/ vig+3/ vol+4 ;

Dons : attaque en finesse, expertise du combat, science de la feinte, vigilance et volonté de fer, esquive instinctive, esquive totale, attaque sounoise +3d6 ;

Compétences : acrobatie +9, bluff +9, déplacement silencieux +10, détection +6, discrétion +12, équilibre +6, perception auditive +7.

Possessions : armes et armures, vêtements abîmés, chaussures usées, quelques pièces (1d6+4 p.a.), bouteille d'alcool

✠ **Fuite et aide inattendue** : que ce soit en parcourant les rues et même jusque dans le cul-de-sac, les pjs feraient mieux de s'enfuir, ce qui sera d'autant plus difficile s'ils méconnaissent le danger du lierre-rasoir, s'ils sont fatigués par le manque d'oxygène, s'ils ne voient rien dans le noir...

La course-poursuite peut se résoudre à coup de jets d'acrobatie comparés et en fonction de la vitesse de déplacement de chacun. L'escalade est aussi une option, ainsi que le fait de se faufiler par les caves de vieilles bicoques, de marcher sur les toits...

La course-poursuite doit durer longtemps, et faire découvrir aux pjs des lieux particulièrement déroutants, comme l'allée du suicide, qui donne sur la limite de la ville puis les Scories.

C'est au niveau des Scories que la bande de sicaire rebrousse chemin ou en tout cas cessera d'avancer. Cette zone « de guerre », au décor accidenté, faite de restes de terrain et de bâtiments écroulés.

Les pjs pourront se retrouver, tout en évitant de tomber dans des ornières. Ils seront finalement pris en chasse par Kadyx lui-même, l'Entité la plus terrible des Scories, qui, comme un ver des sables, se précipitera à la poursuite des pjs en fouissant sous la terre à une vitesse folle.

A n'importe quel moment de la poursuite, si les pjs ne s'en sortent pas, ou lorsqu'ils sont pourchassés par Kadyx, les pjs entendront un sifflement : il s'agit d'un « cavouineur », qui fait signe aux pjs de le rejoindre au niveau d'une bouche d'égout. Si les pjs ne s'en sortent pas avec le combat avec les sicaires, ce coup de main providentiel peut s'accompagner de quelques tirs à l'arbalète sur des sicaires de la part des cavouineurs.

Avec son accent typique, il dira aux pjs, une fois hors de danger, qu'ils ont eu « chaud aux fesses ». Récemment arrivés du Plan Primaires, le petit groupe de cavouineurs (ils sont trois en face des pjs) compatira et sera d'accord pour aider un peu les pjs, en leur trouvant une bonne auberge où se reposer (La Pension de Madame Ursule dans le Bas-Quartier), où se soigner et en leur donnant quelques informations...

L'enquête pour trouver Oridi Malefin

✕ **Chercher au hasard** : dans la Ruche où les pjs ont débarqué, demander aux passants et même à un rabatteur où trouver Oridi Malefin, est peine perdue. Même si Malefin est une factor des Hommes-Poussière, ce qui suppose une certaine notoriété, les pjs sont tombés sur le coin le plus chaotique de la ville.

Si les pjs questionnent un Homme-Poussière ou un factotum d'une faction quelconque, ils sauront qu'Oridi Malefin est factor dans cette faction. Un Homme-Poussière pourra même dire le rôle que tient Oridi dans la faction.

Par contre, un rabatteur ou une personne bienveillante comme l'un des cavouineurs pourra avouer ses limites et orienter les pjs vers un informateur professionnel comme Règle-de-Trois. Un cavouineur saura de réputation où se trouve le Passeur et qui le fréquente (les tanar'ris), un rabatteur préférera omettre ces détails mais indiquera comment il faut payer Règle-de-Trois.

✕ **Le Passeur du Styx et Règle-de-Trois** : Règle-de-Trois est connu comme étant un informateur de premier ordre. Malheureusement, il séjourne dans le Bas-Quartier, au Passeur du Styx, l'une des tavernes les plus dangereuses de la ville, pour la raison principale que sa clientèle est composée de démons tanar'ris.

Il faudra aux pjs un rabatteur ou un porte-lumière pour les guider jusqu'à ce bouge.

Arrivé là, le portier Jarkman ne les laissera entrer que contre 15 p.c. chacun ou s'ils connaissent le mot de passe du moment ("*chaussette*").

A l'intérieur, difficile dans l'obscurité, de trouver le vieux Règle-de-Trois sans être renseigné. Le tenancier Zegonz Vlaric incitera les pjs à consommer pour leur donner ce renseignement, sachant que les trois quart de sa carte est imbuvable, voire toxique, pour des Primaires.

Boissons : 2 p.c. pour la bibe de base, 2 p.a. pour de "l'Amer Carcérien" et jusqu'à 10 p.a. pour du sang d'aasimar ; recommandations de Brix : le Passeur a un bon

stock de vin de coeur, arrivage dû à la tentative malheureuse de Comstock pour découvrir la recette secrète des frères Cilenei. Ce breuvage, délicieux entre tous, vous coûtera la bagatelle de 150 p.o. la bouteille.

Nourriture/ poison : Les Snacks du Styx (pas toujours disponibles), et la spécialité de la maison : la tourte de Sang d'Arbre à Vipère, pour 4 pièces de platine ; recommandations de Brix : tout ce qui sort des cuisines de Comstock n'est pas comestible pour un non-tanar'ri, un tieffelin endurci ou un nain Sensat particulièrement aventureux qui résiste aux poisons. Tout autre individu qui mange l'un de ces plats est affecté par un poison à ingestion au choix (voir le Guide du Maître du Jeu pour les détails). Les prix vont de 4 p.a. jusqu'à 15 p.o. pour une bonne dose de bile récupérée sur le cadavre d'un général de la Guerre Sanglante. Les prix pour les non-fielons varient, mais c'est leur vie qui ne vaut plus grand-chose dès qu'ils sont entrés pour manger quelque chose au Passeur.

Avant que les pjs ne trouvent Règle-de-Trois, une tablée de 5 babaus (MM, p.47) voudra "taquiner" légèrement les pjs, en haranguant en tanar'ri le cuistot Comstock que ça pourrait être un bon jour pour un "snack du Styx" (entendre par-là que les pjs pourraient "céder" quelques uns de leurs doigts pour les besoins de la cause). L'un des babaus propose au plus fort d'entre eux un bras de fer, sans quoi, il ne laissera pas les pjs tranquilles. Malgré ses 70kg, le babau a 21 en force et un mucus acide recouvre sa peau (1d8 points de dégâts par round de contact). Le fonctionnement du bras de fer est le suivant : chacun jette un jet sous 1d20 et calcule la différence entre son jet et son score de force. Celui qui parvient à avoir une différence de plus de 5 au résultat bat son adversaire. Le babau, bien pervers, restera en suspens tant qu'il aura l'avantage sur le pj, pour lui infliger un maximum de dégâts avec son mucus acide. Il n'abattra le bras du pj sur la table que lorsque celui-ci sera à l'agonie. Puis, il le laissera passer et l'orientera vers la table de Règle-de-Trois. Idem si le pj parvient à gagner. A ce compte-là, il lui offrira même un "sang d'aasimar", une boisson locale dont le nom est évocateur (en boire serait un acte carrément malfaisant).

Si les pjs déclenchent une bagarre, la clientèle de fiélons et les videurs auront tôt fait de les dépouiller et de les mettre dehors, non sans avoir mis dans la marmite celui des pjs qui aura fait le plus le malin.

Règle-de-Trois est assis à une table dans le fond, en train de renseigner un lascar solitaire. Si les pjs réussissent leur jet de perception auditive (DD15), ils pourront comprendre que pour payer le githzeraï, le précédent client le paye de trois manières différentes (Règle-de-Trois répond toujours de trois façons et attend d'être payé de trois manières différentes).

L'informateur écoutera la demande des pjs et cherchera à en savoir le plus possible, par curiosité. Il y a des choses qu'il est capable de savoir directement, d'autres pour lesquelles il lui faudra une journée pour se renseigner (auprès de Patch, sa source principale d'informations). Règle-de-Trois ne répondra qu'aux questions qu'on lui

pose. Aussi, il n'aiguillera pas les pjs vers les pistes du scénario.

Ce que Règle-de-Trois sait d'ores et déjà sur Oridi Malefin, c'est qu'il s'agit d'une factor des Hommes-Poussière, 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, quartier général de cette faction, à l'entrée de la Ruche.

Il faudra une journée à Règle-de-Trois pour rassembler plus d'informations, si les pjs ont des demandes complexes. A ce compte-là, le prix demandé sera plus élevé. Selon les questions posées, il pourra leur apprendre sa place dans la faction des Hommes-Poussière (factor dédiée à la philosophie de la Vraie Mort), sa longévité (traces d'elle depuis plus de 160 ans, absence de vieillissement depuis lors), où elle vit (sa maison rue de l'Engrenage), le fait qu'elle aurait un fils, le fait qu'elle a des gardes du corps morts-vivants plutôt costauds, sa réputation (une sage bienveillante, proche de la Vraie Mort - il peut leur expliquer ce que cela signifie). Il peut aussi leur apprendre qu'étant donné son état, elle ne prendra pas le temps de parler avec quelqu'un n'appartenant pas aux Hommes-Poussière.

Il peut même les aiguiller sur les rivaux des Hommes-Poussière (les Signeurs et les Sensats par exemple) ou sur un bon moyen d'entrer dans la Morgue (en s'y faisant aider par des récupérateurs, qui acheminent les cadavres jusque dans la Morgue).

..... Alliance(s)

✕ **Faction rivale** : si les pjs cherchent des alliés pour cambrioler la maison d'Oridi Malefin, pénétrer dans la Morgue, ou encore combattre la factor pour s'emparer du *phylactère*, le choix naturel d'alliés serait les factions "ennemies" des Hommes-Poussière, particulièrement les Sensats (et dans une moindre mesure les Signeurs).

Cependant, il ne sera pas si simple d'obtenir une aide de la part de ces factions pour faire toutes les choses illégales qu'envisagent les pjs tant qu'ils n'ont pas gagné le respect de ces dernières.

Typiquement, si les pjs débarquent dans le quartier général d'une de ces factions pour proposer à qui veut l'entendre de forcer l'entrée de la Morgue et aller assassiner un factor des Hommes-Poussière, il y a tout lieu qu'ils soient mis dehors avec la menace de les dénoncer à l'Harmonium. La *kriegstanz* que se livrent les factions n'est pas non plus une guerre ouverte et aucune faction n'a intérêt à mener une action frontale et signer son forfait.

Si les pjs contactent les bons interlocuteurs discrètement (par exemple, un factotum comme Annali Tisse-toile chez les Sensats), testent les "sentiments" de cette dernière à l'égard des Hommes-Poussière puis exposent à mots couverts leur projet, il se pourrait qu'ils obtiennent de l'aide (des informations, des conseils, voire l'aide armée de quelques militants de la faction, jusqu'à cinq aventuriers de niveau intermédiaire 6-8).

Pour obtenir cette aide, il faut d'une part qu'ils se soient montrés suffisamment diplomates ou bonimenteurs (jet de bluff ou de diplomatie DD20), qu'ils aient montré

une proximité de vues avec la faction dont ils demandent l'aide et qu'ils aient prouvé leur capacité auprès de leur interlocuteur. Par exemple, la factotum rencontrée peut exiger des pjs qu'il s'en prennent à Lucas Filange, un membre de la Mort Rouge qui joue un peu trop les justiciers auprès de commerçants locaux (en réalité des trafiquants). Ce personnage est une petite célébrité locale dans la rue en question, il s'agit d'un guerrier niveau 12 particulièrement fort. Combattu en pleine rue, il est probable que des riverains viennent à son secours, voire facilitent l'intervention de l'Harmonium. Nul besoin de dire que si les pjs déclenchent ce genre d'hostilités, la faction qui leur avait promis de l'aide se désengagera, navrée d'avoir pensé s'acoquiner à de tels balourds.

✕ **Mercenaires et assassins** : sinon, il est possible de faire appel à des compagnies de mercenaires (comme les Velven), d'assassins (comme le Syndicat) ou à la mafia (comme les Garianis).

La rencontre n'est pas sans risque, dans chacune de ces démarches. Là encore, ces organisations veulent s'assurer n'avoir pas affaire à des "rigolos" et si les pjs ne présentent pas leur projet de façon suffisamment crédible (jet de diplomatie ou de bluff DD20), il se pourrait que l'organisation contactée choisisse de contacter les Hommes-Poussière pour obtenir d'eux plus d'or en dénonçant l'entreprise des pjs.

Obtenir de l'aide pour un cambriolage ou une effraction dans la Morgue coûtera 1000 p.o. (aide d'un voleur niveau 12)

Obtenir de l'aide pour combattre ou assassiner Malefin coûtera 8000 p.o. (aide d'un voleur niveau 20, maître en poison)

..... La maison d'Oridi Malefin

La maison de la factor se trouve dans le Bas-Quartier, au niveau de la rue de l'Engrenage (district modrone). Une enquête de voisinage permettra d'apprendre qu'Oridi Malefin n'est pas là, elle ne se rend plus que très rarement chez elle, préférant loger à la Morgue.

Pourtant, si un pj prête l'oreille depuis le toit, collé à une fenêtre ou à la porte d'entrée (jet de perception auditive DD 15), il pourra entendre des bruits de pas et de balai.

Il s'agit d'une petite maison bourgeoise, sur deux étages, au-dessus d'une échoppe qui vend des horloges, encadrée par les autres maisons de la rue.

La porte d'entrée, trois marches au dessus de la rue, est faite de bois et de fer. Elle est fermée (crochetage DD 18) et piégée un sort d'*alarme*, qui amènera une patrouille de l'Harmonium en 10 rounds mais qui rassemblera des badauds modrones en 5 (jet de fouille DD 21 d'un roublard pour le repérer, jet de désamorçage DD 21 pour le désamorcer).

Différentes fenêtres sont fermées par des barreaux de métal à pointes. La plupart comportent de lourds rideaux sombres, qui empêchent de voir à l'intérieur.

Le toit est à 12 mètres du sol, il est extrêmement incliné et glissant (jet d'équilibre DD 15 pour marcher dessus). Il comporte une cheminée dont la cheminée se trouve au premier étage (jet DD 12 pour se faufiler à

l'intérieur, jet d'escalade DD 10 pour descendre par là, jet d'escalade DD 15 pour remonter par-là).

De jour, toute tentative d'intrusion par l'entrée ou par le toit a de forts risques d'être découverte (jet de discrétion ou déplacement silencieux DD25 pour une infraction musclée). De nuit, le jet est moins difficile (DD20). Même une fois dans la maison, les combats ou bruits sourds ont des chances d'attirer l'attention des riverains, qui appelleront l'Harmonium (jet de discrétion DD10 par round de combat).

Le salon (n+1): La porte qui donne sur la rue mène par un escalier à la pièce principale du premier étage, qui sert de salon, de bureau et de bibliothèque.

Un autre escalier donne au deuxième étage.

Cette pièce est plongée dans l'obscurité, comme de lourdes tentures noires cachent les fenêtres. Les meubles (table, chaises, étagères à livres, tableaux, sculpture et d'étranges formes (les 4 ours squelettes qui gardent l'endroit) sont couverts de draps blancs, comme si l'endroit était à l'abandon. Cela est confirmé par la poussière et les toiles d'araignées accumulées sur les draps.

Une cheminée simple fait l'angle de la pièce.

Pourtant, entre ces meubles, déambule un zombie qui passe éternellement le balai. Il est fixé sur cette tâche et tant que les ours squelettes n'auront pas attaqué les pjs, le zombie restera pacifique.

Les quatre ours squelette attaqueront les pjs dès qu'un drap les recouvrant sera soulevé. Le zombie « majordome » les attaquera à son tour.

Une statuette d'Harès, Dieu de la Mort, trône dans une alcôve (valeur 200 p.o.).

Quelques tableaux aux murs présentent de vastes paysages mornes et gris ou d'austères personnages (valeur totale 1000 p.o.).

Il y a un bureau avec écritoire, rien dessus.

A côté du bureau, une double étagère, en bois, fermée à clé, est fermée (crochetage DD 15), et piégée (fouille DD 23, désamorçage DD 23 ou *flèche acide de Melf*, att contact +7, 2d4 points de dégâts d'acide pendant 5 rounds, se recharge automatiquement).

Les étagères contiennent de nombreux livres sur la religion, la mort, la faction des Hommes-Poussière et les recherches d'Oridi Malefin (valeur totale : 4500 p.o.).

Les livres présents dans cette bibliothèque correspondent dans l'ensemble à une certaine durée de lecture. Il est possible d'aller plus vite à l'essentiel en se répartissant la lecture à plusieurs, en réussissant des jets de décryptage. Jet de décryptage DD 10 pour réduire ce temps par un et demi, DD 15 pour réduire ce temps par deux...):

Sur la religion : quel que soit le temps passé (jusqu'à 100 heures de lecture), le MJ peut donner à lire au pj des extraits de « *On Hallowed Ground* », pas de secrets particuliers.

Sur la mort, (jusqu'à 50h de lecture) pour pouvoir apprendre les dons liés à la mort de « *Libris Mortis* », notamment ceux que connaît Oridi.

Sur les Hommes-Poussière (jusqu'à 100h de lecture). Le MJ peut donner à lire au pj des extraits du « *Factol's*

Manifesto » sur les Hommes-Poussière (leur philosophie, les différents niveaux d'initiation, Skall).

Sur les recherches d'Oridi Malefin (jusqu'à 200h de lecture). Recherches sur la longévité, le processus pour devenir liche, les objets magiques pouvant allonger la vie (notamment le phylactère de Garazam, son expropriétaire, où le trouver...). Méthode pour devenir nécromancien (classe de prestige d'Oridi).

✕ **Zombie « majordome »** : comme un zombie classique +4 pv, +4 en force (+2 au toucher, +2 aux dégâts) ; destruction vengeresse (2d6 dégâts sur 3m énergie négative, jet de réflexe DD15, dégâts ½)

✕ **Ours squelette** : Taille G, mort-vivant ; DV 6d12+12 ; PV 51 ; init +6 ; CA 13 (contact 11, pris au dépourvu 11) ; base/lutte : +5/+17 ; att 2 griffes (+12, 1d8+10+1d6 froid) et morsure (+7 ; 2d6+6 +1d6 froid) ; espace occupé 3m, allonge 1m50 ; particularités : immunité au froid, réduction des dégâts (5/contondant), traits de mort-vivant, vision dans le noir 18m, destruction vengeresse (4d6 dégâts d'énergie négative sur 3m, jet de réf DD15, ½ dégâts) ; js : réf +4, vigueur +1, volonté +5

La cuisine (n+1): rien d'intéressant. Le sol en est superbement balayé mais les plats et casseroles sont couverts de poussière. Les seules denrées présentes datent de plusieurs semaines (jet de fouille DD10 pour l'apprécier).

Chambre (n+2): lit simple, deux armoires à vêtements aux tons surannés (valeur totale : 100 p.o.).

Un jet de fouille (DD17) permet de déceler qu'une latte du plancher peut se démonter. A l'intérieur, le secret de famille d'Oridi : le portrait miniature d'un jeune garçon aux yeux vairs et à l'air dur, habillé noblement, et une lettre parcheminée remontant à la 42^{ème} année du factol Hashkar - 85 ans plus tôt, rédigée par Aurélien de La Branche (noble du Quartier de La Dame) et portant son sceau.

Cette lettre est celle d'un amoureux déçu, qui a visiblement été en couple avec Oridi Malefin. Ils auraient eu un enfant ensemble. Il reproche à Oridi d'avoir abandonné leur fils, de n'avoir pas voulu l'épouser, lui, pour se vouer à ses croyances « stériles » qui l'empêchent de vivre alors qu'elle n'a que la mort à la bouche. De La Branche lui signifie l'absurdité de sa position, sa fausseté surtout, considérant qu'il a bien fallu qu'elle l'aime, pour s'abandonner dans ses bras. Pourtant, elle a refusé le mariage et la position prestigieuse qu'elle lui aurait apporté pour rejoindre sa faction et son si cher culte du trépas, laissant un bébé bien vivant dans la demeure dont elle aurait pu être la reine. De La Branche lui adresse un portrait de leur fils, pour que toujours elle se souvienne de ce qu'elle a laissé. Il souhaite que ce souvenir la ronge, tandis que Baptiste deviendra un homme fait, l'héritier de l'empire des De La Branche. Aurélien de La Branche signe comme dernière ligne qu'il essaiera chaque jour de donner à leur fils la confiance que seul le regard de sa mère aurait pu lui donner

Salle d'eau (n+2): rien d'intéressant.

Latrines (n+2): rien d'intéressant.

La Morgue

✕ **Description de la Morgue :** « Les rues entourant la Morgue sont la résidence des impurs de Sigil et semblent être envahies de tavernes de pauvres et de pensions. Beaucoup de pauvres ici, arrondissent leurs fins de mois en apportant des cadavres aux Hommes-Poussière. Ces récupérateurs, comme on les appelle, reçoivent une récompense pour chaque cadavre ramené ; plusieurs petits groupes patrouillent régulièrement dans la Ruche et aux abords du Fossé, où les gens meurent en grand nombre chaque jour.

La Morgue se tient entre l'Allée des Ombres Noires et le Square des Chiffonniers, dans une partie lugubre de la Ruche. L'endroit dans son ensemble est sombre et brumeux : parfait pour les Hommes-Poussière. Cette structure effrayante ressemble à un vaste dôme menaçant, avec des amas de cryptes sans fenêtres tout autour. Des grandes lames sont érigées du dôme vers le ciel. Bien que près de 250 Hommes-Poussière puissent vivre là dans un confort raisonnable, la Morgue n'en abrite généralement que de 50 à 200, en faisant l'un des quartiers généraux de factions les moins densément peuplés. Certaines pièces restent vides pendant des heures ; quoi qu'il en soit, les bureaux de la faction connaissent une activité intense durant le jour et les dortoirs sont occupés la nuit par les Morts.

La Morgue abrite bon nombre de portails – un important panel, dans la mesure où les Hommes-Poussière préparent les cadavres (par embaumement et momification) et les dispatchent dans des cimetières aux quatre coins du Multivers ou sur le Plan Élémentaire du Feu pour être réduits en cendres. Sans les Morts, il ne resterait aucun endroit pour vivre dans la Cage !

Les péquins approchant de la Morgue pour des funérailles peuvent apercevoir en premier un monument en plein air ou un mémorial public. Pour un certain prix, les Hommes-Poussière ajouteront le nom d'une personne décédée à ce grand Registre des Morts. Les gens ont inscrit des noms sur ce mémorial depuis des siècles.

Après avoir passé le portail d'entrée et les escaliers principaux, les visiteurs arrivent dans le Grand Hall. Les invités importants et les défilés funéraires passent par ici (les cadavres sont quant à eux acheminés par la porte de derrière). Ce hall immaculé est réservé aux cérémonies. Cinq Hommes-Poussière montent la garde ici (deux seulement la nuit) et servent aussi de guides pour tout visiteur ayant quelque chose à faire ailleurs dans le bâtiment.

On ne peut pas aller bien loin sans remarquer les bordes de morts-vivants qui parcourent la morgue. Les morts-vivants intelligents comme les fantômes, les goules et autres spécimens plus puissants évitent les zones publiques. Les morts-vivants inférieurs comme les squelettes et les zombies servent d'ouvriers à la faction. L'odeur d'antiseptique de l'endroit vient d'eux – il semble que les Hommes-Poussière aiment la propreté. Malgré les produits utilisés, rien ne peut enlever au bâtiment l'odeur qui s'accumule depuis des siècles : celle de la décrépitude.

Les convois funéraires passent du Grand Hall par la pièce centrale (réservée aux rassemblements des Hommes-Poussière) pour voir les trépassés dans la salle du Mémorial ou dans une antichambre. Le groupe va ensuite dans l'une des six salles d'internement qui ceignent le périmètre du rez-de-chaussée. Ces salles sont pavées de dalles noires au sol et de lourdes voûtes de pierre au plafond. Les murs sont gravés d'embrasures blanches. Des appliques vides de torches et des tentures sur les murs noirs indiquent que cette pièce peut être utilisée pour les cérémonies, de temps à autres. Le plafond est si bas que les personnes de grande taille sont obligées de se courber pour éviter de se cogner la tête. Au centre de la pièce une dalle de pierre blanche est suspendue au plafond par des chaînes ; elle peut ainsi être placée en face de n'importe quel portail. Elle peut aussi être penchée pour permettre à un corps de glisser par le portail choisi... Ici, les portails mènent aux principaux mondes Primaires et aux sites des Plans Extérieurs Neutres : l'Arcadie, Méchanus, l'Acheron, les Limbes, l'Ysgard et le Pandémonium.

En plus des gardes du Grand Hall, six Hommes-Poussière se postent dans la salle de gardes juste à côté de l'aire interdite au public. Il y a les archives de la faction avec toutes les informations sur les internements et sur les membres. Ces archives donnent sur une bibliothèque qui abrite des centaines de livres et de parchemins concernant les morts-vivants, la philosophie de la mort, les techniques funéraires, la liste des cimetières et la nécromancie. Au fond de la Morgue (toujours dans la zone réservée aux membres), on peut trouver une cuisine, un réfectoire, une salle commune et les dortoirs des Hommes-Poussière (1d20 sont présents à la fois). Un escalier ascendant mène à d'autres dortoirs et salles communes.

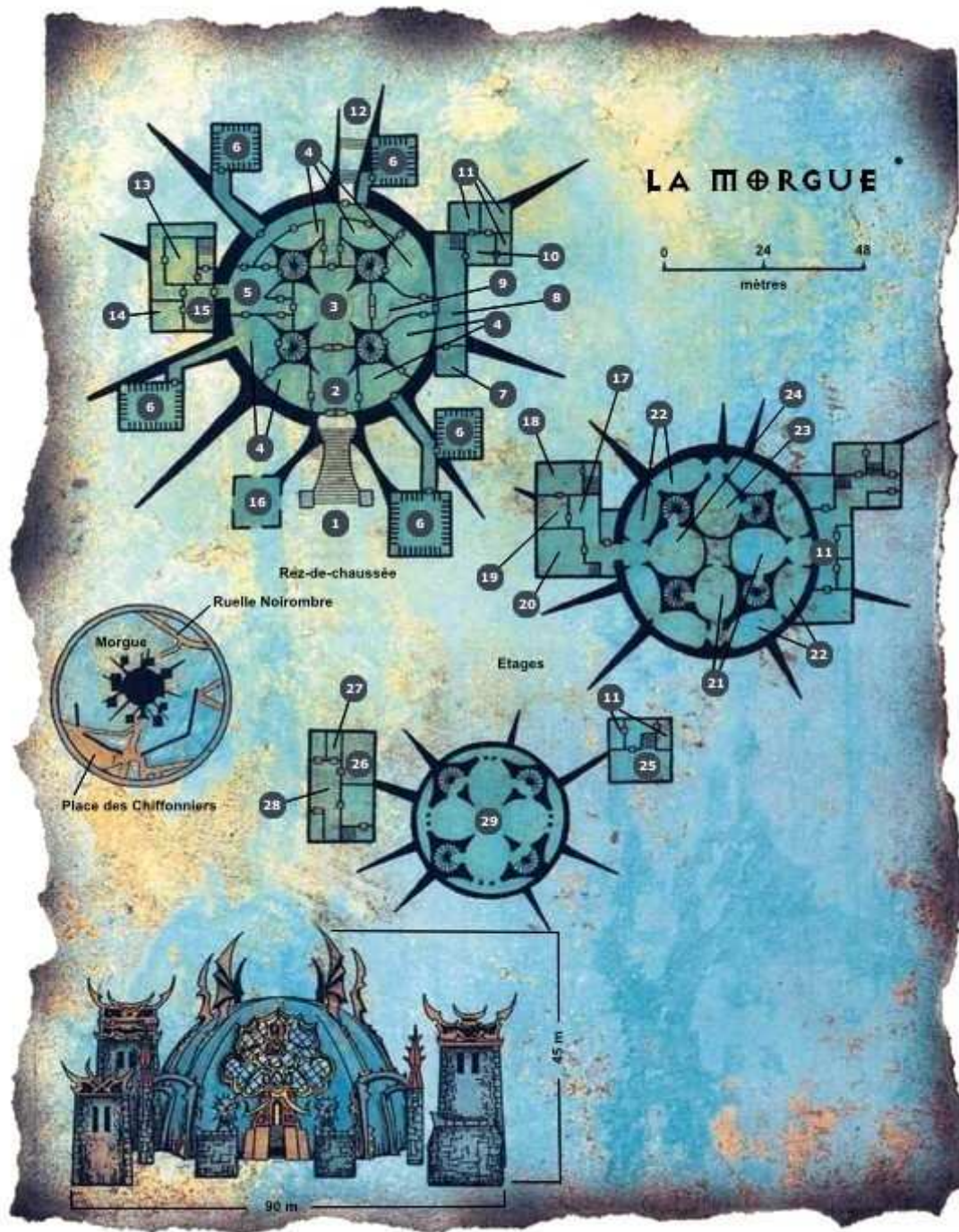
Les Morts travaillent la plupart du temps dans la partie centrale de ce premier étage. Il y a là une pièce dans laquelle ils reçoivent, inventorient et dispatchent les « internés » vers les salles d'embaumements. Juste à côté, il y a deux ateliers de préparation (dont l'un abrite un portail vers la Prison, les Rectifieurs envoyant beaucoup d'exécutés).

De nombreuses salles à ce niveau ont des portails vers les Plans Inférieurs et Supérieurs pour renvoyer les cadavres dans leurs plans d'origine.

Dans une aile on peut trouver la chambre du conseil, où des réunions sont conduites par les secrétaires du factol. Des boiseries sombres couvrent ses murs, donnant plus de contraste à un massif symbole des Hommes-Poussière en cuivre. La table domine la pièce et recèle un levier secret qui ouvre une porte vers la salle des archives au-dessous.

Se situe dans cette aile l'armurerie de la faction, qui peut équiper 100 Morts (la faction a par ailleurs beaucoup d'équipement dans son armurerie principale dans les catacombes, où des morts-vivants sévèrement armés montent la garde). Si l'on considère l'étendue de la nécropole là-dessous et les portails vers les plans de la mort, la force armée de la faction est impressionnante.

Attendant à l'armurerie se trouve le bureau du secrétaire Trevant. Cette pièce luxueusement aménagée



1 : entrée principale ; 2 : grand ball ; 3 : pièce centrale ; 4 : chambres d'internement ; 5 : Hall du mémorial ; 6 : cryptes ; 7 : cuisine ; 8 : réfectoire ; 9 : antichambre ; 10 : chambre commune ; 11 : dortoirs ; 12 : entrée secondaire ; 13 : bibliothèque de la faction ; 14 : archives de la faction ; 15 : salle des gardes ; 16 : mémorial public ; 17 : armurerie de la faction ; 18 : bureau du factol ; 19 : bureau du secrétaire ; 20 : chambre du conseil de la faction ; 21 : chambre de préparation mortuaire ; 22 : salles d'internement spéciales ; 23 : salle d'embaumement ; 24 : salle d'accueil ; 25 : appartements du factol ; 26 : autel ; 27 : salle des gardes ; 28 : laboratoire de la faction ; 29 : crypte supérieure.

fait penser à un cercueil. Son bois poli est agrémenté de fixations en airain et de draperies légères.

A côté de son bureau se trouve celui du factol. Un bureau domine la pièce, il est fait d'un bloc de ce qui ressemble à du marbre, avec des veines rouges qui le parcourent. Elles semblent battre comme des pulsations

cardiaques. Alignées sur des étagères aux murs se trouvent des œuvres d'art rares, des potions, des parchemins et des coffres-forts secrets cachant de précieux trésors. Il y a 25% de chances pour que Skall y soit. Il passe la plupart de son temps dans la forteresse du Plan d'Energie Négative, un portail y mène depuis le coin Est

de la pièce. Lorsque le factol est absent, six zombies juju gardent la pièce. La nuit, après que Trevant parte, des symboles de peur protègent les entrées du bureau. Quoi qu'il en soit, le fait que le secrétaire soit parti, que la pièce soit sombre et que les zombies soient présents ne signifient pas forcément que Skall est absent.

Le niveau supérieur de la Morgue, la Crypte Supérieure, comporte une énorme salle juste sous le dôme qui coiffe l'édifice. Sur son périmètre, des galeries ouvertes comportent de nombreux portails vers les Plans Élémentaires. Les quartiers austères du factol à ce niveau contiennent certains de ses biens personnels. Bien que le factol n'ait pas besoin de dormir, il garde un lit ici pour les apparences. Sa chambre semble inviolable, si l'on pense au verrou du magicien posé sur la porte également surplombée d'un symbole de peur et aux symboles de désespoir sur les fenêtres qui sont par ailleurs barrées par un mur de force. Les murs et le sol sont construits avec le même mortier spécial qui protège des téléportations, passes-murailles... Qui plus est, le familier tanar'ri de Skall garde le lieu (Planaire/ mâle tanar'ri glabrezu/ 10 DV/ Homme-Poussière/ CM).

Un laboratoire, attendant à la Crypte Supérieure, est réservé aux mages des Morts. Les Hommes-Poussière conservent de l'équipement d'alchimie ici, ainsi que des composantes de sorts et des ingrédients de potions. Un curieux pourrait tomber ici sur quelques magiciens et des zombies juju qui gardent le lieu. Une arche lumineuse irradie un des murs de pierre de la salle de garde de la Crypte Supérieure : il s'agit d'un portail permanent vers la ville de Xiaos dans l'Outreterre (à l'occasion, les Hommes-Poussière passent des gens en contrebande par ce portail). Six Morts montent la garde ici pour être sûrs que seuls les membres de la faction utilisent ce portail.

Les prêtres des Morts s'occupent d'un sanctuaire juste à côté, vénérant diverses divinités morbides. Un autel de pierre noire occupe le centre de lieu de recueillement. Des tapisseries pourpres et noires décorent les murs et des braseros illuminent faiblement la pièce depuis ses angles. » (extrait du Guide de Sigil)

✧ **Se présenter devant la Morgue** : si les pjs se présentent devant la Morgue et demandent à entrer, on leur répondra, sans plus de détail, qu'il faut une bonne raison pour entrer.

Si les pjs demandent à parler à Oridi Malefin, on leur apprendra que la factor ne communique pas avec les personnes extérieures à la faction.

✧ **Devenir un Homme-Poussière pour entrer** : si les pjs ont l'idée d'intégrer la faction des Hommes-Poussière pour entrer dans la Morgue et pouvoir parler à Malefin ou encore lui dérober le *phylactère*, ils sont orientés vers le factotum Heras, à la Blanche Cassette.

Ce bar du Bas-Quartier est triste et gris. Sa clientèle est constituée d'Hommes-Poussière, le service étant assurée par des zombies et des squelettes. Quand les pjs entrent, tous les regards se braquent sur eux.

Pourtant, nul ne se montrera agressif à l'égard des pjs, à moins qu'ils soient eux-mêmes incorrects.

Heras est un homme d'une quarantaine d'année, à la peau blanche presque translucide, glabre, et vêtu de la robe noire de bure typique de sa faction. Factotum, il est

plus habitué à parler que ses collègues de faction mais il n'est pas non plus volubile. Il parle bas et d'un ton monotone.

Il n'est pas possible de le soudoyer pour entrer en contact avec Malefin, ni même pour avoir un passe-droit pour entrer dans la Morgue. Lui proposer l'une ou l'autre de ces choses mettra même rapidement fin à la discussion, Heras ne recrutera pas dans la faction de pareils énergumènes!

Si les pjs ou l'un d'entre eux se présente comme intéressé(s) à intégrer les rangs de la faction, Heras le(s) soumettra à une série de questions, comme première étape de sélection. Chacun aura l'occasion de répondre à son tour. Heras, une fois qu'ils auront tous répondu, complètera ce qu'ils savent déjà :

1- Qu'est-ce la Vraie Mort ? Un état d'achèvement de l'existence, un stade que l'on peut atteindre, au-delà de l'illusion de cette fausse vie de souffrances. C'est le but du Multivers, la disparition.

2- Que faut-il faire pour atteindre la Vraie Mort? Se purger de ses passions, de ses sentiments, pour être réellement comme mort.

3- La vie se trouve-t-elle après la Vraie Mort? Non, on a peut-être été vivant avant nos existences Primaires, Planaires ou de Potentiaires mais nous n'en avons pas conscience.

4- Qu'est-ce que la Trêve des Morts ? un pouvoir des membres de la faction, qui fait que les morts-vivants ne les attaquent pas, tant qu'ils ne les attaquent pas.

5- Qu'est-ce qui importe le plus dans la vie, la richesse, la puissance, la reconnaissance des autres ou la connaissance ? La connaissance.

6- Quelles créatures symbolisent le mieux l'état que nous souhaitons atteindre ? Les morts-vivants.

7- Se donner la mort est-elle une façon d'atteindre la Vraie Mort plus vite ? Non, le suicide, Chose essentielle, pour apprécier la Mort à la manière d'un Homme-Poussière, un bougre doit explorer sa prétendue « vie » jusqu'au tréfonds et comprendre son existence présente ainsi que tous les obstacles qu'elle lui oppose, afin de pouvoir graver l'échelle de la Vérité. Le bige qui s'impatiente et précipite les événements mourra plus bête encore qu'il n'était né et devra sans doutes revivre tout le cycle.

Passée cette série de questions, Heras annoncera aux pjs qui auront répondu de façon plus ou moins juste à plus de la moitié des questions qu'ils peuvent prétendre à accéder à la deuxième phase de la sélection.

Parmi eux, ceux qui souhaitent toujours entrer dans la faction se verront proposer de boire une potion, qu'Heras leur tendra et dont il annoncera qu'elle aura pour effet qu'ils ne pourront pas dire de mensonge sans qu'il le sache. C'est un mensonge, un jet de profession herboriste DD20 ou de connaissance nature DD25 permet de savoir qu'il s'agit de jus de sauge. Une fois le liquide ingéré, Heras demandera à chaque candidat d'expliquer ce qui le motive à entrer dans la faction.

Ceux qui auront refusé de boire (symbole du fait d'accepter ce qui vient du représentant de la faction), ceux qui auront fait preuve de trop de passion dans leur argu-

mentaire, ceux qui auront répondu des inepties n'accéderont pas à l'étape suivante de sélection.

La troisième et dernière étape de la sélection consiste à passer la journée avec un militant de la faction et de l'aider dans ses tâches quotidiennes. Chaque pj candidat pourra choisir entre accompagner des récupérateurs (qui ramassent les cadavres et les amènent à l'entrée de la Morgue, non sans quelques rixes parfois) ou des prosélytes (qui distribuent des tracts au porte à porte promouvant les croyances de la faction). Dans le premier cas, ils devront faire la preuve qu'ils ne sont pas trop choqués par le contact des cadavres. Dans le deuxième qu'ils sont courageux et convaincants.

Si certains pjs passent cette épreuve et reviennent en fin de journée avec leur "tuteur de stage" auprès d'Heras, celui-ci les accueille comme des membres de la faction, avec le rang de militant. Ils pourront se rendre au quartier général de la faction, la Morgue, et s'y voir remettre un vêtement d'Homme-Poussière, y trouver du travail, y recevoir des tuyaux pour trouver un logement. Ils sont incités à renoncer à leurs possessions, à faire la paix avec leurs proches. Ils reçoivent en tout cas un laissez-passer nominatif pour entrer dans la Loge, qui les reconnaît comme membres de la faction.

✂ **S'infiltrer** : les deux entrées de la Morgue sont fermées en temps normal et constamment gardées par des gardes de la faction (guerriers squelettes et militant Homme-Poussière là pour donner l'alerte).

L'entrée principale laisse trois à quatre fois par jour l'accès à des processions venue rendre hommage à des proches décédés. Tous les services funéraires ont lieu au rez-de-chaussée.

L'entrée de derrière est le lieu par lequel les récupérateurs acheminent les cadavres provenant de toute la ville. A partir de là, les ouvriers squelettes et zombies s'emparent des corps et les mettent sur les tables de travail du rez-de-chaussée.

Depuis le rez-de-chaussée, il est théoriquement interdit d'accéder au premier étage lorsqu'on n'appartient pas à la faction. De ce fait, les accès sont la plupart du temps fermés à clé ou gardés.

Se déguiser en zombie ou en Homme-Poussière (jet de déguisement contre détection) peut permettre jusqu'à un certain point de passer inaperçu.

✂ **Pris sur le fait** : si les pjs sont surpris par les Hommes-Poussière en train de marauder dans la Morgue, la manière dont ils seront traités peut varier.

S'ils sont au rez-de-chaussée ou dans les pièces 21 à 24 du premier étage, l'Homme-Poussière le plus proche viendra leur parler pour leur demander ce qu'ils font là. Il faudra qu'ils soient crédibles mais hors des salles 1, 2, 3 et 16, on les raccompagnera vers la partie autorisée au public, voire, s'ils n'ont pas de bonne raison d'être là, vers l'extérieur.

S'ils sont dans les autres pièces du premier ou au deuxième étage, ils seront attaqués par tous les Hommes-Poussières et morts-vivants alentour et à moins qu'ils ne se rendent sur l'instant, ils seront mis à mort s'ils ne parviennent pas à s'échapper.

Si les pjs ont intégré la faction des Hommes-Poussière et qu'ils sont récemment initiés, on les laissera circuler partout sauf du côté du bureau du factol, de ses appartements, du laboratoire et du sanctuaire. S'ils sont surpris en train d'essayer de pénétrer dans ces lieux, ils seront dépouillés de leurs biens, enfermés dans les souterrains une semaine et fouettés régulièrement (pour que le règlement rentre). S'ils se défendent ou tentent de s'enfuir, ils seront renvoyés de la faction et mis dehors.

✂ **Dérober le phylactère dans le sanctuaire** : quand Malefin ne se trouve pas dans le sanctuaire, la porte est marquée d'un symbole de terreur (jet de fouille DD 31, désamorçage DD 31) et fermée à clé (crochetage DD 22).

A l'intérieur, plusieurs statues des divinités de la mort en cercle et un autel, derrière lequel se trouve l'hydre squelette de Malefin. Cette hydre s'attaquera à quiconque commence à toucher quoi que ce soit.

Une chance sur deux qu'un jet de fouille (DD 22) permet de découvrir le *phylactère de Garazam* dans une cache de l'autel (elle le porte 50% du temps).

✂ **Hydre à neuf têtes squelette** : Taille TG, mort-vivant ; DV 9d12+18 ; PV 76 ; init +6 ; VD 6m, nage 6m ; CA 13 (contact 10, pris au dépourvu 11) ; base/lutte : +6/+17 ; att 9 morsures (+9, 1d10+6+1d6 froid) ; espace occupé 4m50, allonge 3m ; particularités : immunité au froid, réduction des dégâts (5/contondant), traits de mort-vivant, vision dans le noir 18m, destruction vengeresse (5d6 dégâts d'énergie négative sur 3m, jet de réf DD15, ½ dégâts) ; js : réf +5, vigueur +3, volonté +6

✂ **Rencontrer Oridi Malefin** : comme grande prêtresse de la faction, Oridi Malefin passe son temps entre le sanctuaire (au deuxième étage) et les salles d'internement (au rez-de-chaussée et au premier étage, où sont acheminés les cadavres).

Elle est accompagnée de deux gardes du corps ogres et 4 de ses zombies (mêmes caractéristiques que le zombie « majordome » à son domicile) s'occupent de tâches de manutention dans les salles d'internement.

Elle parle peu, adressant de-ci delà quelques mots à des membres de la faction, pour les conseiller sur la préparation d'un cadavre, la manière de se comporter.

Si les pjs essayent de l'attaquer ou de lui soutirer le *phylactère* (50% de chances qu'elle ne l'ait pas sur elle et qu'il soit dans le sanctuaire), elle les attaquera sans pitié et voudra les tuer. Elle commencera par lancer une *coquille antivie* pour tenir les pjs à distance, appellera à l'aide puis, avec ses sorts de *destruction*, *blessures de groupe*, puis de *convocation de morts-vivants*.

Si les pjs ne sont pas membres de la faction et essayent de lui parler à quelque endroit de la Morgue que ce soit, il faudra être très doué pour retenir son attention (jet de diplomatie ou de bluff, DD25). Elle paraît ne pas entendre. En passant par des intermédiaires, c'est encore moins possible. Les membres de la faction savent qu'il ne faut pas la déranger.

Si les pjs sont membres de la faction, elle acceptera de leur parler plus facilement (jet de diplomatie ou de bluff DD15).

Oridi, si elle accorde un peu de temps aux pjs pour parler, parle d'une voix basse et monotone, ses yeux

rester dans le vague. Pourtant, elle est vive d'esprit et est capable de comprendre des choses complexes. Elle voudra savoir ce que veulent les pjs. S'ils essaient de l'intimider ou de lui acheter son phylactère, elle s'en amusera et leur dira qu'ils sont loin de mériter un tel artefact (ou encore leur proposera en échange de 500 000 pièces d'or, somme dont elle est certaine qu'ils ne pourraient pas en disposer)..

S'ils expliquent qu'ils sont envoyés par l'esprit d'Etienne d'Ambre, qu'ils argumentent sur le fait que le *phylactère* est un empêchement à ce qu'elle atteigne la Vraie Mort ou encore, s'ils ont découverts sa cache dans le plancher de sa maison et qu'ils proposent de l'aider à se libérer des dernières passions qui la rattachent à cette vie (s'ils ont compris que l'existence de son fils, Baptiste de La Branche, et la culpabilité qu'elle a gardé de l'avoir abandonné), alors elle acceptera de négocier la restitution du *phylactère de Garazam*.

Sans expliquer ses raisons aux pjs, elle se dira prête à donner le *phylactère* aux pjs, s'ils apportent une missive à l'autre bout de la ville, à un vieil homme du nom de Baptiste De La Branche, un noble du Quartier de La Dame (elle ne révélera pas qu'il s'agit de son fils). Elle ne donnera le phylactère aux pjs que si elle a l'assurance que le destinataire, qui n'est pas facile à approcher, aura bien lu cette lettre. Si les pjs acceptent son marché, elle leur dira de repasser la voir le lendemain à la Morgue, et leur remettra à cette occasion une lettre cachetée du blason des Hommes-Poussière.

La lettre est le récit sur plusieurs pages de papier, d'une écriture serrée, de la rencontre amoureuse d'Oridi Malefin avec Aurélien De La Branche, 91 ans plus tôt. Elle raconte la tieffelin ambitieuse qu'était Malefin, ses recherches sur la Mort. Elle raconte l'accident qu'a été pour elle le fait de tomber amoureuse brièvement de De La Branche. Pourtant, elle révèle avoir été vraiment amoureuse et être tombée enceinte dans cet état d'esprit. Elle est partie de la demeure des De La Branche peu de temps après avoir accouché, pour se recentrer sur sa quête de la Vraie Mort, consciente de s'être illusionnée. Elle raconte ensuite comment elle a souvent pensé à Aurélien et à Baptiste, comment elle a fait en sorte de savoir ce qu'il devenait. Elle sait n'avoir pas été une mère pour lui mais alors qu'ils sont tous deux proches de la mort, elle indique souhaiter, si le veut bien, le rencontrer.

☒ **Ogres squelette** : Taille G, mort-vivant ; DV 4d12+8 ; PV 32 ; init +4 ; CA 11 (contact 8, pris au dépourvu 11) ; base/lutte : +4/+13 ; att deux griffes (+8, 1d6+7+1d6 froid) ; espace occupé 3m, allonge 3m ; particularités : immunité au froid, réduction des dégâts (5/contondant), traits de mort-vivant, vision dans le noir 18m, destruction vengeresse (3d6 dégâts d'énergie négative sur 3m, jet de réf DD15, ½ dégâts) ; js : réf +1, vigueur +1, volonté +4

Oridi Malefin ; femelle tieffelin ; prêtresse de Mort niveau 5, magicienne nécromancienne niveau 3, nécromancienne véritable* niveau 10 ; Planaire ; factor des Hommes-Poussière, humanoïde de taille M ; FP 19 : DV 5d8+15 (prêtresse)+3d4+9 (magicienne)+10d4+30 (nécromancienne), pv 110 ; Init +1 ; VD 9m ;

CA 21 (pris au dépourvu 20, contact 17) ; attaque au corps à corps + 19/+14 (*bâton de nécromancie*, 1d6+9, 20/x2) ; Attaques spéciales : *flétrissure* 1/jour, ténèbres 1/jour ; Particularités : résistance au feu, au froid et à l'électricité (5), capacités de faction, intimidation de morts-vivants, appel de familier, *création de morts-vivants* (2/jour), prouesses nécromantiques +3, *création de mort-vivant dominant* 1/jour, zone de *profanation* (comme le sort), profanation supérieure (30m de rayon), vision dans le noir 18m ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL N.

*classe de prestige du *Libris Mortis*

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +11, volonté +20.

Caractéristiques : force 21, dextérité 12, constitution 16, intelligence 18, sagesse 22, charisme 14.

Compétences : art de la magie +18, bluff +4, concentration +17, connaissance (mystères) +18, connaissances (plans) +15, connaissance (religion) +24, connaissance (Sigil) +15, diplomatie +21, discrétion +3, premiers secours +15, profession (préparatrice de cadavres) +20.

Dons : lanceur de sorts polyvalent (magicienne), lanceur de sorts polyvalents (prêtresse), école renforcée (nécromancie), façonneur de cadavres*, destruction vengeresse*, frisson mortel*, âme souillée*.

*dons du *Libris Mortis*

Sorts de magicienne (4/ 5+1/ 4+1/ 4+1/ 3+1, NLS : 12, NLS nécromancie : 15 ; DD 14+niveau, DD15+ niveau nécromancie, écoles prohibées **illusion, enchantement**) : 0ème niveau : *fatigue* (e), *message*, *lecture de la magie*, *détection de la magie* ; 1er niveau : *bouclier* x2, *rayon affaiblissant* (e), *protection contre le bien*, *protection contre le mal* ; 2ème niveau : *glyphe de la goule** (e), *baiser de la goule* (e), *main spectrale*, *résistance aux énergies destructrices*, *détection de l'invisibilité* ; 3ème niveau : *baiser du vampire* (e), *rayon d'épuisement* (e), *état gazeux*, *vision magique* ; 4ème niveau : *convocation de morts-vivants IV**, *terreur* (e), *animation des morts* (e), *peau de pierre* (actif) .

Sorts de prêtresse (6/ 7+1/ 7+1/ 5+1/ 5+1/ 4+1/ 3+1/ 1+1, NLS : 17, NLS nécromancie 20 ; DD 16+niveau, 17+ niveau nécromancie) : 0ème niveau : *blessure superficielle* x3, *réparation*, *détection du poison*, *création d'eau* ; 1er niveau : *frisson de la tombe** (d), *bouclier de la foi* x2, *faveur divine* x2, *regain d'assurance*, *sanctuaire*, *blessure légère* ; 2ème niveau : *mise à mort* (d), *blessure modérée* x3, *splendeur de l'aigle*, *zone de vérité*, *protection d'autrui*, *rapport* ; 3ème niveau : *animation des morts* (d), *protection contre l'énergie positive**, *panoplie magique* (actif), *lumière du jour*, *dissipation de la magie*, *communication avec les morts* ; 4ème niveau : *membres chancelants** (d), *arme magique suprême* (a), *immunité contre les sorts* (a), *puissance divine*, *liberté de mouvement*, *blessure critique* ; 5ème niveau : *exécution* (d), *blessure légère de groupe* x2, *rappel à la vie*, *résistance à la magie* ; 6ème niveau : *création de mort-vivant* (d), *blessure modérée de groupe*, *coquille anti-vie*, *interdiction* ; 7ème niveau : *destruction* (d), *blessure importante de groupe*.

* sort du *Libris Mortis*

Domaines : mort (*caresse mortelle*, 5d6), sépulcre* (peut créer jusqu'à 51 DV de morts-vivants)

* domaine du *Libris Mortis*

Prouesses nécromantiques : à chaque tentative d'intimidation des morts-vivants et à chaque lancement de sort de nécromancie ou pouvoir copiant un sort de nécromancie, le niveau d'Oridi est augmenté de 3.

Possessions : *chapeau de déguisement*, *pendentif de sagesse* +4, *bâton de nécromancie*, *phylactère de longue vie* (permet de réduire la vitesse de vieillissement), *ceinture de force de géant* +6, *bracelets d'armure* +6.

Capacités de faction : *Trêve des Morts*, aucun mort-vivant n'attaquera Oridi.

Commander les morts-vivants, comme un prêtre de niveau 18, 5/jour, 1d20+12, efficacité : 2d6+20 DV.

Compagnons d'armes morts-vivants : en mission, Oridi reçoit l'aide de 40DV de morts-vivants si Skall est d'accord.

Faiblesses de faction : toute tentative de ramener Oridi à la vie a 50% de chances d'échouer.

Les De La Branche

✠ **Recherches** : à partir du moment où les pjs découvrent la lettre d'Aurélien De La Branche dans la maison de Malefin ou que la factor leur confie la tâche d'aller porter une lettre au doyen de la famille, Baptiste De La Branche, il se peut que les pjs veuillent en apprendre davantage sur cette famille.

Soit en questionnant des habitants du Quartier de La Dame, soit en s'adressant à un informateur professionnel, voilà ce qu'ils peuvent apprendre (jet de recherche DD 15):

« Cette famille s'est investie dans la politique sigilienne en plus de ses nombreuses affaires à travers les plans, et ce, depuis plusieurs générations. Baptiste De la Branche, le chef de famille, était le plus grand rival des d'Arlen. Mais aujourd'hui, il est devenu grabataire, et à mesure qu'il perd l'esprit (peut-être sous l'effet d'une malédiction lancée par les agents des d'Arlen), sa femme et ses deux fils (Marc et Joseph) se livrent une guerre sans merci pour récupérer l'empire commercial familial. » (extrait du Guide de Sigil).

Avec un jet de recherche DD 20 ou en dépensant du jonc, ils peuvent apprendre les spécialités commerciales des De La Branche (les métaux, notamment précieux, en provenance des Plans Intérieurs et le financement occulte de la *kriegstanz* entre factions).

Ils peuvent aussi apprendre où se trouve le château/La Grande Demeure des De La Branche (dans le district Noble, dans le Quartier de La Dame).

On leur dira également, considérant l'âge de celui qu'ils recherchent, qu'il s'agit de Baptiste, qui vit reclus dans son château depuis plus de 5 ans. On dit qu'il parle de moins en moins et qu'il ne gère plus rien.

On peut rencontrer son fils Marc dans l'un de ses bureaux commerciaux dans le Palais du Bouffon et son fils Joseph (qui réside au château), à l'école d'escrime de la Pointe de Fer.

✠ **Faire son chemin à travers du District Noble** : si les pjs ont cherché des informations, peut-être auront-ils

appris qu'on ne rentre pas si facilement dans le district Noble et encore moins facilement dans une Grande Demeure.

Une fois ce principe acquis, les pjs vont découvrir que sans une tenue noble, une livrée de « courrier » (les messagers de Sigil) ou un charisme fou (jusqu'à trois jets de diplomatie à DD20 et un bon role-play), un péquin ne peut pas passer les différentes patrouilles de l'Harmonium, de Rectifieurs et des milices privées qui protègent le Quartier de La Dame et plus particulièrement les Grandes Demeures. Concrètement, ils seront contrôlés à plusieurs reprises (particulièrement si leurs vêtements sont peu riches, qu'ils ne se sont pas lavés depuis longtemps, qu'ils parlent avec un accent Primaire...) et reconduits aux limites du Quartier De La Dame sans ménagement. A la moindre rébellion, ils passeront la nuit à la Caserne. S'ils se battent ouvertement avec une milice, ils finiront en prison plus « définitivement ».

Un bon rabatteur du Quartier De La Dame ou le soutien d'un courrier officiel d'Autochon le Sonneur de Cloches peut faciliter les choses, notamment pour trouver le bon château parmi tous les autres.

✠ **La Demeure des De La Branche** : là encore, l'apparence des pjs et leur éloquence détermineront beaucoup de choses dans la manière dont sera traitée leur demande de rencontrer Baptiste De La Branche.

Sauf jet de diplomatie ou de bluff hors du commun, sans lettre d'introduction ni ascendance noble, ni fonction de courrier officiel (chacun de ces éléments diminue de 5 la difficulté du jet de diplomatie/bluff à réussir), il y a tout lieu de penser que les serviteurs de la Maison De La Branche refusent de considérer le message apporté par les pjs, indiquant que Baptiste De La Branche est retiré des affaires.

Si le jet est réussi à DD17, les serviteurs accepteront de porter le message mais sans garantie qu'il soit lu par le destinataire (qui rappelons-le est grabataire). S'il est réussi à DD22, les serviteurs feront entrer les pjs et les feront patienter dans une antichambre le temps que le message soit lu par Baptiste et qu'il fasse une réponse écrite (ce qui prendra cinq bonnes heures). S'il est réussi à DD 27, les pjs seront introduits devant Baptiste De La Branche.

S'ils sont présentés à Baptiste De La Branche, les pjs seront introduits dans une vaste salle à manger où une servante en cotillon lui fait manger sa soupe, consciencieusement, cuillère après cuillère. De La Branche est un vieillard immobile, fixé dans une sorte de trône et animé de tremblements parkinsoniens. Il est vêtu de la plus noble des façons mais ses muscles ne le portent plus. Pourtant, ses yeux vifrons (les mêmes que sur le portrait que les pjs ont peut-être découvert chez Malefin) sont encore vifs et braqués sur les pjs, tandis que la soupe fait des bulles au coin de ses lèvres.

Un secrétaire particulier, de la race des aasimars (avec des ascendances de lupinal), en livrée bleue, servira « d'interprète », lisant les pensées du vieil homme, qui n'est plus capable de parler. C'est Séraphin, le secrétaire qui annoncera aux pjs que « *monsieur vous écoute. Voulez-vous bien lui faire connaître la teneur de votre message ?* »

A la lecture de la lettre par les pjs, De La Branche s'agitait quelque peu dans son fauteuil, son secrétaire l'aidant à se redresser sur son siège à plusieurs reprises. Les pjs seront ensuite invités à rejoindre l'antichambre attentant à la pièce le temps qu'il rédige une réponse.

Que les pjs aient lu leur message à De La Branche ou que ses serviteurs lui aient apporté le message (diplomatie à DD 22), le secrétaire particulier rédigera la réponse à Malefin, qui sera cacheté et remis aux pjs. La réponse annonce la visite que rendra De La Branche le lendemain à Oridi Malefin :

« Madame ma mère,

Il y a longtemps que mes recherches m'ont permis de découvrir votre identité. Pourtant, je n'ai jamais cherché à vous rencontrer, faute d'avoir obtenu de vous quelque signe que ce fut votre souhait.

En ces heures tardives de mon existence, et à la lecture de votre missive, j'éprouve, malgré notre absence de passé commun, l'envie de savoir qui vous êtes.

Je viendrai donc vous rendre visite dans ce lieu auquel vous avez consacré ces années. Peut cela m'aidera-t-il également à comprendre ce que vous avez pu lui trouver.

Baptiste De La Branche »

..... La rencontre d'une mère et son fils

Le lendemain du jour où les pjs auront remis le message à De La Branche, il se déplacera en chaise à porteurs, accompagné de son secrétaire aasimar et d'une troupe d'une vingtaine de solides gardes du corps.

Il sera accueilli par les Hommes-Poussière et conduit à rencontrer sa mère, Oridi Malefin, dans la Chambre du Conseil de la Faction. Aussi bizarre que cela soit, la mère paraît à cet instant bien plus jeune que son fils.

Les pjs seront invités à rester à la porte de cette rencontre émouvante, de laquelle De La Branche sortira deux heures plus tard, apaisé, libéré de ses tremblements. Il repartira ensuite vers sa Demeure.

Malefin à la suite de cet entretien, toujours du même ton neutre mais les yeux rougis, remerciera les pjs pour ce qu'ils ont permis. Elle leur annoncera n'avoir plus besoin du phylactère et être disposée à leur donner, comme elle est désormais libre de cette existence. Elle et Baptiste ont convenu qu'elle irait vivre ses dernières semaines dans le château des De La Branche.

Avant cela, aura lieu une grande cérémonie des Hommes-Poussière, dirigée par le factol Skall, en l'honneur d'Oridi Malefin et son accès tout proche à la Vraie Mort. Elle dira être désormais libéré, comme pourront l'être bientôt tous ses frères et qu'elle atteint la limite que chacun recherche. Les pjs ne pourront assister à cette cérémonie que s'ils ont rejoint la faction.

Avant le départ des pjs, Malefin leur transmettra, en remerciement, non seulement le *phylactère de Garazam*, mais aussi ses objets magiques (qu'elle répartira entre les pjs) et sa maison de la rue de L'Engrenage (au pj qui aura reçu l'objet magique de la moindre valeur), dont elle n'aura plus besoin. Elle leur remettra également les œufs de corbeaux des bourreaux dont les pjs ont besoin pour ouvrir le portail qui les ramènera dans le château d'Ambreville...

Le retour au château d'Ambreville ?

Les pjs pourront reprendre le portail qui leur a servi à venir à Sigil en sens inverse et ramèneront le *phylactère de Garazam* auprès du corps sans vie de l'antique magicien Etienne d'Ambreville. Dès lors, la quête des pjs s'achèvera.

Lorsque les pjs appliqueront le phylactère sur le crâne d'Etienne d'Ambreville, ses chairs se reconstitueront en quelques dizaines de secondes dans un spectacle peu charmant et, toujours dans sa redingote trouée par les mites, le vieux magicien reprendra vie ! Comme dans le

scénario officiel, il se montrera généreux avec les pjs avant de les laisser partir, en leur offrant chacun des bijoux d'une valeur de 6000 p.o. plus un objet magique puissant en lien avec leur classe de personnage.

La malédiction qui coupait le château du monde des pjs sera elle aussi levée et ils pourront choisir de repartir par le chemin de bord de rivière par lequel ils étaient arrivés. Mais peut-être voudront-ils emprunter à nouveau le portail vers Sigil et vivre des aventures dans d'autres mondes...