

DUNGEONS DRAGONS® Accessory

Le Crâne de Gruumsh





LE CRÂNE DE GRUUMSH

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 1

PRÉFACE

Scénario original: Kimtchi
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 3.1

Complément: Le village de *Fial*, mentionné dans cette aventure, est décrit en détail sur le site.

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site *AideDD*



<http://www.aidedd.org>

PRISONNIER

Par une belle après-midi d'été un des aventuriers, en chemin sur la route entre Fiohl (Egonzasthan) et les royaumes de l'est, est attaqué lors de son périple, près du village de Fial, par une bande d'orques en maraude composée d'une douzaine d'individus. Curieusement il n'est pas tué mais juste capturé.

☛ Pour éviter de frustrer le joueur, jouez le combat. Les orques ne frapperont pas pour tuer mais seulement pour assommer. Ils ont alors -4 à l'attaque dans ce cas.

☛ Orques (12)

Humanoïde (orque) de taille M – Alignement : CM
DV : 1d8+1 (5 pv) – FP1/2
Initiative : +0 - Vitesse : 9 m
CA : 13 (+3 cuir clouté), contact 10
Attaque de base/lutte : +1/+4
Attaque : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4, init -2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
JdS : Réf +0, Vig +3, Vol -2
Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6
Compétences : Détection +1, Perception auditive +1
Dons : Vigilance

Spécial :

- sensibilité à la lumière (-1 à l'attaque dans ces conditions)
- vision dans le noir (18 m)

Une fois ligoté, l'aventurier est entraîné dans une course folle jusqu'à un discret campement situé dans la montagne, au sud de Gladz dans le comté de l'Est (Egonzasthan). Là, le prisonnier pourra voir près de cinquante orques, tous des mâles en tenue de combat, avant d'être jeté devant ce qui semble être le chef, un colosse féroce. S'il ne parle pas la langue orque, le chef s'adresse à lui dans un commun approximatif. Il commence par se moquer de lui, puis lui demande ce qu'ils doivent faire de sa personne. Quelle que soit la réponse, l'orque lui propose de racheter sa vie dans un duel à mort contre un des guerriers de la tribu choisi au hasard. Le sort désigne alors un guerrier orque, Bolrogg, puis ses armes sont rendues à l'aventurier. Toute la tribu finit par former un cercle autour des deux protagonistes, et le combat commence. Cette fois l'orque frappe pour tuer.

☛ L'orque n'est pas très puissant, l'aventurier ne devrait donc pas avoir de problème pour l'éliminer.

Une fois Bolrogg vaincu, une grande clameur suit la stupéfaction des orques. Puis ceux-ci se précipitent sur le prisonnier, dans l'idée apparente de le déchiqeter, lorsqu'une voix impérieuse retentit, stoppant net l'élan peu affectueux de la bande. L'aventurier est alors de

nouveau désarmé, enchaîné, et conduit jusqu'à une tente dans laquelle il fera connaissance avec un vieil orque décharné qui parle parfaitement le commun.



Bolrog

LE CHAMAN

Celui-ci se présente comme étant Kerog Merakk, prêtre de Gruumsh, « *celui qui ne dort jamais* », divinité majeure des orques. Kerog est un orque intelligent et cultivé qui, en tant que chaman de la tribu, occupe une place très importante dans celle-ci. Mais comme tous les orques, il déteste les êtres humains, et en plus sa situation est très humiliante car il doit faire appel à une « *sous-race* » pour se sortir d'affaire. Il explique donc au prisonnier qu'un « *bâtard puant* » nommé Naram Sark lui a dérobé quelque chose de précieux et qu'il a besoin de l'aventurier pour le récupérer. Alors qu'il était en déplacement, ce « *rejeton d'elfe* » lui a volé un objet sacré appelé le Crâne de Gruumsh, relique dont il avait la garde. Il a poursuivi le voleur jusqu'ici, mais Naram, qui est un demi-orque, s'est réfugié à Egonzasthan-la-basse. Hors la troupe de Kerog est trop peu importante pour pouvoir attaquer la capitale de la province.

Autre raison, mais qu'il n'avouera pas à son interlocuteur, est qu'il ne veut pas attirer l'attention des autres sorciers de sa tribu sur lui, car le fait est que si Kerog ne ramène pas l'objet, le crime sera découvert et il sera sacrifié à Gruumsh afin d'expier sa faute.

Kerog offre donc la vie à l'aventurier et lui promet la richesse (il donne à ce moment un coup de pied dans un coffre qui se renverse, révélant un monceau de pièces d'or) si celui-ci revient avec la relique. Il le jure sur Gruumsh, d'un air vraiment écœuré. L'aventurier devrait comprendre que ses choix sont relativement limités ! Le chaman décrit alors la sainte relique comme étant un crâne énorme d'environ 50 centimètres de large avec en son front sertie une énorme gemme couleur rouge sang. Et comme il a une confiance très relative en l'aventurier, il prendra une petite précaution en lui faisant avaler une étrange graine ressemblant à un noyau de pêche poilue. Kerog lui explique alors qu'il n'a pas toute la vie pour lui ramener son bien. La grosse graine qu'il vient d'avalier est un poison mortel, et s'il n'absorbe pas l'antidote que seul lui possède dans les 4 jours qui suivent, il disparaîtra de cette terre dans une mort lente et douloureuse. L'aventurier a donc 4 jours pour remplir sa mission.

LA GRAINE DE NICOLAK

Appelée aussi « graine du démon jardinier », cette étrange semence est le fruit des travaux d'un chaman du Decharnath, Nicolak. Une des particularités de cette graine est que bien qu'étant un végétal, elle a besoin d'un organisme animal pour se développer. Une fois implantée dans un être vivant donc, elle se met à germer environ 4 jours après son absorption. Puis en l'espace de 12 heures elle absorbe les substances vitales environnantes et provoque une mort lente et très douloureuse.

Type : Ingestion
 Catégorie : Toxine
 DD : 25
 Effet initial : Aucun
 Effet secondaire (4 jours après absorption):
 -2 Con chaque heure durant 12 heures

A noter que Nicolak a également conçu une substance appelé « lait de dragon », un liquide laiteux et pâteux au goût immonde qui, s'il est absorbé avant que la graine ne commence à germer, la détruit dans l'organisme, tout en provoquant une forte diarrhée (-2 en Con et en For durant 24 heures).

Puis Kerog, dans sa grande bonté, donne à l'aventurier un moyen de repérer Naram, un objet aussi utile qu'esthétique : une main humaine coupée au niveau du poignet et dont le majeur indique la direction dans lequel

se trouve le voleur ! Le chaman possède un sens de l'humour assez macabre, mais l'objet fonctionne. De toutes façons, l'aventurier pourra facilement reconnaître Naram, celui-ci est borgne et possède une énorme cicatrice sur sa joue gauche. Enfin, Kerog l'informe que Naram, malgré son sang elfe, est quelqu'un d'assez retors. Il lui conseille donc d'engager quelques sbires et à cette fin lui jette une bourse contenant près de 75 po.



Symbole de Gruumsh

SOIRÉE MOUVEMENTÉE

Fial est une charmante bourgade située à quelques 90 km à l'est d'Egonzasthan-la-basse, soit à un peu plus de deux jours de marche de cette capitale. Le reste du groupe est originaire du village ou bien loge à l'auberge du Taureau Gris. Mis à part les aventuriers, il y a quelques paysans qui boivent et se racontent les derniers potins du coin.

Sur ce, l'ex-prisonnier fait son entrée. Les autres aventuriers remarqueront qu'il est épuisé, que ses vêtements sont en lambeaux et qu'il a l'air hagard. Si le groupe ne prête pas attention au nouveau venu, une bagarre d'ivrognes pourrait montrer à notre victime que les aventuriers sont des hommes qui savent se battre et qu'ils pourraient l'aider fortement à remplir sa mission et ainsi lui sauver la vie. Après tout, le chaman ne l'a-t-il pas encouragé à s'entourer de bras forts pour retrouver Naram ? Le combat, si combat il y a, devrait normalement se dérouler à mains nues. Un mort serait très mal vu par les villageois, même par ceux qui ne sont pas à l'auberge à ce moment là. Quoi qu'il en soit, le groupe devrait être maintenant formé !

EGONZASTHAN-LA-BASSE

Une fois le groupe formé et le but de la mission expliqué à tous, les aventuriers devraient logiquement se mettre en route pour Egonzasthan-la-basse. Le temps presse, l'estomac de l'un d'eux commence à montrer de petits signes inquiétants.

La capitale de la fédération des comtés d'Egonzasthan est une grande ville à la foule aussi grouillante que bigarrée. Les aventuriers peuvent y acheter ce qu'ils veulent, armes, armures, équipement divers. Une foule a toujours profité aux roubards, mais une milice attentive patrouille en ville, donc prudence. Une fois en ville donc, la main permet aux aventuriers de trouver leur proie. Toutefois c'est un objet qui peut être difficilement utilisé en plein jour et qui n'est pas très précis. La main les conduit à travers les quartiers chauds de la ville, et après quelques heures ils finissent par trouver ce qu'ils cherchent, du moins ce qu'il en reste, dans une auberge sordide sur les quais. Naram a été sauvagement tué et son cadavre est froid. La relique n'est bien entendu plus en sa possession.

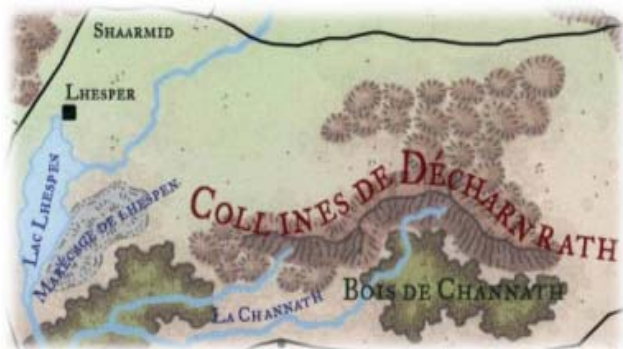
Si la logeuse, une vieille femme un peu folle, est interrogée, elle révélera que « *Mr Kapa* » (le pseudonyme de Naram) a reçu la visite d'un homme « *louche* » il y a 3 jours de cela, et qu'il l'a brutalement expulsé en hurlant « *va dire à cette saloperie de Mez'Arate que je lui arracherai la gorge avec les dents s'il s'approche* ». Un jet de Connaissance (mystères) DD15 permettra d'apprendre que « *Mez'* » est un préfixe utilisé pour qualifier le rang des magiciens dans la tour de l'échec des pics des mages à Laelith !

L'HISTOIRE

La province maléfique du Décharnrath est située au cœur du Shaar occidental. Entourée principalement de peuplades nomades, de gardiens de troupeaux et de bandes de pillards, le Décharnrath s'étend sur les collines du même nom et le bois de Channath. Elle constitue la plus grosse communauté du Shaar, mais sûrement pas la plus organisée. C'est en effet une communauté orque, bien qu'on y trouve également quelques rares sorciers humains, et une terre où règnent les intrigues, les assassinats et les trahisons. Le dieu Gruumsh est bien entendu la divinité suprême dans cette province.

Kerog est lui un personnage influent du Décharnrath. Il le doit bien entendu à sa position de chaman d'une des plus grandes tribus de la communauté, mais surtout au fait que c'est lui qui a découvert lors d'une de ses expéditions le

« Crâne de Gruumsh », véritable relique pour les adorateurs du chef du panthéon orque. Naram, lui aussi prêtre de Gruumsh, est alors devenu féroce jaloux de Kerog. Avant cela il avait plus d'influence sur l'ensemble des tribus que ce dernier, mais depuis que Kerog a ramené son trophée, le rapport de force s'est inversé. Vu la nouvelle situation privilégiée de Kerog, il lui était devenu difficile de l'assassiner, donc Naram a dérobé le crâne et l'a caché. Mais sa victime, grâce à la sorcellerie, a découvert l'auteur du larcin et ce pauvre Naram n'a eu d'autres choix que de s'enfuir précipitamment du Décharnath avec son butin. Kerog, à la tête d'une bande d'orques dévoués, l'a poursuivi et allait réussir à le capturer quand Naram s'est réfugié en désespoir de cause dans la ville d'Egonzasthan-la-basse.



Malheureusement pour lui, il a été remarqué par un espion de la tour de l'échec de Laelith (voir le pic des mages de Laelith), Mez'Arate. En effet, intrigué par la présence d'un demi-orque seul dans la capitale d'Egonzasthan, le mage a envoyé un de ses sbires aux nouvelles. Naram, craignant qu'on ne lui vole sa relique, a gentiment repoussé l'intrus, ce qui a encore plus excité la curiosité de Mez'Arate. Ce dernier a donc envoyé cette fois toute sa bande lui ramener la brute, et ceux-ci l'ont cueilli au moment même où il terminait de boucler son sac. Une rapide et sanglante échauffourée s'en est alors suivie dans laquelle Naram a trouvé la mort (il est si difficile de respirer avec une lame dans le cœur !). Mez'Arate, qui surveillait l'opération de loin, est alors reparti avec son précieux butin pour sa demeure au sud de la ville, après avoir laissé sur place deux de ses hommes pour surveiller le coin.

SURVEILLÉS

En sortant, dépités, de la chambre du défunt, les aventuriers seront filés par les deux hommes de main que Mez'Arate a laissé par là. Les deux gars ne sont pas

habiles pour la filature (Détection DD12 pour que le groupe s'aperçoive qu'il est filé).

Il est préférable pour les aventuriers de leur tendre une embuscade pour les capturer vivant et les faire parler. Si cela est le cas, ils lâcheront le nom de leur patron et l'endroit où il réside actuellement. Dans le cas contraire, l'affrontement n'effraiera pas les deux acolytes.

♣ Hommes de main (2)

Hommes d'armes niv 2
 DV : 2d8+3 (12 pv) - FP1
 CA : 10
 JdS : Réf +0, Vig +3, Vol +0
 Attaque : dague (+4 corps à corps, 1d4+1, init +1)
 Dons : robustesse (+3 pv), endurance

Possessions :
 - 5 po chacun.

♣ Si les aventuriers les tuent avant de les interroger, ils sont mal pour la suite de l'aventure. Ça leur apprendra, dans D&D on ne fait pas que tuer des monstres !

LE REPÈRE DU SORCIER

Le repère de Mez'Arate est situé dans un endroit reculé à plus ou moins 3 heures de marches (15 Km) au sud d'Egonzasthan-la-basse, un vallon appelé le Creux du Géant. Il s'agit d'une grande demeure toute en pierre avec un joli toit de chaume. Le magicien, originaire de cette province et employé par la tour de l'échec comme espion, s'y est installé il y a un peu plus de deux ans et l'a depuis aménagée à sa convenance. La maison est protégée par un mur d'enceinte de trois mètres de haut. L'entrée est fermée par une grille en fer, près de laquelle a été construite une petite cabane à l'intérieur de laquelle réside en permanence un gardien, relayé de façon régulière (chaque matin). La cabane du garde contient un lit, une table, un poêle et une corde actionnant une cloche installée sur le toit. L'homme n'hésitera pas à l'actionner s'il aperçoit les aventuriers.

♣ Garde (1)

Homme d'armes niv 1
 DV : 1d8+3 (8 pv) - FP1/2
 CA : 10
 JdS : Réf +0, Vig +2, Vol +0
 Attaque : épée courte (+3 corps à corps, 1d6+1, init +0)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée courte)

Possessions :
 - 10 pa et 4 po.

Une centaine de mètres à peine sépare la grille d'entrée de la maison. Contre sa façade sud est adossée une petite écurie qui contient cinq boxes, mais aucun n'est occupé en ce moment. En effet, par chance pour les aventuriers, Mez'Arate est absent. Il est retourné à Egonzasthan afin de régler les derniers préparatifs de son voyage pour Laelith. L'espion-sorcier a en effet l'intention de ramener l'œil à ses maîtres de la tour de l'échec. Nul doute qu'ils le récompenseront grassement pour son geste. Mez'Arate a emmené avec lui quatre de ses meilleurs hommes. Cinq autres, dont celui de la cabane, sont restés dans son repère. Il s'agit d'une maison à un étage à l'aspect extérieur légèrement décrépi mais qui est confortablement aménagée à l'intérieur. Toutes les fenêtres du rez-de-chaussée sont munies de barreaux et à l'étage de lourds volets en bois ferment toutes les ouvertures depuis que le maître des lieux est parti. Le jour, les gardes sont dans leur pièce occupés à parler et à boire de la bière et du vin. A partir de minuit et jusqu'au lendemain 7 heures ils dormiront, à l'exception de celui qui loge dans la cabane à l'entrée.

REZ-DE-CHAUSSÉE

1) Hall : la porte d'entrée est en chêne massif de 5 cm d'épaisseur renforcé de gros clous de fer. Elle est fermée de l'intérieur par une solide barre transversale en métal (Crochetage impossible, jet de Force DD25 pour l'enfoncer).

2) Cuisine : petite pièce équipée de tout le nécessaire afin d'alimenter les habitants. Un fourneau de taille moyenne siège au milieu de la salle.

3) Garde-manger : réserves de nourritures pour au moins une semaine pour 10 personnes. Principalement viande salée, fromage et pain.

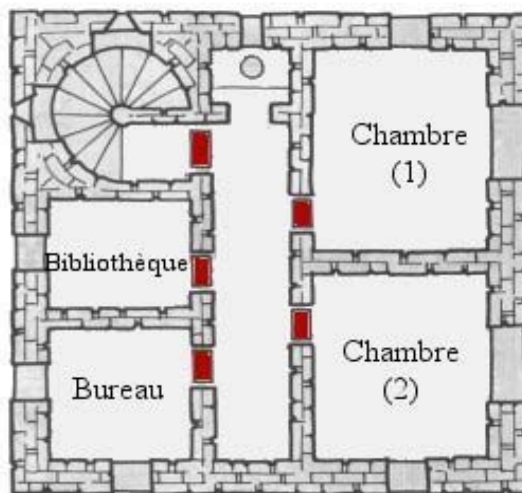
4) Salle de garde 1 : c'est ici que logent les 4 hommes que Mez'Arate a laissés sur place durant son absence. A part 4 paillasses à même le sol, il n'y a rien de très intéressant ici.

🛡 Gardes (4)

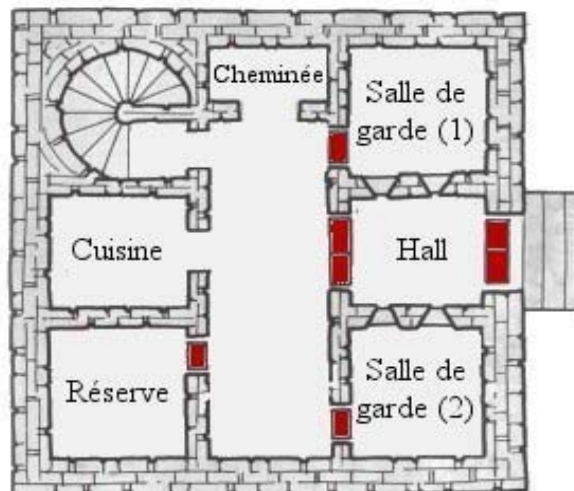
Hommes d'armes niv 1
 DV : 1d8+3 (8 pv) - FP1/2
 CA : 10
 JdS : Réf +0, Vig +2, Vol +0
 Attaque : épée courte (+3 corps à corps, 1d6+1, init +0)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée courte)

Possessions :

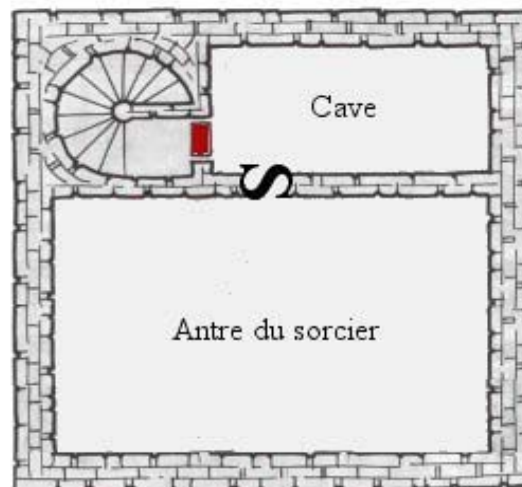
- 25 pa chacun. L'un d'eux possède une clef qui ouvre la porte de la cave.



Étage



Rez-de-Chaussée



Cave

Si les aventuriers les interrogent sur l'œil de Gruumsh, ceux-ci savent que leur employeur est arrivé à la maison avec lui, puis reparti sans lui. Il est donc dans la maison, mais ils ne savent pas où.

5) Salle de garde 2 : idem que la salle précédente, sauf que tous ses occupants ne sont pas là en ce moment. Ils accompagnent le magicien à Egonzasthan-la-basse.

L'ÉTAGE

Les appartements de Mez'Arate se situent au premier étage de la maison. La première porte du couloir est fermée à clef.

6) Chambre 1 : c'est la chambre de l'espion. Peu de meubles, mais tous de très bonne qualité. A part des vêtements de rechange (de taille humaine) et deux grosses bourses contenant 50 po et 200 pa, rien d'autre d'intéressant.

7) Chambre 2 : identique à la précédente, mobilier dépouillé mais de goût. La seule différence est que cette chambre semble ne pas être habitée. Aucun objet personnel ne s'y trouve.

8) Bibliothèque : une grande bibliothèque en bois orne cette pièce. Une multitude de livres, d'histoire pour la plupart, emplit les nombreuses étagères. On peut apprendre de nombreuses choses intéressantes sur le royaume, notamment la reconstruction de Laelith suite au Châtiment, et la création de 7 provinces. Aucun ouvrage traitant de magie.

☛ Un aventurier qui emporterait tous les livres et prendrait le temps de les étudier (1 à 2 semaines) gagne 2 rangs en Histoire.

9) Bureau : ici aussi, un seul meuble remplit la pièce, un très beau secrétaire en acajou. Dans les tiroirs on peut trouver une vingtaine de feuilles de parchemins vierges, des plumes et diverses encres.

SOUS-SOL

10) La cave : la porte est fermée à clef. L'un des gardes la porte sur lui. A l'intérieur de la pièce reposent quelques bouteilles de vins fins ainsi que deux énormes tonneaux de bonne bière. Mez'Arate est un homme de goût qui aime à ne manquer de rien.

Un jet de Fouille DD12 (rappel : +2 pour les nains du fait de leur *connaissance de la pierre*) permet de remarquer facilement que le sous-sol est de facture récente. Un autre jet de Fouille DD20 permet de découvrir la porte secrète qui mène à l'antre du sorcier. Mais elle est piégée. Si on l'ouvre sans désamorcer le système, un jeu de ressorts propulse une flèche et déclenche une sonnerie dans le dortoir des gardes (salle de garde 1). Le problème est que ne connaissant pas le passage secret, ceux-ci ne savent pas par où aller !

🏹 Flèche (FP1)

Fouille DD20, Désamorçage DD20, remise en place manuelle.
Flèche (+10 distance, 1d6/x3).

LE CRÂNE DE GRUUMSH

Cette relique tirée des abysses du temps n'a pas grande valeur pour un être humain, mise à part peut être la gemme qui se révélera être un magnifique rubis d'au moins 5000 po ! Le sort *Détection de la magie* révélera une puissante aura et le sort *Identification* informera de la présence d'un minimum de 5 pouvoirs majeurs.

Une personne tentant de retirer la gemme du crâne devra réussir un JdS de Vigueur DD30 (DD10 pour les orques, DD20 pour les ½ orques) ou mourir immédiatement.

11) L'antre du sorcier : c'est une grande salle sinistre où flottent d'étranges odeurs. Sur les multiples tables et étagères on peut trouver le crâne de Gruumsh, ainsi qu'une **potion de splendeur de l'aigle** et une **potion d'armure de mage**. Se trouve également dans la pièce un **livre de sorts de magicien** (contenant tous les sorts de niveau 0, 1 et 2 de l'école de Charme) et tous les composants matériels en relation avec ces sorts. Enfin, posée sur une table, une main droite d'elfe pendue à une chaîne en or (c'est une **main de mage**, le magicien a la main gauche sur lui en permanence). Enfin, un gros coffre en fer fermé à clef (Crochetage DD20) qui recèle aux alentours de 6550 pa est rangé dans un coin.

RETOUR A LA CASE DÉPART

Une fois la relique en leur possession, les aventuriers devraient effectuer le trajet inverse pour la rendre à son « légitime » propriétaire. L'estomac de la victime commence en effet à faire des siennes. Une fois au campement des orques, si l'aventurier est seul, il sera conduit jusqu'à la tente du chaman, sans même être désarmé ni brutalisé. Kerog a du mal à contenir son excitation et arrache la relique des mains de l'aventurier avant de pousser un soupir de soulagement. Puis il se

tourne vers l'aventurier, un sourire sarcastique aux babines et lui demande d'une voix cruelle s'il n'est pas malade car il le trouve un peu pâle ! Kerog, d'un air à la fois écœuré et résigné, cherche alors dans sa tente une petite bouteille en verre remplie d'un liquide laiteux et le tend à l'aventurier : « *Bois ça, c'est l'antidote* ». La boisson est infâme mais efficace. Puis, d'un air méprisant, il lui signifie qu'il peut déguerpir.

☛ Voir la description de l'antidote plus haut dans le chapitre « la graine de Nicolak ».

Si ce dernier lui rappelle ses promesses de richesses, Kerog lui demande si la plus grande des richesses n'est pas la vie ! Puis il éclate alors de rire et ordonne brutalement à l'aventurier de filer avant qu'il ne change d'avis et le fasse écorcher vivant. S'il parle l'orque, l'aventurier peut ensuite entendre le chaman donner des ordres à sa troupe afin de démonter le campement et se préparer à partir.

Si par contre tout le groupe accompagne l'aventurier au campement, tous seront désarmés. Ensuite le principal intéressé sera conduit seul sous la tente du chaman avant d'être éjecté du camp manu militari, l'antidote à la main. Mais la promesse de vie était pour lui, pas pour le reste du groupe. Ceux-ci devront donc déployer des trésors d'imagination pour s'en tirer vivant. Laisser leur équipement aux orques serait une bonne idée.

Si les aventuriers ont alerté les autorités du coin au sujet de la présence d'une bande d'orque sur leur territoires, il y a de fortes chances pour que Kerog et sa tribu soient défaits. Mais avec lui, Kerog emportera dans sa tombe

l'antidote. L'avenir de notre premier aventurier est alors bien compromis.

ÉPILOGUE

A son retour chez lui, Mez'Arate entrera dans une colère immense en constatant qu'on lui a volé sa relique, que sa maison a été pillée, et que ses hommes ont été massacrés. Heureusement pour lui, il avait effectué différents placements en Egonzasthan et possède ainsi de nombreuses lettres de créances. De plus, il reçoit régulièrement des fonds de la tour de l'échec de Laelith. Il ne se retrouve donc pas si démuné que ça et embauchera rapidement de nouveaux hommes de main. Retrouver les auteurs du crime deviendra sa priorité. Il obtiendra la description du groupe par les hommes qu'il avait laissé à Egonzasthan-la-basse, s'ils sont encore en vie, ou au pire par la logeuse de Naram. Ensuite son réseau d'information aura vite fait de retrouver leur piste. De toutes façons, Mez'Arate, qui ne connaît pas l'existence des orques de Kerog, est persuadé que cela est un coup des érudits du pic des mages. Il est donc convaincu que son trésor est en ce moment même en route pour Laelith. C'est là qu'il portera son attention, et sûrement là qu'un jour ou l'autre il retrouvera leur piste. Mais voulant savoir à qui ils vont rendre compte, le mage les laissera pénétrer librement en ville. Plus tard, voyant qu'ils ne livrent le crâne de Gruumsh à personne (puisque'ils ne l'ont plus), Mez'Arate décidera alors d'intervenir.

To be continued...