Scénario D&D 3.5 Royaumes Oubliés

Synopsis

Malgré leurs récentes défaites, les Zhentilars continuent de s'étendre bien au-delà des frontières de leur domaine ancestral. Menés par un Fzoul Chembryl aux ambitions intactes, les agents du Noir Réseau investissent désormais la Côte des Epées et cherchent à tirer profit des nombreuses caravanes qui effectuent la traversée des Marches d'Argent vers le sud et vers Eauprofonde. Des signes d'activité à l'ouest de l'Anauroch ont ainsi été enregistrés par des espions oeuvrant pour le compte des Ménestrels, dont le membre le plus influent, de ce côté de Faerun, n'est autre que Khelben Bâton-Noir, le redoutable sorcier d'Eauprofonde. L'attention des Ménestrels a particulièrement été attirée par un bastion supposé du Zhentarim, officiellement un temple d'adorateurs de Garagos. Des rapports inquiétants de ses observateurs dans la région ont poussé Khelben a envoyer l'un de ses meilleurs agents sur place, une demi-elfe du nom d'Eylistrée. Eylistrée s'est patiemment introduite dans la forteresse du culte, se faisant passer pour une adepte. Elle fut cependant démasquée et capturée. Après avoir été torturée, Eylistrée a perdu la mémoire, mais a tout de même réussi à s'échapper, profitant de la relâche de sa garde en raison de son état mnémonique. Elle a longuement erré à travers la plaine pour finalement trouver refuge dans un petit village situé à proximité de la route qui relie Eauprofonde à Rougemélèze. Là, oublieuse de sa mission et d'une bonne partie de son passé, elle s'est fondue dans la population, adoptée par les villageois, et faisant profiter les enfants du cru de ses connaissances en alphabétisation. C'est là que les personnages la rencontreront. De son côté, Khelben a pour le moment d'autres chats à fouetter. Il n'envisage pas encore un plan de sauvetage de son agent. Par contre, les agents du Noir Réseau s'en veulent d'avoir laissé filer leur prisonnière. Même amnésique, elle pourrait mettre quelqu'un sur leur piste. Ils ont donc envoyé un mageciel accompagné d'une petite bande de gobelins. Ce faisant, ils sous-estiment leurs adversaires, comme nous allons le voir.

Khelben Arunsun et les Lunétoiles

Un passage dans « Seigneurs des Ténèbres » relatif au Zhentarim évoque un accord passé entre Khelben Bâton Noir et Fzoul Chembryl : en échange d'informations secrètes, le Noir Réseau a promis de ne pas s'étendre à l'ouest du désert d'Anauroch, tout en conservant ses places fortes actuelles et en les défendant. Cet accord contre-nature a causé une scission au sein des Ménestrels, provoquant la mise à l'écart de Khelben et la création par ce dernier d'une phalange lui étant restée fidèle : les Lunétoiles. Quoi qu'il en soit, la présente aventure se déroule avant que cet accord ne soit conclu. Et peut-être les événements qui s'y dérouleront auront-il un impact sur cet avenir…

Les projets de Château-Zenthil dans les Marches d'Argent

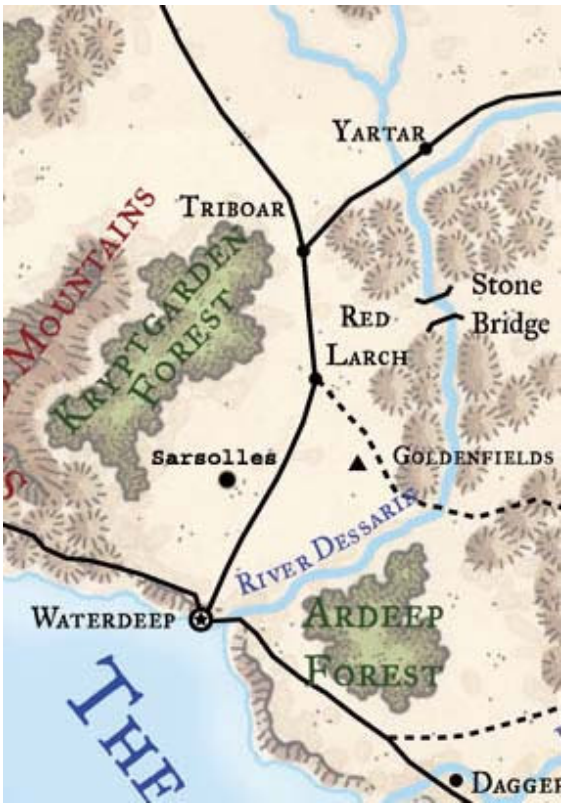
Depuis quelques années, le commerce s'étend vers les Marches d'Argent. Bien que riche d'une histoire fantastique, cette région a peu à peu sombré dans la sauvagerie et n'est que depuis peu reconquise par la civilisation. Des cités telles que Lunargent, Mirabar, Everlund ou encore Padhiver ont œuvré pour repousser les hordes barbares et orques et pour rouvrir des voies commerciales vers le sud et la Côte des Epées avec Eauprofonde en point de mire. L'intérêt pour le Noir Réseau est de pouvoir attaquer impunément les caravanes qui traversent ces régions en faisant accuser à sa place les nombreux clans de non-humains qui vivent dans les environs. Pour rationnaliser le commandement sur place,

Fzoul Chembryl a décidé d'installer un quartier général des activités de Château-Zhentil au nez et à la barbe de la Cité des Splendeurs entre les Montagnes des Epées et la Forêt de Cryptejardin. Pour couvrir ses activités, il a passé un marché avec une assemblée du culte du dieu Garagos, un ancien dieu de la Guerre détrôné par Tempus et dont les adorateurs sont peu scrupuleux. L'avantage est que le culte de Garagos, s'il est réputé pour sa violence et son désir de retrouver un statut plus enviable, n'est pas encore catalogué comme un culte néfaste. Le grand prêtre de Garagos, Themyst Lavaster, croît pouvoir tirer profit de cet accord, mais les ordres de Chembryl sont clairs pour son lieutenant sur place, Monagar Sythael : une fois le Noir Réseau parfaitement installé, il ne sera plus nécessaire de nourrir une bande de prêtres à moitié fous…
Avant de se faire prendre, Eylistrée avait appris tout cela et ces secrets forts utiles aux ennemis des Zhentilars demeurent dans un recoin de sa mémoire endolorie.

Eylistrée

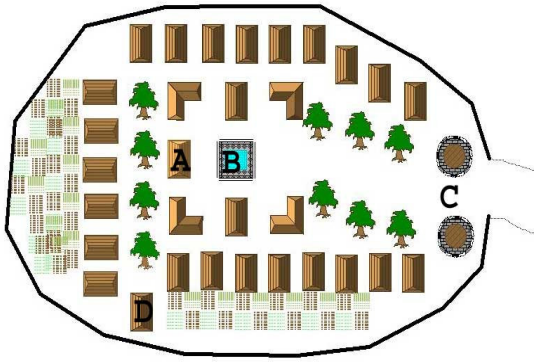
L'espionne demi-elfe a été accueillie par les habitants du village de Sarsolles, situé non-loin de la route séparant Eauprofonde et Rougemélèze. Blessée, contusionnée, amnésique, elle fut soignée à l'ancienne, sans recours à la magie, et son corps est encore recouvert des traces des sévices qu'elle a subi. Ne sachant plus où aller et recueillant l'amitié des villageois, elle accepta de rester parmi eux, sentant pourtant qu'elle n'était pas en sécurité dans la région. Elle est devenue la préceptrice des enfants du village, leur apprenant à lire, à écrire, l'histoire des Marches d'Argent et de la Côte des Epées, autant de choses qu'elle n'a pas oublié. En fait, elle ignore désormais tout de son appartenance aux Ménestrels, de sa mission, de sa captivité et de la raison pour laquelle elle a dû fuir un endroit dont elle ne se souvient pas vraiment. Quand elle essaie de se souvenir d'où elle venait avant d'arriver au village, elle se revoit, nue, couverte de sang, sur une table de torture, dans l'obscurité d'une caverne froide, un étrange personnage en robe noire penché sur elle… Cosghar, le chef du village, soupçonne cependant que les gens qui l'ont agressée veuille la retrouver et que les habitants de Sarsolles sont en danger tant que la demi-elfe restera parmi eux. Il a conservé les quelques objets retrouvés sur Eylistrée lors de son arrivée et espère pouvoir en tirer quelque chose pour en savoir plus à son sujet et lui permettre de recouvrer la mémoire – et ainsi de quitter les lieux. Il ne peut toutefois se résoudre à la chasser, car il l'apprécie lui aussi.

Sarsolles



Village d'une centaine d'âmes, en comptant les fermes des environs, Sarsolles vit de la proximité de la route qui relie les Marches d'Argent à Eauprofonde. Il est construit en retrait de la route et seuls les voyageurs avisés prennent le petit sentier qui serpente à travers la plaine pour rejoindre ce havre de paix, entouré d'une palissade de pieux plus dissuasive qu'efficace. Depuis longtemps, Sarsolles n'a plus eu à souffrir

des assauts des monstres de la région, la proximité d'Eauprofonde et de sa garde municipale suffisant à dissuader les maraudeurs.



A :La Main Grise (auberge)
B : étang
C : Tours de guet
D : Maison de Cosghar

Le chef du village s'appelle Cosghar, et est lui-même un ancien membre de la garde d'Eauprofonde. Il s'est retiré du service actif et est venu s'installer au village d'où sa femme était originaire. Il est veuf depuis trois ans, mais diriger le village l'occupe beaucoup : la chasse, l'agriculture et le commerce sont les principales activités de Sarsolles. Les caravanes en route pour Eauprofonde au sud-ouest ou Rougemélèze au nord-est font souvent escale hors de l'enceinte. On compte à Sarsolles plusieurs entrepôts vides servant à stocker les marchandises des caravanes, une auberge, la « Main Grise » - en référence aux gardes d'élite d'Eauprofonde – et deux ou trois petits commerces spécialisés dans les articles de voyage.
La sécurité du village n'a généralement pas besoin d'être assurée, mais en cas de danger, Cosghar peut réunir dix hommes décidés sachant manier la hache, la faux ou même l'épée (G1), ainsi que cinq bons archers (R2).

L'entrée en scène des personnages

Les personnages font partie d'une caravane qui fait route vers Eauprofonde en provenance des Marches d'Argent. Peut-être viennent-ils de Rougemélèze, de Triverrat, de Yartar ou encore de Longueselle. La caravane n'est pas très importante et ne transporte aucun bien de grande valeur. Il peut s'agir de simples voyageurs revenant à la grande cité, de familles désireuses de tenter leur chance à Eauprofonde et de quelques marchands rêvant de s'établir sur la Côte des Epées. La caravane est dirigée par un vétéran qui connaît bien la région, Emyn Lhorn. Les PJs peuvent faire partie de l'escorte de la caravane ou être de simples voyageurs. S'ils assurent la sécurité des charretiers, ils reçoivent chacun cinq pièces d'or pour leur service (les cinq autres étant délivrées, comme de coutume, à l'arrivée). Vous pouvez décider de jouer le départ de la caravane et d'épicer un peu le voyage avec l'une ou l'autre attaque, mais rien de fâcheux ne devrait arriver… N'oublions pas que la région est sous contrôle. Mais l'histoire commencera lorsque la caravane, pour éviter de camper sur la route à la tombée de la nuit, s'ébranlera sur le petit chemin de traverse pour rejoindre Sarsolles, « un petit patelin bien agréable ».
Alors que les caravaniers s'installent pour la nuit, les personnages pourront visiter un peu les lieux. Et bien entendu, leurs pas les mèneront à l'auberge…

La Main Grise

La seule auberge de Sarsolles est un grand bâtiment de pierre et de bois, construit sur tout un côté de la place du village. Plus long que haut, il possède tout de même un étage, vingt chambres, des écuries pouvant accueillir une douzaine de chevaux, une salle commune où l'on peut danser les jours de fête et une cave à vin à faire pâlir certains seigneurs. Les villageois eux-mêmes s'y rendent presque chaque soir, non pour s'y saoûler, mais tout simplement pour se tenir informés des dernières nouvelles et pour rencontrer de nouveaux visages. Ses

tenanciers, Dimbur Longuevue et Jézéma Valion, couple bien assorti de paysans ayant fait fortune, sont de bonne mentalité et aiment partager les fou-rires de leur clientèle – pour peu qu'elle en ait les moyens.
Les personnages trouveront une auberge bien remplie à leur arrivée, même s'il reste des chambres libres. L'ambiance y est bonne. Une demi-elfe, très jolie mais couverte de bleus, y joue de la mandoline. L'air est entraînant et fait écho à de lointaines régions boisées par-delà les flots. Alors qu'ils assistent au spectacle, les personnages pourront surprendre l'une ou l'autre conversation (test en Perception Auditive, DD 10) à propos de l'artiste : « à mon avis, elle devait être une sorte de barde » ; « je suis sûr qu'elle vient d'Eauprofonde. Sans doute a-t-elle dû fuir un mari jaloux » ; »je me demande bien ce qu'elle faisait avant… ».
Si les personnages posent des questions, ils devront faire preuve de Diplomatie (DD15) pour éviter de voir les visages se fermer. S'ils se montrent sympathiques, ils apprendront les choses suivantes : « Elya a été retrouvée par un garçon d'ici pas très loin du village. Elle était blessée et inconsciente. On l'a recueillie et soignée, mais elle semble avoir perdu la mémoire ». Evidemment, personne ne sait qui lui voulait du mal ni d'où elle venait. S'ils se montrent insistants, on les renverra vers le chef du village, un certain Cosghar.
S'ils tentent de parler directement à « Elya » (elle ne se souvient plus de son vrai nom, mais elle trouve qu'Elya sonne bien), elle tentera d'éviter tout contact avec des étrangers et, voyant le manège des personnages, des gars solides s'interposeront, faisant appel à Cosghar.

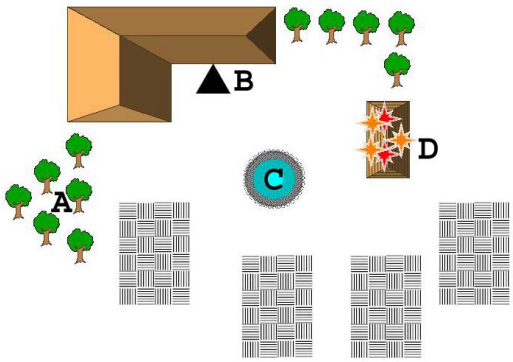
Le chef du village

Cosghar est un ancien guerrier, mais ses muscles et sa stature imposent toujours le respect. De longues moustaches lui donnent en permanence un air grave et sentencieux. Si les personnages viennent le trouver – il habite une maison de pierre non-loin de l'auberge – il les jaugera avec attention (DD15) avant de leur dire quoi que ce soit. S'il les trouve sympathiques, il leur apprendra ce qu'il peut. Sinon, il leur indiquera de ne rien faire qui puisse porter atteinte à la paix du village. S'il doit intervenir suite à une tentative d'entrer directement en contact avec « Elya », il sera moins enclin à la sympathie (DD20) mais finira par lâcher « vous la confondez peut-être avec quelqu'un d'autre »…
Bref, aux PJs de se montrer assez fins pour ne pas retourner contre eux les craintes et la haine de paisibles villageois.
Cosghar peut apprendre aux PJs les choses suivantes : « il y a deux semaines, le jeune Masbeth, fils de Polham et de Lazée, qui revenait des champs, découvrit le corps inanimé de la demi-elfe, à moitié caché par les hautes herbes. La demoiselle était gravement blessée et – au vu de son état- venait de traverser à pied une bonne partie de la plaine, probablement depuis le nord. L'étrangère fut amenée à l'auberge où elle fut soignée, tandis que des chasseurs battaient la campagne alentour à la recherche de bêtes féroces qui l'auraient traquée. Mais les blessures dont elle souffrait n'était pas l'œuvre de bêtes, bien qu'il soit difficile d'admettre qu'elles aient été l'œuvre de créatures civilisées. La demi-elfe avait été torturée. Lorsqu'elle a repris ses esprits, le lendemain matin, elle ne se souvenait plus de son nom ni de son passé récent. Elle avait seulement en tête qu'elle avait fui un endroit dangereux et horrible, dans le nord. Elle a parlé d'une caverne. D'un homme en robe noire. Nous avons proposé de la conduire à Eauprofonde, mais étrangement, elle voulut rester à Sarsolles, comme si quelque chose la terrorisait à l'idée de reprendre la route. Elle a rapidement été accueillie par tout le monde ici et elle sait se rendre utile. Vous l'avez entendu chanter à l'auberge ce soir, mais elle apprend aussi à nos enfants à lire et à écrire et elle connaît bien l'histoire des Marches d'Argent et les légendes de la Côte des Epées. »
Si les PJs se montrent encore curieux, il poursuivra : « Pourtant, elle n'est pas d'ici.

Et je crains que ceux qui lui ont fait ça veuillent la retrouver pour finir le travail. Je ne sais pas à qui nous avons à faire. Si ce sont des petits bandits, j'en fais mon affaire. Mais je crains que ce ne soit plus que cela. Les blessures dont elle souffrait sont l'œuvre d'un sadique qui sait blesser sans tuer, pas d'un vulgaire hors-la-loi. ».
Alors que les PJs écoutent Cosghar, une clameur nait dans le village : « la ferme de Polham est attaquée ! Des gobelins ! »...

La ferme attaquée

Des renifleurs gobelins au service de Vendell, le mageciel des Zhents, ont retrouvé la trace de l'évadée. Bien que leurs instructions leur interdisent d'intervenir avant d'en avoir référé à leur chef, les peaux vertes ont pensé qu'une ferme ne leur opposerait pas beaucoup de résistance. C'était compter sans la solidarité des habitants de Sarsolles. La ferme de Polham est située à dix kilomètres de la palissade du village, à l'opposé de la route d'Eauprofonde. Elle n'est pas fortifiée et compte trois bâtiments : une étable pour le bétail (principalement des vaches), une grange pour le foin, le blé et l'orge et une maison pour abriter la famille. L'étable et l'habitation sont toutefois contiguës. Polham et son épouse Lazée ont la cinquantaine. Leur jeune fils, Masbeth, et son aîné Drory, aident aux travaux quotidiens. Drory fait partie de la petite milice de Sarsolles et sait se battre. Mais seul contre une dizaine de gobelins, ça fait quand même beaucoup... Les monstres sont arrivés à la tombée de la nuit et ont mis le feu à la grange, espérant attirer la famille dehors pour la cueillir avec ses flèches. Les flammes ont attiré un voisin éloigné, qui est venu chercher des renforts au village après avoir constaté la présence des gobelins. Cosghar n'attendra pas que les PJs acceptent d'intervenir. Il réunira ses miliciens et foncera en direction de la ferme. Inutile de dire, toutefois, que l'aide de guerriers de passage serait très bien vue...



A : Position des gobelins
B : Entrée de la ferme
C : Etang
D : Grange en feu

Le voyage jusqu'à la ferme ne dure qu'une demi-heure, et les flammes de l'incendie se voient de loin. Les gobelins sont cachés dans un bosquet (A) et attendent que des cibles se montrent dans leur champ de vision pour les cueillir avec leurs flèches. Le feu risque de se propager aux arbres séparant la grange (D) et l'habitation (B). Il faudra veiller à éteindre l'incendie avec l'eau de l'étang (C), mais c'est au maître qu'il revient de savoir si le feu se répend rapidement ou non. Il doit passer d'arbre en arbre et cela prendra sans doute une bonne heure pour atteindre les planches du bâtiment (B). Il y a dix gobelins, neuf renifleurs et un chef.

Renifleurs gobelins (XP25) - #9
Initiative : +3, PV 6, CA 16 (cuir), Attaque +3
Arc (12 flèches) 1-6
Dague 1-4
1d6 PO
Chef gobelin (XP75)
Initiative : +5, PV 15, CA 17 (cuir), Attaque +5
Epée courte +1 2-7
15 PO
Miliciens de Sarsolles- #9
Initiative : +3, PV 6, CA 16 (cuir), Attaque +4
Hallebarde 1-8
Cosghar

Initiative : +4, PV 32, CA 17 (cuir +1), Attaque +7
Epée longue 1-8

Les gobelins se battront jusqu'à la mort. Si toutefois les défenseurs font un prisonnier, il ne parlera que sous la torture. Ils ne savent pas grand chose, si ce n'est qu'ils ont été envoyés par leur clan pour servir un maître, un puissant magicien juché sur une drôle de créature ailée (un griffon). Ils devaient retrouver une elfe qu'ils peuvent décrire. Ils ont suivi sa trace grâce à son odeur. Ils pensaient la trouver dans la ferme.
Une fois le danger écarté, si nécessaire, les personnages pourront aider à éteindre l'incendie. La présence de l'étang au centre de la cour rend les choses plutôt aisées, même si la grange et son contenu (fourrage, céréales…) sont détruits. S'il y a eu des pertes au sein des miliciens, l'ambiance sera sombre…

L'avenir s'assombrit

La famille du fermier sera saine et sauve et invitera les sauveurs à l'intérieur de la ferme pour leur offrir à boire. Là, Cosghar évoquera la raison de l'attaque : les gobelins cherchaient Elya. Le village est donc en danger car ceux qui ont envoyé ces tueurs n'hésiteront pas à en envoyer d'autres, sans doute plus nombreux ou plus féroces. Clairement, il se tournera vers les personnages…
« Vous nous avez bien aidés jusqu'ici… Notre milice aurait sans doute pu se débarrasser seule de ces gobelins, mais même si mes gars sont courageux, ce ne sont que des paysans, pas des guerriers. Si les ennemis d'Elya nous envoient des troupes plus importantes, nous risquons d'être submergés. Je vais envoyer un de nos gars à Eauprofonde, prévenir la garde. Sans doute enverront-ils une patrouille par ici, mais je doute qu'ils puissent nous protéger en permanence. Ils emmèneront sans doute Elya, et celle-ci ne semble pas vouloir retourner en ville. Bref, je crois que nous devrons tirer cette affaire au clair pour être certains que notre sécurité – et la sienne – ne sera plus menacée. Il nous faut savoir qui recherche l'elfe et pourquoi… Est-ce que cela vous intéresse ? Je possède un peu d'or, pour vous dédommager. Je pourrais m'en charger, mais je dois assurer la sécurité du village, je ne peux pas m'absenter. »
Cosghar proposera aux PJs de se partager 100 pièces d'or s'ils acceptent d'enquêter sur les adversaires de l'elfe. Il ne montera pas au-delà de 120.

La piste de l'amnésique

Les personnages vont devoir réunir une série d'indices pour savoir où débuter leurs recherches. Ces indices les mèneront au village de Roswick, en lisière de la forêt de Cryptejardin, à 60 kilomètres plus au nord.
Indice 1 : au nord du village. Elya a été retrouvée au nord du village, près de la ferme de Polham. C'est le jeune Masbeth qui l'a retrouvée.
Indice 2 : une bonne cinquantaine de kilomètres. L'état de fatigue, la plante des pieds salie et meurtrie, tout cela témoigne d'une certaine distance parcourue par l'elfe.
Indice 3 : des piqûres de moustiques rouges. Ces petits insectes inoffensifs vivent dans un seul endroit connu : la forêt de Cryptejardin. Elya en était recouverte. Les bubons sont reconnaissables par des spécialistes de la région (DD25 en Connaissance des Marches d'Argent ou avec le seul bonus de INT). Si besoin est, la sœur de Cosghar, Emilia, qui a soigné Elya, peut renseigner les personnages à ce sujet.

Ces trois éléments devraient décider les personnages à aller faire un tour du côté de la forêt… Elya refusera d'accompagner les personnages. En fait, elle leur parlera peu. Elle acceptera de les voir, mais restera assez taiseuse. Elle reconnaît en eux des aventuriers et sait que sa vie passée, celle qu'elle a oublié, a un lien avec de tels personnages…

A travers la plaine vers Cryptejardin

Les plaines qui s'étendent entre Sarsolles et le bois de Cryptejardin sont relativement uniformes et leur relief est peu important. Il s'agit d'une vaste étendue plane, recouverte de hautes herbes et de petits bosquets isolés. L'endroit est généralement évité par les créatures hostiles intelligentes, car les patrouilles d'Eauprofonde remontent parfois jusque là. Mais quelques bêtes sauvages peuvent surprendre le promeneur imprudent. Trois rencontres se produiront pendant le voyage des personnages, dont deux sont importantes dans le cadre du scénario.

L'ombre dans le ciel

Vendell, le magiciel zhent, est parti à la recherche de ses gobelins et a rapidement compris que les créatures stupides avaient échoué. N'ayant pas reçu de leurs nouvelles, il a entrepris de chercher la cause de cet échec. Il survole les plaines sur le dos de sa manticore en direction du sud, suivant la piste des peaux vertes. Il peut donc apercevoir les personnages – et inversément. Cette rencontre peut avoir lieu en première ou en deuxième position durant le voyage, mais pas trop près de la forêt, car Vendell enverrait alors plutôt des troupes au sol intercepter les personnages. Ceux-ci peuvent tenter de l'apercevoir en réussissant un test de Détection une fois par demi-journée doté d'une difficulté de 25. Dans le meilleur des cas, le personnage attentif observera un oiseau plutôt imposant, à la forme étrange, à bonne hauteur. Avec un peu de chance, il discernera un cavalier juché sur la créature, mais Vendell est trop malin pour descendre trop bas, à portée de flèches ou de sortilèges. Usez du magiciel comme bon vous semble. Vendell est seul, mais fait confiance à sa manticore pour le protéger pendant qu'il utilisera sa magie s'il est amené à combattre. Il peut surprendre les personnages en leur tendant une embuscade depuis un bosquet ou tenter de rabattre vers eux différentes créatures sauvages comme des brantas (Marches d'Argent p.120), un ours brun (MDM) ou même une meute de loups (MDM). S'il est confronté en combat singulier, Vendell vendra chèrement sa peau et se battra jusqu'à la mort, conscient que ses supérieurs le tueraient s'ils apprenaient qu'il avait parlé.

Vendell, magiciel niv.7 (XP 350)
Initiative : +2, PV 19, CA 14 (cuir +2), Attaque +2
Dague 1-4, +5 Arbalète légère (1-6) (12 carreaux), sorts 4/5/4/3/1 : *Hébétement, Son imaginaire, Aspersion acide, Message / Bouclier, Compréhension des langues, Charme-personne, Sommeil, Décharge électrique, Projectile magique / Protection contre les projectiles, Bourrasque, Rayon ardent, Ténèbres / Vision magique, Boule de feu, Flèches enflammées / Globe d'invulnérabilité partielle.*
Equipement : Seigneurs des Ténèbres p.101 plus une clé (celle de sa chambre).

Manticore (XP 1.000)
Initiative +2, PV 57, CA 17, Attaque +10 Griffes (2d4+5), +4 Morsure (1-6), +7 Projectiles (1d8+2).

Un rôdeur en maraude

Ermilnuyn est un rôdeur demi-elfe qui a choisi pour terrain de chasse les plaines au nord d'Eauprofonde. Il traque les réseaux clandestins qui tentent de faire entrer en douce de la marchandise illégale sur le territoire de la grande cité. Il s'infiltre parfois dans les caravanes ou s'enrôle dans les groupes de brigands qui sévissent dans les environs, afin de localiser leurs cachettes. Ermilnuyn travaille en collaboration avec les Mains Grises, même s'il n'en fait pas partie. Il peut se rendre utile aux personnages par sa connaissance de la région mais aussi par son expérience au combat, si nécessaire. Le rôdeur a suivi les traces des gobelins qui ont attaqué la ferme plus au sud, espérant découvrir leur repaire. Il observera ensuite le comportement des personnages durant leur progression à travers les plaines. Si ceux-ci se montrent dignes de confiance, il tentera

de les aider. S'ils se montrent hostiles et violents, il essaiera de connaître leurs motivations afin de savoir s'ils représentent un danger. Ermilnuyn ne se montrera pas tout de suite. Un personnage disposant de la compétence en Pistage peut tenter de le repérer (DD25) lorsque vous déciderez de l'utiliser. S'il est repéré, le demi-elfe se présentera en fonction de ce qu'il a déjà pu observer. Il n'attaquera pas sans raison. Il peut se présenter comme un voyageur isolé, abandonné par ses compagnons, ou comme un habitant de la région à la recherche de son troupeau. Si les personnages lui parlent de leur objectif, il pourra leur donner les informations suivantes :

- Il connaît bien Cosghar de Sarsolles. C'est un homme bon, un ancien soldat d'Eauprofonde. On peut lui faire confiance. Il dirige le village depuis quelques années déjà.
- Il ne connaît pas Elya, mais a entendu dire qu'un agent des Ménestrels avait disparu dans les environs de Cryptejardin. Il n'en sait pas plus.
- Cryptejardin est plus étrange qu'à l'habitude. Des activités illicites s'y déroulent sûrement.
- Une antique forteresse en lisière de la forêt abrite un temple dédié à Garagos, un ancien dieu de la guerre destitué.
- Le village de Sang-Noir a été construit près de la forêt il y a quarante ans, environs. Il n'est pas très peuplé et a mauvaise réputation. La forteresse domine ce village.

Ermilnuyn, rôdeur niv.5 (XP 175)
Initiative : +4, PV 21, CA 16 (armure de peau +2), Attaque +3 (arc court – 40 flèches – 1-6), Attaque +2 (dague 1-4) – 15 PO, 3 potions de soins légers.

Il faut noter qu'après sa rencontre avec les personnages, Ermilnuyn enverra un pigeon en direction d'Eauprofonde, porteur d'un message indiquant – dès qu'il en sera sûr – la présence du Zhentarim dans la région. Ce qui aura pour effet de provoquer la téléportation de quelques alliés au moment opportun.

La tanière de l'araignée-sabre

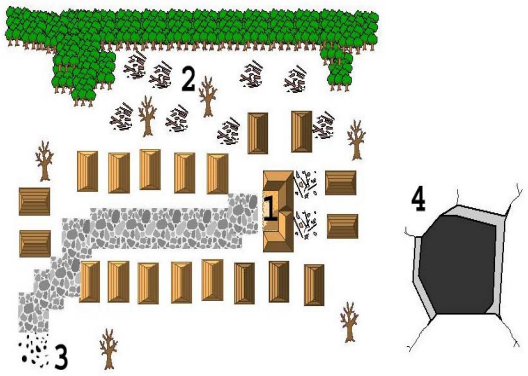
La route des personnages croisera le terrain de chasse d'une araignée-sabre. Celle-ci a creusé sa tanière dans la terre meuble des plaines, entre les racines d'un vieil arbre isolé. En temps normal, elle reste dans sa tanière ou grimpe aux branches de l'arbre pour attendre qu'une proie de présente. L'arbre, présentant un coin en apparence idéal pour se reposer, attire en effet quantité de mammifères errants ou de voyageurs. Si les personnages ont déjà fait la connaissance d'Ermilnuyn, celui-ci connaîtra l'existence du monstre, mais il peut accepter l'idée de le combattre si les personnages se montrent convaincants. La tanière de l'araignée-sabre regorge en effet peut-être de trésors…
Si les personnages sont seuls, ils se dirigeront directement sur l'arbre. Un test en Pistage ou en quelque compétence de détection que ce soit (DD15) permettra de repérer des signes de la présence du monstre (petits ossements, soie issue de cocons ayant contenu des proies…). Quoi qu'il en soit, l'arachnide a faim et n'hésitera pas à combattre.

Araignée-sabre (XP 250)
Initiative : +0, PV 32, CA 17, Attaque +6 (pattes 1d6+4), morsure (1d8+2 + poison). La tanière peut être fouillée : 35 PO, 2 rubis, une épée courte, une cotte de mailles, 7 carreaux d'arbalète, un sac à dos, 12 mètres de corde de soie, deux couteaux et un étui à parchemin contenant *Soins Modérés*.

Sang-Noir

Le village de Sang-Noir est ainsi appelé en raison d'un lac d'eau putride, rendue impropre à la consommation par des rejets

toxiques émanant du sous-sol, gisant à proximité. Son eau est sombre et a des reflets ferreux. Il n'y a qu'une quinzaine de maisons et une cinquantaine d'habitants. Isolés des grandes routes commerciales et par la proximité d'une forêt à la sinistre réputation, les villageois sont devenus taciturnes et n'apprécient guère les étrangers. Les fermes alentour sont presque laissées à l'abandon et uniquement consacrées à l'élevage. Il n'y a qu'un seul bâtiment d'intérêt : l'auberge appelée le Loup de la Crypte. Sang-Noir est, depuis quelques mois, visité par des agents du Noir Réseau qui viennent de la forteresse (le temple de Garagos) et, plus rarement, par l'un ou l'autre religieux de l'ordre.



1 : Le Loup et la Crypte (taverne)
2 : Les terres brûlées
3 : Le chantier
4 : L'étang de Sang-Noir

Sang-Noir était peut-être promis à un bel avenir. Sa richesse se devait d'être la forêt toute proche et son bois solide, coupé par des bûcherons courageux. Mais aucun projet n'a pu aboutir et les habitants se sont rapidement découragés, persuadés qu'ils étaient la cible d'une malédiction. Les bûcherons ont découvert que les arbres étaient pourris en bordure de la forêt et ceux qui ont osé s'aventurer plus loin sous le couvert des arbres ne sont jamais revenus. Cryptejardin a mauvaise réputation. Une route pavée avait été imaginée par les fondateurs du village, espérant ainsi attirer les caravanes et acheminer le bois récolté, mais la voie n'a jamais dépassé les limites du village. Le lac dont l'eau était potable au début et qui était riche en poissons est, du jour au lendemain, devenu noir et rouille. Son eau est devenu un poison et tous les poissons sont morts. Certains habitants évoquent un sortilège, mais il s'agit en réalité d'un empoisonnement souterrain dû à des rejets magmatiques. Seuls sont alors restés au village les habitants qui se sentaient trop faibles pour recommencer leur vie ailleurs. Cet appauvrissement génétique a créé une population de malformés, de paresseux et de consanguins.
A l'arrivée des personnages, les habitants se montreront suspicieux. Les étrangers se font rares et les agents Zhents ont semé les graines de la haine dans les esprits simples. Si les personnages se montrent civilisés (armes rangées, pas de signe d'hostilité...), les réactions seront simplement maussades. S'ils entrent l'arme à la main et se montrent menaçants, une cohorte de villageois en colère se dressera bientôt devant eux. Des réflexions fuseront au passage du groupe : « On n'aime pas les étrangers ici... », « Fichez le camp ! », « Regardez-moi ces preux chevaliers, pouah ! », etc...

Le Loup et la Crypte

L'établissement a été conçu selon des plans ambitieux, à l'époque où les bûcherons qui ont construit le village pensaient que l'essor économique allait leur sourire. C'est une grande bâtisse en U entourant une cour couverte qui servait visiblement de réfectoire en plein air à l'époque. Quelques tables sont rangées les unes sur les autres, dans un sale état, dans un coin de la cour. Une cour jonchée de débris divers. La double porte d'entrée est close, mais un villageois entre ou sort de temps en temps. L'aspect général de l'auberge est déplorable : volets brisés, fenêtres cassées, bois vermoulu, lichen sur les murs...
A l'intérieur, ce qui devait être un vaste et luxueux hall d'entrée a été aménagé en salle

commune de fortune, plus réduite que l'ambitieuse cour extérieure. Derrière son comptoir, une grosse dame discute avec deux hommes vêtus de noir. Un vieillard est assis dans un coin, au bas des escaliers menant à l'étage.
La tenancière s'appelle Verna Lockart. Elle n'est pas spécialement méchante, mais elle n'est pas sympathique non plus. En tout cas vis à vis des étrangers. Les deux hommes avec lesquels elle parle sont des Zhents, venus « se distraire en ville ». Le vieillard s'appelle Merind et passe le plus clair de son temps à l'auberge, qu'il ne quitte que le soir pour rentrer dormir chez lui.
A l'arrivée des personnages, les deux Zhents se montreront curieux. Un test en Psychologie (DD15) révélera que les deux individus ne sont pas du village et posent des questions trop précises pour ne pas avoir une idée derrière la tête. Si les personnages évoquent le vrai but de leur mission, ils changeront de ton et seront plus accueillants : « *Ah, si vous aidez une demoiselle, c'est différent… Restez ici, on vous offre la chambre et le repas. Nous reviendrons tantôt avec quelqu'un qui pourra vous aider…* ». Bien entendu, cela signifie qu'ils reviendront avec des renforts pour capturer les personnages.

Agents du Zhentarim (nombre en fonction), XP75.
Initiative : +1, PV 15, CA 18, Attaque +3 (épée courte 3-9), Attaque +2 (arbalète légère 1-6 – 12 carreaux) – clibanions, écus en métal, épées courtes, arbalètes légères, 12 carreaux chacun, potions de soins modérés (2 par personne).

Verna n'aidera pas les personnages… Si elle n'est pas un agent du Noir Réseau, elle apprécie tout de même ces derniers, car ce sont les seuls qui font un peu marcher les affaires.
Merind, par contre, peut aider les personnages… Il a vu Eylistrée lors de sa fuite, alors qu'il rentrait chez lui après sa journée traditionnelle à l'auberge. Merind est un ancien aventurier, rongé par l'âge, la maladie et l'alcool. Il s'inflige cette existence pitoyable pour se punir d'avoir laissé ses anciens compagnons mourir dans une caverne habitée par des trolls, autrefois. En fonction de l'approche des personnages, il se montrera méfiant ou au contraire amical. C'est la seule personne de confiance de tout Sang-Noir. Ce qu'il sait :

- Un temple dédié à Garagos se trouve dans le château qu'on appelle « la forteresse », dans la forêt.
- Depuis quelques temps, des gens étranges ont rejoint les moines de Garagos. Ils viennent parfois en ville boire à l'auberge.
- Des gobelins ont été aperçus dans la forêt, mais il semble qu'ils soient alliés avec les gens de la forteresse.
- Les moines de Garagos viennent parfois en ville pour acheter du bois. Ils viennent en chariot et repartent une fois leurs achats terminés.
- Garagos est un ancien dieu déchu, mais il conserve visiblement des adorateurs qui espèrent sa réhabilitation.
- De plus, Merind sait tout de l'histoire du village de Sang-Noir.

Les terres brûlées

Les bûcherons encore en activité oeuvrent à la lisière de la forêt. Une fois qu'ils ont fait des coupes claires à un endroit, ils brûlent la terre pour la rendre fertile plus tard. Le nord du village est donc constitué de ces espaces noircis et calcinés.

Le chantier

Au début, lorsque les habitants de Sang-Noir espéraient la prospérité de leur village, un chantier fut démarré pour bâtir une route qui relierait l'endroit à la route commerciale à l'est. Le chantier ne dépassa jamais les limites du village. Les rares enfants du village aiment à jouer dans les vestiges du chantier, riches en cachettes et en vieux outils rouillés.

L'étang de Sang-Noir

Le lac semble très profond, mais il est difficile de s'en arrurer. Deux squelettes de barques gisent le long d'un ponton, à moitié immergées. Le lac est vide de vie : son eau est empoisonnée par des rejets magmatiques et des gaz toxiques qui lui donnent sa couleur sombre et rouille. Boire cette eau provoque de fortes nausées et la perte d'1d6 Points de Vie. De plus, le personnage agira à –1 pendant une journée complète dans toutes ses actions s'il échoue à un test en vigueur (DD20).

Rencontres à Sang-Noir

Lancez 1d6

1-3 : Rien. Les habitants restent soigneusement cloîtrés chez eux. On évite de croiser des étrangers.
4 : Un chariot entre dans le village en provenance de la forêt. Il est conduit par un homme chauve vêtu de rouge. A l'arrière, un autre homme en robe rouge et aux cheveux gris, mais encore bien bâti, observe les personnages. Ce sont deux prêtres de Garagos (ou plutôt un prêtre aux cheveux gris et son apprenti). Ils viennent acheter du bois. Les religieux font partie de ceux qui, à la forteresse, n'aiment pas trop les Zhents. Les personnages peuvent s'en faire des alliés ou en apprendre long au sujet de ce qui se passe là-bas.

Ce qu'ils savent :

- Des Zhentilars vivent en ce moment à la forteresse. Une vingtaine en tout. Ils sont dirigés par un capitaine du nom de Monagar Sythael. Leurs pratiques sont nuisibles. Des gobelins viennent parfois prendre des ordres auprès de Sythael.
- L'ordre de Garagos a passé un accord avec le Noir Réseau, mais une faction des moines ne supporte plus les Zhents. Le Grand Prêtre, Themyst Lavaster, pense tirer les ficelles, mais il est clair qu'il se laisse abuser.
- La forteresse est bâtie sur un rocher et est réputée imprenable. Il existe toutefois un tunnel à la base du rocher qui mène directement aux caves du château.

5 : Une patrouille de gobelins passe à quelque distance du village. Elle entre bientôt dans la forêt sans se soucier de la présence des villageois.
6 : Une patrouille de Zhents arrive au village pour enquêter sur des étrangers aperçus à proximité…

Attitude des personnages à Sang-Noir.

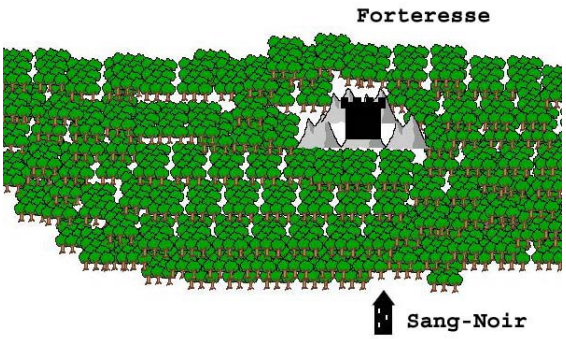
Le village de Sang-Noir est un lieu important dans ce scénario. Beaucoup de choses peuvent être simplifiées ou au contraire rendues plus difficiles pour les personnages. Si Ermilnuyn le rôdeur les accompagne, il tentera de les guider du mieux qu'il peut. Si ce n'est pas le cas, ils seront livrés à eux-mêmes. Dans tous les cas, petit récapitulatif de ce qu'ils peuvent faire :

- Poser des questions aux villageois : les rares villageois à sortir de chez eux ne répondront à aucune question. Si on leur propose de l'or, ils peuvent éventuellement accepter de répondre à quelques questions. Mais ceux qui ne sont pas idiots sont sournois et peuvent induire les personnages en erreur ou aller parler d'eux aux Zhents de passage.
- Poser des questions aux Zhents : assurément une très mauvaise idée. Si c'est le cas, les Zhents peuvent aller jusqu'à rassembler des compagnons pour attaquer les personnages.
- Poser des questions à Verna, l'aubergiste : mauvaise idée, les Zhents ne sont pas loin et elle est de mêche.
- Poser des questions à Merind. Celui-ci peut aider les personnages et leur

dire ce qui se passe en ville, du moins ce qu'il sait. Toutefois, poser ces questions à l'auberge est une mauvaise idée, les Zhents ne sont pas loin. Il faut donc lui fixer un rendez-vous ailleurs et s'assurer qu'il n'est pas suivi.

- Rencontrer les prêtres de Garagos : cette rencontre est cruciale, veillez à ce qu'elle se produise. Si les personnages réussissent à gagner la confiance des religieux, ils peuvent apprendre qu'il existe une entrée secrète à la forteresse. Ils peuvent aussi rentrer camouflés dans le chariot, s'ils se montrent persuasifs (et non menaçants, Garagos est un dieu de la guerre et ses prêtres sont de redoutables combattants).

La forêt de Cryptejardin



La forteresse se situe à trois heures de marche à travers la forêt, plein nord à partir du village de Sang-Noir. Si on connaît bien les lieux, ou sur un test réussi de Pistage (DD20), il est possible de trouver un sentier assez égal pour circuler en chariot. C'est ce chemin qu'emploient les prêtres et les Zhents en visite au village. La route ne prend alors qu'une heure.

La forêt est dense et son sol, en dehors du sentier, est plutôt vallonné. Si à son orée, la forêt semble plutôt inhospitalière, ce n'est qu'une forêt une fois à l'intérieur. Le soleil y perce difficilement mais l'ambiance y est plutôt calme : le lourd parfum de la chlorophylle et des mousses du sous-bois accompagne un silence pesant, rompu par moment par le bruit sec d'une brindille rompue ou par la course d'un petit animal à la lisière du champ de vision.

Au cœur de la forêt, les personnages pourront faire deux rencontres.

Quatre gobelins et un gobelours

Quatre gobelins et leur sergent gobelours patrouillent la forêt. Les Zhents de la forteresse envoient régulièrement des patrouilles afin de dissuader les habitants de Sang-Noir ou les curieux de s'aventurer trop près de leur base d'opération. Si les personnages sont accompagnés des prêtres, ils ne courrent aucun danger. Dans tous les autres cas, s'ils se font repérer, l'affrontement sera inévitable. Un test en Perception Auditive (DD15) permet aux personnages d'entendre la patrouille avant qu'elle arrive.

Gobelins (XP50) #4
Initiative : +1, PV 6, CA 15 (cuir + bouclier léger), Attaque +2 (étoile du matin) 1-6
1d6 PO

Gobelours (XP125)
Initiative : +1, PV 15, CA 17 (cuir + bouclier léger), Attaque +5 (étoile du matin) 1-6.
2d6 PO

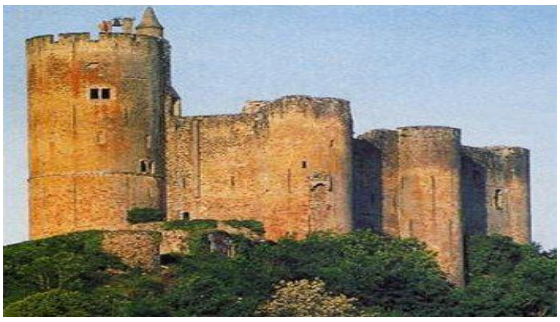
Le repas du krenshar

Les personnages vont troubler le repas d'un krenshar isolé. La créature, à mi-chemin entre le loup et la hyène, a réussi à isoler un gobelours et à le tuer. Elle est occupée à déguster son repas avec force bruits de mastication et d'os brisés. Le krenshar ne tolérera pas la présence d'intrus pendant qu'il déjeune…

Krenshar (XP125)
Initiative : +2, PV 11, CA 15, Attaque +2 morsure (1-6), Attaque +0 griffes (1-4).
Le gobelours possédait l'équipement standard des troupes forestière : une étoile du matin, une armure de cuir (désormais inutilisable), un bouclier léger en boirs et 2d6 PO.

La forteresse

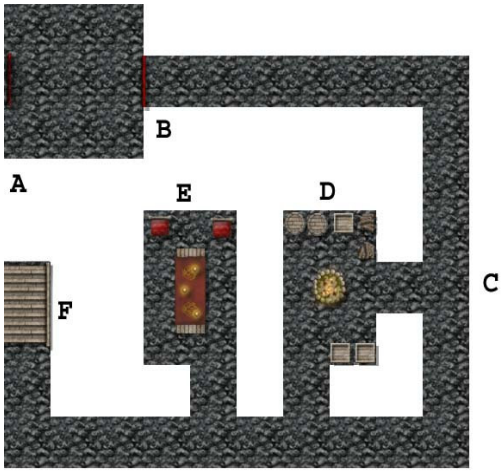
Le château que l'on appelle « la forteresse » fut construit il y a deux cent ans par un seigneur des Marches d'Argent afin de défendre les plaines des invasions barbares du nord. La sinistre réputation de la forêt, la difficulté d'accès et l'incapacité du seigneur à lever des troupes suffisantes eurent raison du château qui fut bientôt abandonné. L'endroit est pourtant resté inoccupé peu de temps. Les prêtres de Garagos ont entendu parler de ce bâtiment fortifié et ont légalement racheté le domaine au seigneur.



Depuis près de deux siècles, le château appartient au culte de Garagos. Sang-Noir est venu s'installer plus récemment en lisière de la forêt, mais les échanges sont limités, les prêtres ne se rendant en ville que pour acheter du bois à bon prix. La forteresse est perchée sur un pic rocheux, à une hauteur de soixante mètres. Un sentier serpente autour du pic pour arriver à la porte de l'enceinte. C'est la seule voie d'accès apparente, sauf pour les créatures ailées et pour ceux qui connaissent le tunnel secret…
Les personnages peuvent tenter une approche directe et se présenter au portail… Cette tentative est vouée à l'échec. Un subterfuge peut être tenté et même couronné de succès en fonction de l'imagination des joueurs. Mais la solution la plus vraisemblable est de tenter d'entrer par le souterrain. Pour découvrir l'accès de ce tunnel, il y a plusieurs solutions. Si les personnages ont rencontré les prêtres de Garagos à Sang-Noir, il se peut qu'ils se soient vus révéler sa localisation. Ils peuvent aussi tomber dessus en fouillant les environs du château, ce qu'ils auront le temps de faire s'ils ne peuvent pas entrer directement. Notez qu'ils peuvent aussi, s'ils négocient bien leur rencontre avec les prêtres, rentrer en se cachant dans le chariot de ces derniers…

A - L'entrée du tunnel

Comme souvent dans les châteaux haut-perchés, les bâtisseurs ont prévu une voie cachée permettant le replis des locataires en cas de siège. Ce tunnel débouche à la base du rocher mais est caché par une toile couleur de roche, recouverte de lichen. La trouver par hasard est relativement difficile (Fouille DD25), mais si l'on sait ce que l'on cherche, c'est plus facile (DD10). Une fois l'entrée trouvée, tout n'est pas encore gagné. L'entrée débouche sur une simple caverne, qui se termine par une épaisse grille de métal…



B – La grille est close à l'entrée des personnages, mais elle peut être actionnée depuis l'intérieur du tunnel grâce à un levier. Les personnages devront tenter de manipuler ce levier par magie ou par adresse pour actionner la grille. Lourde et métallique, cette grille ne peut être enfoncée par des moyens normaux et fera beaucoup de bruit en s'encastrant dans le plafond. Bruit qui va attirer les gobelins qui montent la garde en D.

C – Le tunnel qui fait suite est large de trois mètres et ses formes géométriques et ses angles droits laissent à penser qu'il a été creusé artificiellement. La lumière est assurée par des torches disposées tous les cinq mètres dans des anneaux de métal enfoncés dans les parois.

D – Cette salle de six mètres sur neuf est éclairée par un feu de camp se consummant en son centre. Des caisses et des barriques encombrent chaque mur. Six gobelins montent la garde à cet endroit, sauf si les personnages les ont attirés un peu plus tôt en ouvrant la porte en B. En quel cas, il ne reste que deux créatures dans la salle. Les caisses et barriques ne contiennent que des denrées périssables ou des déchets organiques (fruits, os, viande séchée, eau, vin...).

Gobelins (XP50) #6
Initiative : +1, PV 6, CA 15 (cuir + bouclier léger), Attaque +2 (étoile du matin) 1-6
1d6 PO

E – Cette salle de six mètres sur neuf est occupée par une grande table de bois éclairée de bougies. Deux chaises sont posées contre le mur du fond. Quelques pièces (16 PA) et de dés à jouer sont éparpillés sur la table. Trois hommes tirent leurs armes à l'approche des personnages. Ils peuvent aussi bien rejoindre les gobelins en D si l'arrivée des personnages est fracassante.

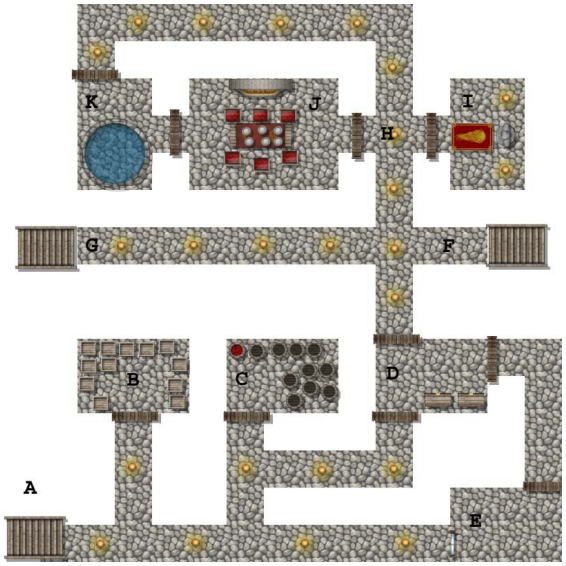
Zhents (XP75) #3
Initiative : +2, PV 11, CA 17 (cuir + bouclier léger), Attaque +3 (étoile du matin) 1-6
1d10 PO

F – Ces escaliers montent en tournant sur plusieurs dizaines de mètres. Les marches sont étroites et rendues glissantes par l'humidité des lieux. Un test en REF (DD10) est nécessaire pour y conserver son équilibre. Tout personnage qui échouerait à son test en tentant de grimper subirait une chute qui lui ferait perdre 1d6 PV.

L'escalier débouche dans les caves de la forteresse.

Les caves de la forteresse

A - Après une montée de plusieurs dizaines de mètres, les escaliers débouchent sur un couloir illuminé par des pots d'huiles enflammée, suspendus par des chaînes au plafond. Ce sont les caves de la forteresse. Alors que les Zhents sont chargés de la surveillance du sous-sol, ces caves sont occupées à la fois par les agents de Château-Zhentil et par les prêtres de Garagos. Le Noir Réseau a pris ses quartiers dans les salles B, C, D et E. Le temple en lui-même occupe les salles I, J et K. La façon dont les personnages vont opérer à ce niveau indiquera quelle sera l'inclinaison des prêtres à leur égard. S'ils se ruent dans les couloirs l'arme au clair et tuant tout ce qui bouge, les prêtres jugeront qu'ils sont agressés et se battront pour leur vie avec hargne. S'ils préfèrent dialoguer, il faut que les personnages fassent preuve de discernement. Selon les informations en leur possession, en fonction de leur première rencontre avec les représentants du culte, ils peuvent se faire des alliés des religieux. Mais pas s'ils ont du sang sur les mains...



B – Cette salle est remplie de caisses vides ou fermées. Une forte odeur de moisissure prend les visiteurs aux narines dès leur

entrée. Après une fouille approfondie, les personnages trouvent de la nourriture dans certaines caisses, dont la majeure partie est avariée. Il reste toutefois l'équivalent de dix rations journalières.

C – Cette salle semble être une cave à vins. Des tonneaux sont collés les uns aux autres et la plupart est mise en perce et/ou vide. Un tonneau est encore plein d'un vin capiteux et de très bonne qualité.

D – La pièce contient deux coffres et est occupée par deux Zhents et par un prêtre de Garagos. On peut entendre leur conversation depuis les couloirs avoisinants. Si les personnages sont discrets (Déplacement silencieux DD10), ils peuvent écouter ce qui se dit dans la pièce. Si pas, la conversation s'arrête et les occupants de la salle attendent de voir qui arrive. Les deux Zhentilars et le prêtre semble occupés à se disputer.
Zhent 1 – Tais-toi, prêtre ! Tu ne sais pas ce que tu dis.
Prêtre – Vraiment ? Je dis que vous et vos semblables, vous n'êtes que des bandits. Nous n'apprécions guère vos méthodes et la présence de gobelins dans la forteresse est une insulte à Garagos !
Zhent 2 – Ton dieu n'existe plus, prêtre ! Le vrai dieu de la guerre, c'est Tempus !
Zhent 1 – Allons, inutile d'en arriver là. Nos chefs ont passé un accord. Tu ne voudrais pas remettre en cause la sagesse du Grand Prêtre, n'est-ce pas ?
Prêtre – Garagos n'est pas mort. Et vous apprendrez à respecter son nom.

Zhents (XP75) #2
Initiative : +2, PV 11, CA 17 (cuir + bouclier léger), Attaque +3 (étoile du matin) 1-6
1d10 PO
Prêtre de Garagos (XP95)
Initiative : +1, PV 15, CA 15, Attaque +2 (petit marteau de guerre) 1-6.
Soins modérés, Protection divine, Malédiction.

E – Cette salle est dénuée de toute décoration ou de tout ameublement. Elle est par contre occupée par deux Zhents chargés de surveiller le couloir venant de A. Ils sont armés d'arbalètes et n'hésiteront pas à s'en servir.

Zhents (XP75) #2
Initiative : +2, PV 11, CA 17 (cuir + bouclier léger), Attaque +3 (étoile du matin) 1-6, Attaque +2 (arbalètes légères) 1-4 / 12 carreaux chacun.
1d10 PO

F – Cet escalier mène à l'étage, mais il est piégé. Les occupants de la forteresse le savent, bien entendu, et prennent bien soin de lui préférer l'escalier en G. Les trois premières marches sont légèrement mobiles et déclenchent le tir d'un projectile, dissimulé dans les parois à hauteur de la cheville. Un test en Détection (DD25) peut être demandé par le maître si les personnages progressent lentement. S'ils se précipitent, ils n'ont aucune chance de remarquer le piège. S'il se déclenche, le piège envoie une flèchette par marche franchie, causant 1d4 points de dégât. Un test sous la CA (DD 30) est nécessaire pour éviter d'être blessé.

G – Cet escalier mène à l'étage.

H – Deux prêtres de Garagos discutent à cet endroit. Si les personnages se montrent hostiles, ils feront de même.

Prêtres de Garagos (XP95) #2
Initiative : +1, PV 15, CA 15, Attaque +2 (petit marteau de guerre) 1-6.
Soins modérés, Protection divine, Malédiction.

I – C'est le petit temple, celui auquel les prêtres se rendent lorsqu'ils occupent les caves de la forteresse. Il comprend un petit autel en forme de statue de Garagos, un barbare à six bras, chacun armé d'une épée. Des tapisseries couleur de sang pendant aux murs et recouvrent la pierre du sol. Le

symbole doré des six bras entrecroisés portant des épées recourbées est représenté partout. Sur l'autel, une coupe en or (valeur 30 PO) est posée, vide et propre.

J – Cette salle de réunion possède une grande table entourée de six chaises et un âtre où crépite un grand feu. Quatre prêtres l'occupent actuellement, dont Frère Llammer, l'une des personnalités du culte de Garagos dans la forteresse, le second du Grand Prêtre. Frère Llammer a rassemblé autour de lui les prêtres qui ne tolèrent pas la présence du Noir Réseau dans les murs du château. Il peut être un allié des personnages s'ils savent se montrer intelligents. S'ils entrent dans la pièce l'arme à la main et sur l'offensive, ils devront affronter les prêtres.

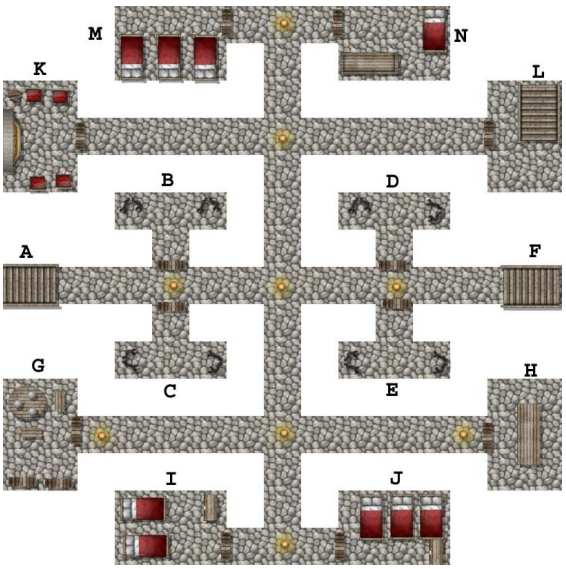
Prêtres de Garagos (XP95), #3
Initiative : +1, PV 15, CA 15, Attaque +2 (petit marteau de guerre) 1-6.
Soins modérés, Protection divine, Malédiction.
Frère Llammer (XP250)
Initiative : +3, PV 26, CA 18, Attaque +4 (épée longue +1) 2-11, bracelets de protection (CA +3).
Soins importants, Lumières dansantes, Charme-monstre ou animal, Blessure superficielle, Injonction.

K – Cette salle est an grande partie occupée par un bassin circulaire creusé dans la pierre du sol et contenant une eau cristalline. Le fond du bassin est jonché de petits objets luisants. Si l'on y regarde de plus près, il s'agit de pointes de flèches ou de morceaux de lames brisées. La tradition locale veut que les armes abimées soient offertes en hommage à Garagos dans ce bassin sacré. Il est dit que lorsque Garagos redeviendra le dieu de la Guerre, le bassin fournira une arme enchantée d'une grande puissance… Si les personnages le veulent, ils peuvent récupérer le métal au fond du bassin (il y en a pour 50 PO).

Improbable alliance

Si les personnages jouent bien le coup, ils peuvent se faire des alliés des prêtres de Garagos, malgré la nature belliqueuse de ceux-ci. Ils ont dû comprendre à ce stade que les religieux et les bandits ne sont pas les meilleurs amis du monde. Cette discorde peut jouer en la faveur des personnages. S'ils se mettent les deux clans à dos, leur progression dans la forteresse sera nettement moins aisée. S'ils réussissent à convaincre les prêtres que le Noir Réseau doit être repoussé, alors les choses seront nettement facilitées… A vous de voir si, dans le cadre de négociations serrées, les personnages trouvent de bons arguments. S'ils ne s'en sortent vraiment pas mais font preuve de bonne volonté, des Zhents peuvent leur faciliter la tâche en pensant discerner une trahison et en s'attaquant aux prêtres, qui dès lors se tourneront vers les personnages.

Les cellules et la salle de torture



Ce niveau sert de logement aux membres du Noir Réseau, à l'exception de Monagar Sythael qui loge dans le donjon. C'est aussi là que sont enfermés les prisonniers et que se trouve la salle de torture. Eylistrée (Elya) a été enfermée et torturée ici. L'ensemble de ce niveau est bien éclairé, de la même façon qu'à l'étage inférieur. On y accède par le bas en A ou en F en fonction de l'escalier

pris plus bas. On en sort par l'escalier situé en L.

A – L'escalier débouche sur un long couloir. Celui-ci, bien que portant les marques de passages récent, est sale et par endroits, sur la pierre du sol, il vous semble discerner des taches sombres de sinistre présage.

B – La porte qui mène dans cette cellule est fermée à clé (DD15). A l'intérieur, des chaînes sont accrochées au mur, deux paires se faisant face. Il s'agit là d'un cachot. De la paille et un vieux bol traînent dans un coin. Si les personnages fouillent ce coin (Fouille DD15), ils découvrent un petit parchemin sur lequel Eylistrée, lorsqu'elle était retenue ici, avait écrit quelques lignes.

« *Je me nomme Eylistrée. Je travaille pour le compte des Ménestrels. Je suis retenue prisonnière des Zhentilars. Le Noir Réseau entend prendre possession de la forteresse afin d'asseoir sa domination sur la région et sur les voies commerciales menant à Eauprofonde. Le maître local, Monagar Sythael, est un proche de Fzoul Chembryl. Les prêtres de Garagos supportent mal la décision de leur Grand Prêtre d'héberger ces bandits. A exploiter… Ils me torturent depuis deux jours. Je ne leur dirai rien. Si quelqu'un retrouve ceci, c'est que j'aurai échoué. Merci de prévenir Khelben Bâton Noir à Eauprofonde.* »

Lorsqu'ils trouveront cette note, les personnages peuvent considérer qu'ils ont rempli leur mission. Une simple déduction devrait leur permettre de comprendre qu'Elya et Eylistrée sont la même personne. Ils peuvent décider de sortir de la forteresse par le bas et de filer vers Eauprofondre faire part de leur découverte à Khelben Arunsun. Ils peuvent aussi poursuivre leur aventure en espérant trouver des richesses ou se couvrir de gloire. A eux de voir.

C et D – Ces cellules sont identiques à la B, à l'exception du parchemin, bien entendu.

E – Un homme git dans cette cellule, attaché par les poignets. Il a visiblement été torturé. Son regard est vide et inexpressif. Il a clairement besoin de soins. Il s'agit de Ruppert Lafran, un rôdeur capturé par les gobelins dans la forêt. Les Zhents ont considéré qu'il s'agissait d'un espion cherchant à les débusquer et comptent le torturer jusqu'à ce qu'il en meure. Dans son état, Ruppert ne peut être d'aucune utilité aux personnages. S'ils le soignent magiquement, il préférera prendre la fuite plutôt que de risquer d'être repris.

F – Escalier, voir A.

G – Cette salle est une sorte de salle de garde pour les Zhents qui logent à cet étage. Une table ronde est entourée de bancs et deux armoires sans portes sont posées contre le mur au sud. Ces armoires contiennent de la vaisselle, des gobelets, quelques pichets de vin et des victuailles séchées. Deux Zhents l'occupent actuellement.

Zhents (XP75) #2
Initiative : +2, PV 11, CA 17 (cuir + bouclier léger), Attaque +3 (étoile du matin) 1-6, Attaque +2 (arbalètes légères) 1-4 / 12 carreaux chacun.
1d10 PO

H – La salle de torture… Une table couverte de sang plus ou moins séché en occupe la majeure partie. Une petite étagère comportant divers outils menaçants repose contre le mur nord. Un homme est assis dans un coin, aiguisant une dague à la forme étrange…

Bourreau Zhent (XP125)
Initiative : +5, PV 26, CA 16 (cuir), Attaque +4 (dague sacrificielle) 2-8 (1d4x2).
2d6 PO

I – Cette chambre compte deux lits plus ou moins bien faits. Elle est inoccupée. Un coffre repose près de la porte d'entrée. Il est ouvert et contient surtout des vêtements. On

y trouve aussi un livre (*Garagos, le Pilleur de Sang* – un ouvrage religieux relatant l'histoire du dieu déchu) et une petite bourse contenant deux agathes d'une valeur de 20 PO chacune).

J – Cette chambre contient trois lits dont l'un est occupé par une femme endormie. Elle a le crâne rasé et est vêtue comme les autres agents du Noir Réseau que les personnages ont croisé jusqu'à présent. Il s'agit de Listrelle, une tueuse au service de Sythael. Elle est arrivée la veille après un long voyage et se repose. Le maître comptait l'envoyer traquer Eylistrée en cas d'échec de son mageciel. Listrelle est rusée. Elle se réveillera à l'entrée des personnages mais fera semblant de dormir. Elle réagira au quart de tour si quelqu'un s'approche trop d'elle, dévoilant une épée courte cachée sous elle…

Listrelle (XP175)
Initiative : +5, PV 24, CA 18 (cuir clouté), Attaque +6 (épée courte +2), 3-8 (1d6+2).

Le coffre posé contre le mur est contient les affaires de Listrelle : un sac à dos contenant 10 mètres de corde de soie, trois torches, un briquet, une gourde (vide), un passe-partout, un parchemin vierge et du matériel d'écriture, une petite fiole (contenant un poison mortel) et une potion de Soins Importants.

K – C'est la salle d'audience de ce niveau. Un âtre dans lequel brûle un feu nourri éclaire une pièce meublée de quatre chaises. C'est là que Monagar Sythael vient prendre des nouvelles de ses troupes ou vient donner ses ordres lorsqu'il descend à ce niveau. Pour l'heure, il n'y a qu'un homme dans la pièce, occupé à alimenter le feu. C'est un jeune initié du culte de Garagos, plein de fougue mais assez inexpérimenté au combat. S'il se sent menacé, il s'évanouira. Il est – de par sa nature fragile – la risée de ses frères. Il faut dire que Garagos est un dieu plutôt sauvage. Ce moine s'appelle Ygor Marsgon. Si les personnages n'ont pas encore su s'allier aux prêtres, c'est peut-être leur dernière occasion de le faire. Ygor n'est pas respecté par les siens, mais c'est tout de même un *Pilleur de Sang* (le surnom des prêtres de Garagos).

L – Cette pièce ne comprend qu'une volée de marches menant à l'étage supérieur.

M – Une chambre comptant trois lits. Elle est inoccupée. Si les personnages la fouillent (DD15), ils découvriront sous un des matelas une bourse contenant 12 pièces d'or et un petit couteau.

N – Cette chambre est celle de Tarash Salsog, le maître de guerre des Zhentilars de la forteresse. Tarash est présent dans sa chambre, occupé à rédiger un rapport concernant l'état des troupes du Noir Réseau actuellement actives dans la région. Il ne porte pas son armure et devra se saisir de sa lourde épée bâtarde gisant sur son lit avant de pouvoir rendre les coups. Il reste toutefois un combattant redoutable…

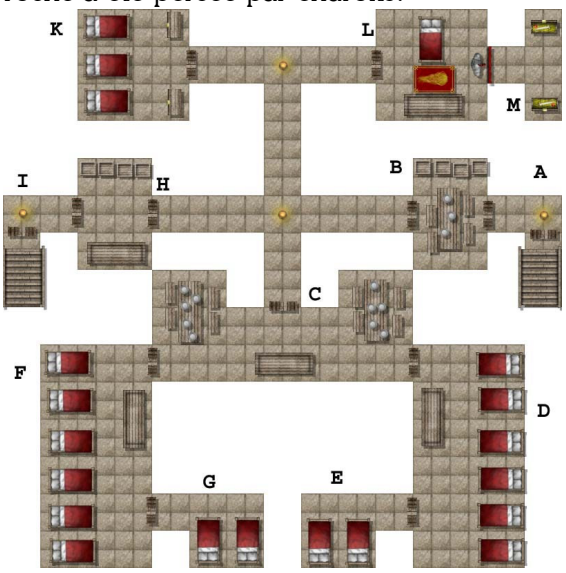
Tarash Salsog (XP175)
Initiative : +5, PV 32, CA 17, Attaque +6 (épée bâtarde), 1-8 /1-8 (deux attaques).

Une armoire posée contre le mur sud contient la cotte de mailles de Tarash, une œuvre d'art en Sombracier (CA +6, valeur 750 PO), des vêtements et deux bouteilles de tord-boyau. Le rapport que Tarash rédige est en soi une pièce intéressante. Il révèle le nombre d'agents enrôlés par Château-Zhentil dans la région, les alliances passées avec les tribus de non-humains du Nord et les espions envoyés dans les cités avoisinantes afin de prévenir du départ des caravanes et de leur niveau de protection. Les Ménestrels donneraient cher pour ces informations…

Les chambres des prêtres

Ce niveau est résolument spartiate… L'ameublement s'y résume à quelques lits ou paillasses, des tables et des tabourets.

C'est l'espace de vie des membres inférieurs du culte de Garagos dans la forteresse. Par la force des choses, les Zhentilars présents occupent aussi ce niveau. La lumière est assurée par des torches, des bougies mais aussi – pour la première fois depuis que les personnages ont pénétré dans le château s'ils viennent bien du tunnel secret – des fenêtres. Ou plutôt des meurtrières. C'est le dernier niveau avant celui du sol, mais la roche a été percée par endroits.



A – Les escaliers débouchent contre une porte (ouverte). La lumière d'une torche filtre par-dessous. La porte s'ouvre sur un petit couloir fermé à l'ouest par une nouvelle porte de bois. Des bruits de repas proviennent de la pièce au-delà.

B – C'est la salle à manger des officiers qui logent en L et en K. Actuellement, trois d'entre eux prennent un repas à base de viande rôtie et de pain. Il y a de fortes chances qu'ils soient surpris par l'arrivée des personnages. Ce sont des agents de Château-Zhentil, par des moines. Ils seront donc enclins à se battre.

Unkyr Sokal, G3 humain (XP125).
PV : 30 – CA 20 – Initiative +1- Attaque +7 épée courte (1d6+2) (à la ceinture).
Bracelet d'armure +1, une clé de coffre (K)

Dogha, G3 demi-orque (XP125)
PV : 32 – CA 20 – Initiative +1 – Attaque +7 épée large (1d8+2) (dans son fourreau).
Bracelet d'armure +1, une clé de coffre (K)

Mylon D'Hanast, G2 humain (XP75).
PV : 22 – CA 19 – Initiative +1 – Attaque +6 épée courte (1d6+2) (à la ceinture).

Les caisses rangées contre le mur nord contiennent des vivres et de la vaisselle sans valeur.

C – C'est la salle commune où les prêtres prennent leur repas en temps normal sur le mur sud, un âtre et un plan de travail sont le domaine du cuisinier. Dix personnes peuvent s'asseoir en même temps dans cette salle, en fonction des horaires établis. Actuellement, seul le cuisinier est présent. C'est un excellent ami d'Ygor Marsgon – et pour cause puisque c'est son frère, Albor. Si celui-ci accompagne les personnages, il permettra d'éviter qu'Albor ne sonne l'alarme en hurlant à tue-tête à l'intru. Bien qu'armé d'un couteau de cuisine, le jeune moine ne sait pas se battre et n'essaiera même pas, préférant prendre la fuite s'il est attaqué.

F et D – Ce sont les dortoirs des prêtres. Ils sont actuellement inoccupés. Une fouille minutieuse de l'endroit prendra du temps (chaque dortoir compte six lits et une grande armoire) et rapportera 2d20 PO pour chaque pièce.

G et E – Ces deux chambres contiennent chacune deux lits et un petit tiroir sous chacun d'eux. Il s'agit de la chambre des prêtres supérieurs. En fouillant la chambre G (DD25), les personnages peuvent découvrir une baguette magique de Sommeil (8 charges), camouflé dans un repli des draps. Si la chambre G est inoccupée, la chambre E, elle, héberge en ce moment Bedogr, un puissant orque, capitaine d'une phalange de Zhentilars.

Bedogr, G4 orque (XP200)

PV : 37 – CA 20 – Initiative +1 – Attaque +9 épée courte (1d8+5).
Bracelet d'armure +1, Potion de Soins Modérés, Parchemins : Boule de feu, Eclair, Corde enchantée, Dissipation de la magie, Eclair, Porte dimensionnelle, Protection contre les projectiles, Rapidité, Vision dans le noir. 68 PO.

H – Cette pièce est un entrepôt où les vivres sont entreposés mais aussi un arsenal où les Zhents et les prêtres de Garagos déposent leurs armes et armures qu'ils ne veulent pas emporter avec eux dans les dortoirs. Un prêtre de Garagos se trouve dans la pièce. Il vient de se débarrasser de son équipement et sera donc désarmé et sans armure. Il se rendra s'il est attaqué. Si Ygor accompagne les personnages, il se rangera de leur côté. A la différence d'Ygor, ce prêtre, appelé Martos, peut se battre aux côtés des personnages. Attention, toutefois. Il reste un fervent adorateur de Garagos : si le comportement des personnages offense le dieu déchu ou si ceux-ci affrontent des prêtres sans raison, il se retournera contre eux.

Martos, P2 humain (XP65)
PV : 12 – CA 14 – Initiative 0 – Attaque +1 étoile du matin (1d6).
Sorts : Lumière, Bouclier de la foi, Frayeur, Immobilisation de personne, Force de taureau.

I – Cet escalier est barré d'une porte en bois. Celle-ci semble plus lourde et solide que les précédentes. Il faut dire qu'elle donne sur l'extérieur. Au besoin, elle peut être fermée et renforcée depuis l'intérieur par une série de madriers à poser sur des crochets de métal.

K – C'est la chambre des officiers qui mangeaient en B. Trois lits occupent la majeure partie de l'espace. Ils sont défaits. Deux coffres entourent la porte d'entrée. Les deux sont fermés à clé et ces clés se trouvaient sur leurs propriétaires (en B). L'un d'eux contient des vêtements, une bourse contenant 20 PO, un saphir d'une valeur de 65 PO et un symbole religieux de Baine. Le second contient des vêtements dont une *Cape de Protection* (CA +1), un petit coffret contenant des pierres précieuses (valeur totale : 500 PO) et un rouleau de parchemin racontant un poème grivois.

L – La porte de cette chambre est fermée à clé et piégée. Il faut dire que c'est la chambre que s'était choisie le mageciel envoyé à la recherche d'Eylistrée. En son absence, le mageciel n'aime pas qu'on fouille dans ses affaires. Vendell a donc lancé un sort sur sa porte. Quiconque tente d'actionner la poignée reçoit une violente décharge électrique provoquant la perte d'1d6 points de vie. Le sort est permanent mais peut être levé en prononçant le mot de passe (« *Chembryl* »). Le même mot de passe répété une fois la porte ouverte réactive le sortilège. Par ailleurs, la porte est fermée mais peut être crochetée (DD25) ou ouverte avec la clé que portait le mageciel. Si quelqu'un tente de défoncer la porte, le sortilège explosera, provoquant la perte de 6d6 points de vie au malheureux défonceur. A l'intérieur, la chambre est plutôt coquette, ce qui contraste avec l'ensemble des pièces de ce niveau. Un épais tapis rouge représentant une boule de feu est posé au sol, entre un lit digne d'une noble maison de Padhiver et une armoire finement ouvragée. Une tapisserie murale recouvre une partie du mur est, derrière une armure décorative. L'armoire n'est pas fermée à clé et contient divers vêtements ainsi que quelques livres traitant d'histoire, des romans mais aussi un grimoire de sorts de bas niveau. Probablement le premier grimoire de Vendell qu'il a gardé en souvenir de ses vertes années. Un test en Fouille (DD15) permet de remarquer un passage secret derrière la tapisserie murale. Celui-ci mène à une sorte de petite pièce contenant deux coffres. Ceux-ci sont ouverts et contiennent un assortiment d'objets précieux recueillis par le mageciel au cours de ses campagnes

pour le compte de Château-Zhentil. Il y en a au total pour 2500 PO.

Rez-de-chaussée

A ce niveau, celui du sommet du rocher sur lequel la forteresse est bâtie, il n'y a plus qu'un bâtiment visitable, le donjon. Mais c'est là, aussi, que se trouve le gros des agents du Noir Réseau ainsi que les deux maîtres des lieux : Monagar Sythael et Themyst Lavaster. Même s'ils ont réussi à sortir vivants des niveaux inférieurs, nos héros auront fort à faire pour se sortir de cette nouvelle épreuve. Car en effet, sans qu'ils aient pu l'en empêcher, un Zhent a quitté les souterrains pour prévenir de l'arrivée d'une bande d'aventuriers furieux… Plusieurs choses peuvent se produire :

Si les personnages ont combattu à la fois les Zhents et les prêtres : un assortiment de prêtres et de Zhents attendent les personnages dans la cour où débouchent les escaliers. Ils seront arrêtés. Sythael et Lavaster seront présents. Intrigué par cette intrusion, Lavaster posera des questions. C'est la dernière chance des personnages de ne pas finir leurs jours dans une geôle de la forteresse… S'ils réussissent à convaincre le Grand Prêtre de Garagos que les Zhents ne sont pas des alliés fiables, ils ont encore une chance de voir la situation évoluer en leur faveur. Sinon, tant pis…

Si les personnages se sont alliés aux prêtres de Garagos : un joyeux chaos s'est installé dans le donjon et dans la cour : apprenant que des prêtres avaient combattu les Zhents dans les caves, les agents du Noir Réseau du dessus ont attaqué les prêtres à leur portée, perçant enfin l'abscès qui pourrissait la vie des deux communautés depuis trop longtemps. Personne ne pensera alors à s'occuper de quelques nouveaux venus. Il ne fait aucun doute que les prêtres de Garagos auront le dessus : ils sont plus nombreux et sont chez eux. Une bonne partie des Zhents est en effet à l'extérieur, en mission quelque part sur les routes.

Dans tous les cas : alertés par certains prêtres, le conflit s'installera quoi qu'il arrive quelques heures après l'arrestation des personnages s'ils se font arrêter. C'est dans ce joyeux chaos qu'interviendront les Ménestrels.

Les Ménestrels

Alertées par Ermylnuin, le rôdeur, les Mains Grises d'Eauprofonde ont prévenu les Ménestrels et Khelben Arunsun. Aussitôt, le Bâton Noir a dépêché sur place, par magie, quelques uns de ses meilleurs agents, aidés par les Mains Grises. L'objectif : mettre un terme aux activités du Zhentarim dans la région. Le rôdeur a indiqué que des aventuriers décidés se dirigeaint vers la Forteresse de Cryptejardin. De fil en aiguille, les agents auront localisé l'endroit et compris ce qui s'y tramait. Cinq héros de renom au service des Ménestrels seront donc occupés à défaire les Zhents lorsque les personnages déboucheront à l'air libre, au pied du donjon – du moins après qu'ils aient eu l'occasion de vivre la scène proposée au « Rez-de-chaussée ». Les personnages devront rapidement comprendre la situation et pourront aider : la bataille a lieu dans la cour et les Zhents sont quasiment tous tués ou capturés. Les prêtres de Garagos, s'étant sentis attaqués eux aussi, ont également opposé une farouche résistance aux héros. Il reste un dernier carré de valeureux dévots retranché dans le donjon, en compagnie de Monagar Sythael et de Themyst Lavaster. Lavaster et le chef des Zhentilars se disputent en ce moment, se reprochant à chacun l'échec de leur association.

Si les PJs intercèdent favorablement auprès des Ménestrels, indiquant que les prêtres de Garagos sont étrangers aux agissements des Zhents, ils épargneront des vies et les héros rangeront rapidement Lavaster et les siens de leur côté.

S'ils n'interviennent pas, mais qu'ils sont accompagnés de prêtres devenus des alliés, ceux-ci tenteront de calmer leurs derniers compagnons et de les contraindre à se rendre.

Il reste bien entendu possible aux personnages de laisser faire et ainsi de punir les adorateurs d'un dieu finalement dangereux pour les Royaumes.

Quoi qu'il en soit, à partir de ce moment, les personnages deviendront un peu de simples spectateurs. Les héros Ménestrels prendront les choses en main, combattront et déferont Monagar Sythael. Lorsque celui-ci sera vaincu, Khelben Arunsun lui-même apparaîtra dans l'encadrement d'un portail magique. Il félicitera ses héros et se tournera ensuite vers les personnages.

« Comme tout ceci doit vous sembler étrange, chers amis… Et pourtant, ce beau coup de filet n'aurait pu avoir lieu sans votre aide précieuse. Votre courage a été grand. En ce moment même, un vieil ami nommé Elminster est à Sarsolles où il soigne la mémoire défaillante d'Eylistrée, l'espionne que j'avais envoyée ici. Un rôdeur a rapporté votre quête aux Mains Grises aquafondiennes et celles-ci se sont tournées vers moi. J'ai envoyé derechef mes meilleurs agents prendre le contrôle de la forteresse. Nous sommes arrivés à temps, semble-t-il. «

A ce moment, Monagar Sythael sera amené devant Khelben Bâton Noir.

« *Bâton Noir ! J'aurais dû me douter que tu étais derrière tout ceci ! Tu n'as pas gagné, Khelben ! Château-Zhentil a d'autres implantations dans le nord. Cet endroit n'était qu'un avant-poste secondaire. Ton agent n'allait rien t'apprendre de précieux, tu sais ? »*

« Emmenez-le ! »

Deux héros passeront le portail en encadrant le chef des Zhents. Themyst Lavaster se confondra en excuses et après avoir répondu aux questions des personnages, Khelben les invitera à passer le portail à leur tour.

« *Je vous invite à dîner en ma tour à Eauprofonde… Nous parlerons de votre avenir ! »*

Le magicien proposera bien entendu aux personnages de rejoindre les Ménestrels. Chose qu'ils peuvent accepter ou refuser. Mais les voici arrivés à destination, après tout…