

Nous retrouvons donc les héros peu de temps après qu'ils aient, de bonnes grâces, fait leurs offices lors de la soirée avec les Seigneurs dorés afin de financer l'achat de l'amulette des plans.

Ces derniers sont donc parés pour se rendre en Arcadie, prochaine étape désignée par Jophiel.

Mais en attendant, plusieurs événements s'enchainant, les aventuriers vont devoir repousser leur périple en Arcadie :

- Pour l'homme-poussière du groupe, une autre mauvaise nouvelle lui parvient alors qu'il se rend à la Morgue. Un scribe, détaché à la compilation de toutes les données de recherche sur les objets de l'Innomable a à son tour disparu ! Plus grave encore, l'essentiel de ses notes a également disparu...

- Pour le Rectifieur du groupe, il apprend de son supérieur que [Sonia Breckema](#) été repérée. Son signalement a été fait dans le Quartier de la Dame.

- Le prêtre du groupe a dû quand à lui délaisser ses compagnons, une affaire urgente l'ayant retenu au Dambrath...

Le Crinti décide de mener l'enquête sur la disparition du scribe et rapidement trouve des indices qui le mène.. Dans le quartier de la Dame.

Croisant les indices du mage avec les renseignements de leur compagnon Rectifieur, le groupe est amené à un endroit du Quartier de la Dame assez peu recommandé : l'ancien temple de Baine, un Dieu aujourd'hui disparu qui se situe à proximité du Temple des Abysses...

Une enquête de voisinage permet aux aventuriers de se retrouver devant l'entrée du temple en apparence abandonné.

En apparence seulement, car rapidement, devant les massives portes noires, habillage habillées pour les faire croire délabrées, les aventuriers vont se rendre compte que l'endroit n'est pas si désert que ça...

Et la visite d'une ruine abandonnée va carrément se transformer en exploration d'un donjon immense, rempli de pièges et surtout d'une population malfaisante.

Car, comme les héros vont le découvrir, le culte de Baine est en train de renaître de ses cendres son égide du [Haut Sanguinaire Thénacle](#) et s'est lié avec le clergé de Talona et celui de Yurtruss. Un tryptique de religions impies qui travaille en sous-marin et qui a propagé ses tentacules dans les souterrains de Sigil.

L'entrée principale donne sur la vaste nef du temple :

Un sacrifice a été récemment fait sur l'autel, et une marre de sang couvre le sol et les aventuriers vont aller de découvertes horribles en vérités effrayantes sur les pratiques des cultes. Esclavagismes, tortures, meutres, sadisme, exploitations sexuelles, exécution sommaire, expériences méphitiques et malsaines, le tout dans un hédonisme à faire tourner la tête même le plus épicurine des sensats.

l'Exploration du temple, ou plutôt pouvons-nous dire du donjon, sera longue et périlleuse.

De nombreux monstres et sbires des cultes impies parcourent les couloirs et les salles de ce complexe souterrain :

GARGUILLES
BOURREAU

HOMMES-BÊTES

Bien sûr de nombreux gardes et prêtres seront "victime" des héros qui vont "nettoyer" une première partie du temple.

Ils se rendront dans une partie du temple qui semble abandonné, et y rencontreront [Farar](#), un puissant vampire. Ce dernier leur expliquera qu'il est sous le joug du [Haut Sanguinaire Thénacle](#). Thénacle avait promis à Farar de pouvoir aider [Oriane](#), son épouse, d'un mal qui la rongait. Mais Thénacle détient

maintenant prisonnière Oriane et fait pression sur Farar. Jusqu'à présent Farar à tenu bon, mais il rêve de se venger de Thénacle.

Après avoir conclu un marché avec les aventuriers, dans lequel les héros promettent à Farar de libérer Oriane, il laisse les explorateurs continuer leur route.

C'est peu de temps après que les personnage tomberont sur Dame Oriane, gardée par une armure animée. Les héros remarquent également que cette dernière porte autour du coup une petite chaine à laquelle est accrochée un clef étrange.

Dame Oriane libérée (elle était en stase) et ramenée près de son époux sera une grande victoire pour Farar et il récompensera les héros en leur donnant les trésors qu'il lui restait, à savoir une *rapière de rapidité +2*, une *Pierre Ioune rose pâle (+1 CHA)*, *1 potion de souffle de feu* et *222 pièces de platine*.

Farar propose alors aux aventuriers de les aider à purger le temple de toute présence vivante encore dans le temple. Dame Oriane, elle propose d'aider les PJ's également, mais d'une manière plus conventionnelle, en essayant d'épargner si possible les autres potentiels innocents emprisonnés.

Devant le discours extrémiste de Farar, les aventuriers optent pour l'option de Dame Oriane. L'homme-poussière propose alors à Fara de rejoindre sa faction...

Les héros vont ensuite continuer les pérégrinations jusqu'à arriver au cœur du temple :

Dans cette salle des dizaines de personnes, plus ou moins mutilées et vivantes sont enchaînées ou mises dans des cages de torture et suspendues un peu partout, le spectacle, horrible s'il en est, met mal à l'aise les aventuriers devant tant de souffrance. Ils arriveront tout de même à libérer et sauver une grande partie d'entre eux.

La troisième partie de l'exploration amène les héros dans les appartements privés de Thénacle, où, dans une débauche de richesse et de luxe incroyable ils seront traqués par une prêtresse de Talona et ses gardes. Ils y trouveront beaucoup de choses, dont une deuxième clef étrange, des livres de comptes (argent et esclaves), des parchemins, de l'or et des gemmes.

Ils y découvriront surtout plusieurs esclaves personnelles de Thénacle : Les Jumelles [Clarence et Octavie](#), [Zonara](#), [Armelle](#) et [Miranda](#).

Les jumelles Clarence et Octavie.....

et Miranda alors qu'elle étaient esclave....

Une fois libérées les demoiselles ont été raccompagnées à l'entrée du temple, où le Crinti leur a enjoint de se rendre chez lui. Seule Miranda, soignée par le rectifieur, aura à cœur de vouloir se venger.

Leur périple continue avec le franchissement d'une grande porte magique, à l'aide des clefs trouvées sur Dame Oriane et dans le bureau de Thénacle.

Une nouvelle rencontre sanglante attendait les aventuriers une fois les portes franchies :

Un golem de sang...

Heureusement que le rectifieur a utilisé sa [lance de la mort](#), les héros ont eu un combat beaucoup plus facile...

Une nouvelle fois les PJs se sont retrouvés face à une horreur où, dans une salle, plusieurs dizaine d'humanoïdes scarifiés se vidaient de leur sang, accroché aux murs par des crochets. (En même temps faut bien du snag pour faire des golems de sang, nan ?).

Les aventuriers se retrouveront ensuite tout à tour bloqué par une herse, tomberont sur un bassin bouillonnant de cadavre, découvriront le bureau de Sonia Breckem (où de très nombreux documents seront récupérés), une grande forge (vide d'occupants) et de trois grandes salles remplies d'armes et d'armures...

Mais surtout les héros tomberont plus ou moins nez-à-nez sur le conciliabule des chefs du coin !

Un féroce combat s'engage alors entre les aventuriers et le [Haut Sanguinaire Thénacle](#), [Quadim le chevalier du gantlet noir](#), [Sonia Bereckem](#), [Thørghûl](#) et [Bodag](#).

Mais une fois la bataille terminée les héros ont une nouvelle surprise !

Nonchalamment, ils sont entrés dans la pièce Xolorthanarotilitéressemenam, un Tyranoeil !

Un échange tendu mais courtois s'est engagé entre le groupe et la créature, cette dernière semblait TRÉS intéressée par le récit des héros concernant l'Innomable. Consensus trouvé, "Xolor" a accepté de laisser les aventuriers partir à condition qu'ils le tiennent informé de l'évolution de leur quête.

Les aventuriers sont donc repartis "finir" de nettoyer le temple de ses gardes, prêtres et créatures.

Ils sont tombés tout de même sur une résistance de la part des "habitants" des lieux, surtout contre une horde de gobelins, menée par une prêtresse, une créature puissante : Tojik et un assassin...

Une fois cette dernière résistance éteinte, les héros ont pu finir "tranquillement, le reste des dangers étant limités à quelques pièges résiduels et un ou deux golems de chair...

Une fois sorti de là, les aventuriers ont rejoint leur lieu de résidence. [Miranda](#) les a alors remercié, plus particulièrement le rectifieur, [Armelle](#) a été amenée à la Loge et le groupe s'est scindé en deux pour ramener d'un côté les [Jumelles](#), de l'autre [Zonara](#).

Les aventuriers ayant ramené les jumelles ont bénéficié d'un Palladium de Seigneur Doré, ceux ayant ramené Zonara ont quand à eux bénéficié d'une Pénitence de Sombre Seigneur... A voir ce que les arpenteurs planaire vont en faire...

A SUIVRE...