

DUNGEONS & DRAGONS

L'écu de Baine

Une aventure pour 5 joueurs débutants

CREDITS

Adaptation 4.0: Baron.Zéro
Relecture et correction: Freya Haukursdottr
Conception graphique: Wizards of the Coast, Paizo
Texte original: Julien Blondel et Thomas Feren

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.
D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.
Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



prises !. Alors qu'ils désespèrent, ils sont accostés par un pauvre bougre, manifestement ivre, qui se propose de les guider en échange d'une bouteille et de quelques piécettes. L'auberge du terre, au nord de la ville, est un établissement propre et calme, tenu par Ham, un ancien aventurier qui a troqué l'épée longue contre le tablier et le torchon depuis une dizaine d'années. Si les personnages ne se connaissent pas, ils se rencontreront à l'auberge, qui est le point focal de la première partie de l'aventure. En effet, c'est là que va se tenir la réunion des érudits.

Les membres du conseil font leur apparition à l'heure du diner. Installés depuis la veille, deux prêtres d'Oghma descendent de leurs chambres d'assez bonne heure. Le jeune Amys et Gil, son maître, sont relativement discrets. Assis près de la cheminée, ils écoutent le barde local et ne se lèvent qu'à l'arrivée de leurs homologues, vers 9 heures. Une quinzaine d'hommes, prêtres pour la plupart, entrent dans l'auberge par groupes de deux ou trois et se dirigent vers l'arrière salle qui leur est réservée. Si les Pjs se renseignent, Ham leur dira seulement qu'il a loué sa salle de réception pour la semaine. Bien sur, l'entrée leur sera interdite. Après le repas, les personnages sont libres d'explorer la cité, de participer aux animations et de faire quelques rencontres. L'essentiel est qu'ils découvrent la ville pendant qu'ils en ont encore le temps...

La fête de l'écu :

Le programme des festivités est chargé. Outre les nombreuses animations de rue (défilés, montreurs d'ours, jongleurs...et coupeurs de bourses), la fête propose une foule d'activités qui risquent d'intéresser les Pjs. En plein cœur de la cité, un marché couvert attire une grande partie des visiteurs. Long de plusieurs centaines de mètres, il est constitué d'un assemblage de tentes et de présentoirs où l'on trouve de tout, sans exception, armuriers, herboristes et tisserands s'y retrouvent pour le plus grand plaisir de leurs clients d'un jour, grossistes étrangers ou mages en quête d'une composante rare. Éparpillées dans la ville, les auberges proposent une variété inépuisable de spectacles musicaux et d'animations. Le soir venu, les terrasses se transforment en théâtres en plein air où viennent s'exprimer bardes et musiciens. Au nord, les Pjs pourront découvrir un cirque fait de baraques en planches et de cages métalliques. Cette ménagerie rassemble des curiosités, des monstres et des animaux capturés lors de chasses dans le mitan. Vous pouvez y présenter une bonne partie des bestioles de vos manuels (en prenant soin toutefois de ne choisir que ceux qui aiment les cacahuètes). A partir du deuxième jour, un tournoi organisé par les prêtres de Torm et de Tempus permet aux combattants de se mesurer sous le regard enthousiaste de la foule. Si les Pjs veulent participer, il leur en coûte 10 P.Or pour les joutes et 2 P.Or pour les duels. La guérison des blessures est prise en charge par les prêtres. Le matériel est prêté aux combattants les plus pauvres. Pour les duels, ce sont des armures de cuir et des épées de bois lestées. Ces petits combats se gagnent en cinq touches. Les joutes quant à elles, se jouent en trois assauts et le combattant qui en remporte deux gagne. S'il y a une touche, faites faire un jet opposé de force (pour désarçonner) et un jet de dextérité (pour rester en selle). Le vainqueur est celui qui réussit le meilleur score. En cas d'égalité, les deux cavaliers tombent et repartent pour un nouvel assaut. A moins d'une surprise, les duels seront remportés par Algaël (guerrier niv 8) et les joutes par sire Andoralson (paladin niv 7).

L'histoire :

La fête de l'écu. Comme tous les quatre ans, au plus fort de l'été, les habitants des royaumes dressent les chapiteaux et les estrades qui accueilleront bientôt les marchands et les bardes venus des pays voisins. A Arabel, au Cormyr, les rues ornées de banderoles résonnent déjà des clameurs festives ; tout est prêt pour célébrer dignement la fête du cœur et du partage. Pendant ces dix jours de chants et de spectacles, le commun des mortels peut partager la table des seigneurs.

Ce scénario se déroule après la Magepeste, épisode majeur de l'histoire des royaumes. Il met en scène un culte d'assassins voués à Baine, le dieu de la tyrannie. A l'occasion de la fête, une quinzaine d'érudits, prêtres et mages, se réunissent à Arabel pour analyser les retombées de la Magepeste. L'annonce du colloque, parvenue aux oreilles des fidèles de Baine, entraîne une série d'assassinats. Les participants, surpris dans leur sommeil, périssent un à un. La milice est débordée, les prêtres impuissants....

Bienvenue à Arabel :

Attirés par la fête, les personnages arrivent à Arabel en fin d'après midi et sont accueillis par des centaines de tentes installées au pied des hautes murailles de la cité. La foule est nombreuse en cette première journée de foire, et la majorité des étrangers se sont installés dehors, faute de place. Aux portes, des miliciens en faction renseignent les arrivants et indiquent aux plus aventureux le chemin des auberges. Dans les rues grouillantes, les marchands partagent leur espace vital avec les cracheurs de feu et les funambules. Si les Pjs tentent de trouver à se loger, ils traversent la ville au rythme des musiques traditionnelles ; un auberge, puis deux et toujours la même réponse : 'Toutes les chambres sont

Ronde de nuit :

Au début de la soirée du deuxième jour à l'auberge du terre tous se préparent pour une nouvelle nuit de fête. Les Pjs se retrouvent attablés après une journée riche en surprises et en émotions. Tout comme la veille, Gil et Amys dînent en tête à tête en attendant l'arrivée du conseil, mais ils ont tous deux l'air sombre et dévisagent les clients avec inquiétude. S'ils sont interrogés, ils se montrent aimables mais ne s'étendent ni sur le conseil, ni sur les raisons de leur trouble.

Les deux hommes n'ont pas le cœur à la fête et pour cause, un grand prêtre d'Amaunator, membre éminent du colloque a été retrouvé mort dans sa chambre peu après midi. Gil et Amys quittent la salle commune à l'arrivée d'un jeune prêtre d'Amaunator. Les Pjs peuvent remarquer la bande de tissu noir, signe de deuil, nouée à son poignet droit. Une fois au complet, le conseil débute, loin des oreilles indiscrettes (Ham a reçu des consignes très strictes à ce sujet), laissant les Pjs profiter des charmes d'Arabel avant de trouver le sommeil. Au beau milieu de la nuit ils sont réveillés par des cris affolés provenant d'une chambre voisine. Dans le couloir, amys se rue vers l'escalier, une dague fichée dans l'épaule. Son maître est étendu sur le seuil de sa chambre et deux assassins se replient déjà vers la fenêtre ouverte. Si les Pjs engagent le combat, ils ne pourront que retarder la fuite des deux hommes qui plongent dans la ruelle au signal de leurs complices postés au pied de l'auberge.

Quoi qu'il en soit, Gil est mort, empoisonné par un dard d'acier fiché dans sa gorge. Les Pjs peuvent entamer la poursuite, laissant Amys gagner la salle commune pour être soigné par l'aubergiste, mais ils auront du mal à rejoindre les fuyards. Les assassins traversent la ville en évitant les fêtards et les patrouilles, ne s'arrêtant qu'une fois arrivés près de la ménagerie. Lorsque vous voudrez les faire disparaître, ouvrez une cage ou deux et laissez vos Pjs gérer la crise. Choisissez des monstres à leur niveau et faites durer le combat le temps que les assassins sortent de la ville. Pour les besoins de l'enquête et la survie des Pjs, il est déconseillé de les laisser affronter si tôt les fidèles de Baine.



Amys et le conseil

De retour à l'auberge, les Pjs trouvent amys dans la grande salle, entouré de ham et d'une dizaine de miliciens en armure. Là, le jeune prêtre décrit une nouvelle fois le meurtre de gil. Réveillé par les cris de son maître succombant au poison il est sorti de sa chambre, a reçu un coup de dague une fraction de seconde plus tard et serait sûrement mort sans l'intervention des Pjs. Pour prouver sa reconnaissance il propose aux aventuriers de le rejoindre le lendemain pour discuter des récents événements. Un peu avant midi, amys descend de sa chambre et se joint aux Pjs pour faire le point. Il leur parle du conseil, du meurtre du prêtre d'Amaunator et les invite à rencontrer leurs collègues qui doivent arriver sous peu pour une réunion d'urgence.

Dans l'arrière salle, les Pjs sont présentés aux autres sages réduits à une petite dizaine et apprendront que les deux mages originaires de Tantras sont morts dans la matinée. Là encore, ils ont été surpris dans leur auberge et ont été emportés par le poison. L'hypothèse d'une guilde d'assassins est évoquée par l'un des participants mais aucun d'entre eux n'a d'élément concret à apporter.

Les prêtres sont décidés à élucider ce mystère qui menace leur colloque ; mais ils refusent de confier l'enquête à la milice, trop voyante et trop occupée par la gestion de la foire pour être vraiment efficace. Pour convaincre les Pjs de leur venir en aide, ils n'hésiteront pas à promettre, outre une bonne somme en or, une récompense offerte par leurs différents cultes et confréries. Les membres du conseil étant tous de grands érudits, ils sont à même de fournir divers ouvrages, cartes et grimoires forts intéressants. Son maître mort, amys insiste pour prendre part à l'enquête et participer aux recherches sur le terrain. A bas niveau, un prêtre supplémentaire n'est jamais un luxe...

Le corbeau de Cyric

Avant de quitter leurs nouveaux collaborateurs, les membres de conseil leur donnent rendez vous pour le diner. Selon eux, la surveillance continue de la milice et la vigilance de Ham, qui n'a rien perdu de ses réflexes d'antan,

devraient assurer la sécurité de l'auberge d'ici là. Durant l'après midi, les Pjs sont libres d'explorer la ville en quête de renseignements mais ils risquent de rentrer bredouilles à l'auberge. Les assassins, installés dans les galeries d'un cimetière situé en dehors de la cité se sont montrés extrêmement discrets lors de leurs déplacements. Ils ne quittent leur repaire que pour exécuter leurs cibles du jour et suite aux événements de la veille, ils resteront cachés jusqu'au soir. Cependant en interrogeant les gardes et les commerçants, les Pjs apprennent qu'une inquiétante rumeur circule dans Arabel. Un prêtre de Cyric, le dieu des conflits et des assassins aurait franchi les portes de la ville peu avant midi. Bien sur, la présence d'un fidèle de Cyric expliquerait la vague de meurtres, mais les Pjs seront surpris de le trouver le soir venu à l'auberge du tertre.

Peu après le début de la réunion, l'émissaire de Cyric pousse la porte de l'arrière salle sans être remarqué par Ham. Sous le regard médusé des membres du conseil il se présente comme un voyageur indépendant, prêtre de son état et chasse d'un sourire l'antipathie générale. Très déçu de n'avoir pas été convié au colloque, il commence par déplorer la 'cruelle disparition' des prêtres et demande à participer aux débats. Il n'hésite pas à montrer le symbole de son culte, une pièce de tissu qu'il porte sous son manteau. Ce personnage est mystérieux, ambigu et doit s'attirer la méfiance des Pjs. Bien sur il n'a rien à voir avec les meurtres. Pour prouver sa bonne foi, il sort de son sac un livre gravé du symbole de Cyric qui rassemble les conclusions des membres du culte sur la Magepeste et l'évolution de certaines divinités. Il fait circuler l'ouvrage parmi les prêtres avant de se retirer, satisfait de sa petite intervention, pour regagner son auberge.

Arabel :

Cette petite ville se trouve dans le nord-est du Cormyr, à la croisée des principales routes commerciales qui quittent le royaume. Au cours du siècle dernier, arabel a évolué pour devenir une base militaire fortifiée protégeant la nation de la menace de l'empire du Nétheril au nord et à l'est.

Les frères ennemis

En bons aventuriers, les Pjs risquent de suivre le prêtre de Cyric. L'homme traverse la ville d'un pas lent et monte se coucher sitôt arrivé à l'auberge. Très vite, les Pjs ont la très nette impression d'être encerclés par des ombres, observés par des regards fuyants. Rendez les personnages paranoïaques, accentuez la confiance et l'arrogance du prêtre pour qu'ils croient que cet homme est le chef des assassins. En vérité, il est surveillé par les fidèles de Baine qui l'ont découvert assis avec les membres du conseil et qui le suivent pour comprendre ses motivations. Rappelons que le culte de Baine voue une haine sans nom aux adeptes de Cyric qu'ils considèrent comme des usurpateurs. La présence du prêtre qu'ils savent puissant force les assassins à se montrer très prudents. Si les Pjs entrent dans l'auberge pour discuter avec leur suspect, ils trouvent un chambre vide et se font vite éconduire par l'aubergiste. L'homme s'est fondu dans la nature et tente de s'occuper de ses poursuivants les plus dangereux...

Le lendemain matin ils recevront la visite d'un jeune coursier qui leur remettra une invitation signée 'sire Hik', l'écriture, élégante, leur est inconnue mais ils reconnaîtront l'humour très particulier du prêtre sous ce grotesque pseudonyme. Le texte est laconique : ' Je vous attends à mon auberge. Vous connaissez le chemin...' Les Pjs trouvent la porte de la chambre ouverte et ne sont accueillis que par un cadavre, empoisonné par une pointe de métal. Méthode familière, pas de trace de lutte, aucun indice. En cherchant bien, les Pjs s'aperçoivent que le symbole religieux du prêtre a été arraché et que son livre a disparu. Les assassins, qui ont intercepté le message, sont intervenus quelques minutes avant l'arrivée des Pjs et sont sortis au moment où le petit groupe gravissait l'escalier. Ils viennent de se mettre en selle, comme en témoignent les hennissements de leurs chevaux dans le rue principale et se dirigent vers la porte ouest. Ralentis par la foule, les assassins auront beaucoup de mal à traverser la ville et seront vite forcés de mettre pied à terre.

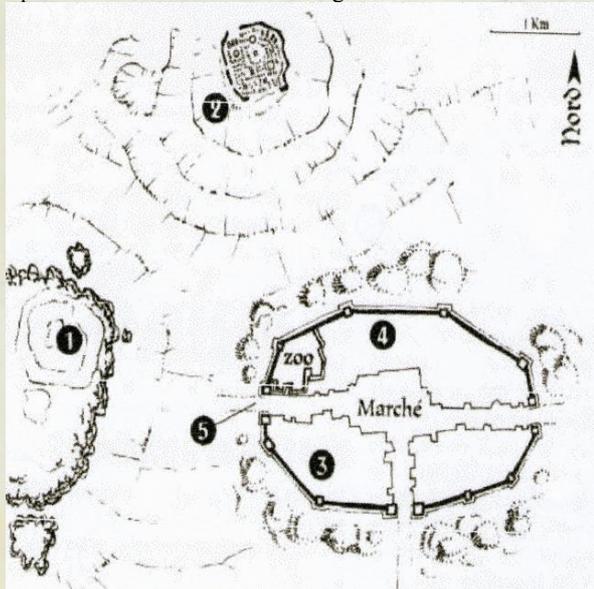
Une fois sortis de l'enceinte, ils se débarrassent du symbole de Cyric arraché à leur récente victime en le clouant sur le front d'un jeune noble en promenade. Ce nouveau crime commis, ils se lancent au galop vers le nord pour rejoindre leur abri souterrain.

La dernière victime

Cet épisode est capital pour la suite de l'enquête puisqu'il prouve l'innocence du prêtre de Cyric et pousse les Pjs à sortir de la ville. Qu'ils poursuivent ou non les assassins, ils sont attirés par les cris de la foule et l'arrivée des miliciens près de la porte ouest, à moins de trois cents mètres de l'auberge où est mort le prêtre de Cyric. Ils reconnaîtront sans mal le symbole du dieu sur le corps de l'infortuné nobliau et pourront, en interrogeant les nombreux témoins, apprendre que quatre cavaliers vêtus de noir sont sortis de la ville par la porte

ouest. Certains disent avoir entendu une dague siffler à leurs oreilles, d'autres répètent le nom de Cyric et un ivrogne affirme même qu'un dragon, grand comme un pied de nain, s'est posé sur ses genoux pour lui sourire...

Les indices sont maigres, mais les Pjs feront sûrement le lien entre le meurtrier du noble et celui du prêtre. De plus, ils peuvent apercevoir les premières tentes de la ménagerie où ils ont perdu les assassins deux nuits plus tôt et en déduire que le chemin qui mène à leur repaire passe par la porte ouest. Ils devront être prudents s'ils décident de s'adresser aux miliciens, avec la foire et la récente série de meurtres, les soldats sont suffisamment tendus pour embarquer ces étrangers qui ont l'air rudement bien renseignés'.



Un nouvel événement se produit alors que la foule se disperse peu à peu. Si les Pjs sont trop occupés pour lever la tête, amys pointe le doigt vers la colline qui se dresse à l'horizon et leur montre un curieux scintillement, reflet d'un petit miroir ou d'une longue-vue. Intrigués, les Pjs ne devraient pas tarder à quitter la ville pour s'intéresser aux bois et à la colline. La encore, amys peut jouer le rôle de locomotive et pousser ses compagnons à explorer les environs, si vous jugez que l'enquête piétine.

Rizbo et archibald

Si les Pjs ont passé du temps dans Arabel, leur décision de sortir de la ville peut être un bon moment pour faire une coupure dans la partie. La seconde phase du scénario risque d'être au moins aussi longue que la première, puisqu'elle comprend l'exploration des alentours à la recherche d'indices, la rencontre de personnages importants et l'arrivée au cimetière où se cachent les assassins. Pour commencer, les Pjs risquent de se diriger vers la colline. Tranquillement installés, un mage et son familier observent l'animation de la cité. Archibald est originaire de Tantras, c'est un personnage farfêlu, voire grotesque, mais puissant (mage 10). Suivi par son familier, un pseudo-dragon extrêmement intelligent nommé Rizbo, il étudie le culte de Baine depuis environ deux ans. Archibald est là pour apporter des éléments sur le culte de Baine et pour servir de professeur d'histoire et de géographie si les personnages sont intéressés par le monde. Il peut également faire l'objet d'un futur scénario, en invitant les Pjs à lui rendre visite à Tantras, ou en faisant irruption dans leur vie pour leur proposer des aventures. Il a beaucoup à apprendre aux Pjs si ceux-ci prennent le temps de l'écouter, mais il ne fera pas de révélation miracle et refuse catégoriquement de prendre part à leurs recherches.



Lorsque les Pjs parviennent au sommet de la colline, archibald se rend invisible et les laisse seuls avec rizbo, pour observer leurs réactions. S'ils se montrent dignes de confiance, il se manifeste et se présente de façon théâtrale, surgissant en lévitation derrière eux. Après une petite discussion, il leur propose d'utiliser sa lunette pour observer les environs. C'est l'occasion pour les Pjs de dresser un plan sommaire de la cité et de ses alentours et peut être de repérer le cimetière. Archibald a assisté en direct à l'assassinat du noble aux portes de la ville et il a pu observer la fuite des cavaliers. Il est pratiquement certain qu'ils se cachent dans le cimetière, mais il ne juge pas utile de le révéler aux Pjs. Le mage attend l'arrivée d'un très vieil ami à lui et frère de loin une bonne discussion autour d'une chope à une course aux assassins avec de jeunes aventuriers... Il leur explique cependant que 'la nuit porte conseil' et 'qu'il se passe de drôles de choses à l'extérieur de la ville, une fois le soleil couché.'

A l'ouest du nouveau

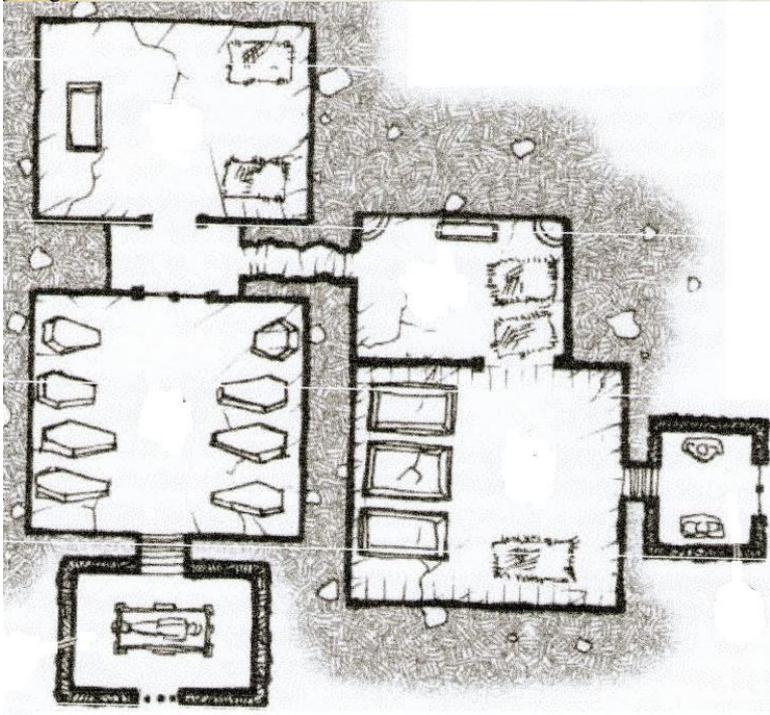
Après un moment passé à parler des royaumes, de Baine et d'arabel, archibald et rizbo quittent les Pjs en prenant leur envol du haut de la colline. Midi a sonné depuis quelques temps à la grande cloche lorsque les Pjs, livrés à eux mêmes, font une nouvelle rencontre. Entraînés par amys, ils découvrent deux hommes installés pour le repas au bord de la rivière proche. Manthlin (barde 4) et Sylios (guerrier 3) sont membres des ménestrels. Ils portent tous deux leur insigne, une harpe et un croissant d'argent entrelacés, et ont déchargé leurs montures pour profiter du calme de la forêt avant de se rendre à arabel. Ils proposent aux Pjs de se joindre à eux pour le repas, demandent des nouvelles de la grande fête et orientent la conversation sur... le prêtre de Cyric. En effet, les deux hommes se rendent à arabel pour le surveiller et éviter qu'il ne fasse tristement parler de lui. Si les Pjs leur annoncent sa mort et montrent qu'ils sont suffisamment renseignés, les ménestrels acceptent de leur parler de la situation délicate qui oppose les clergés de Baine et de Cyric. Il y a de cela plusieurs dizaines d'années, peu après le temps des troubles, les fidèles de Baine se sont rebellés contre les 'usurpateurs' de Cyric et ont lancé une guerre larvée, responsable de nombreux assassinats. Le repas terminé, les deux hommes remercient les Pjs pour leurs révélations et se dirigent vers les portes de la ville pour constater de visu la mort du prêtre.



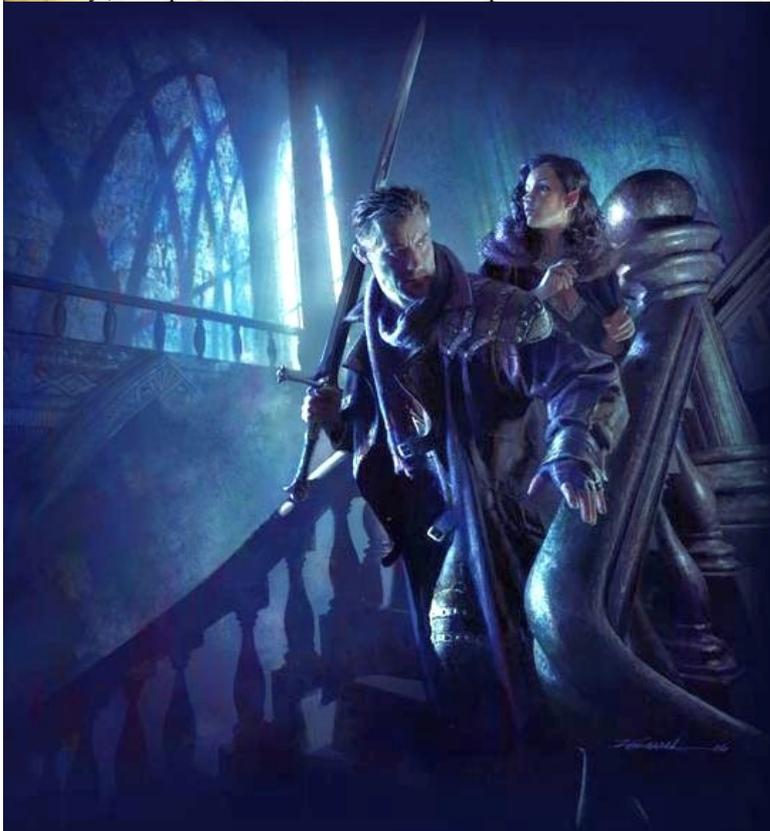
Selon toute vraisemblance, la thèse du conflit religieux devrait ouvrir les yeux des personnages. Seul le nombre et le repaire des assassins restent un mystère. Dans le courant de l'après-midi, si les Pjs poursuivent leurs recherches hors de la cité, ils sont surpris par deux chasseurs pistant un sanglier à la lisière des bois. L'un d'eux couvert de pansements dit avoir été attaqué durant son sommeil par une sorte de cadavre animé. Le combat a eu lieu la veille au soir, dans les bois du nord. Le mort-vivant, qu'il a criblé de flèches, s'est enfui entre les arbres et s'est perdu dans l'obscurité. Les chasseurs demandent aux Pjs de prévenir la milice ou d'agir eux mêmes, étant donnée la présence d'au moins un prêtre dans leur groupe. Ils refusent d'entrer dans arabel, préférant les bois à la foule et repartent en chasse sans perdre de temps. Cette rencontre devrait mettre la puce à l'oreille des Pjs et les pousser vers les bois, où se trouve le cimetière. S'ils ne croisent pas les chasseurs ou s'ils sont déjà près du cimetière, vous pouvez faire intervenir un mort-vivant en fin d'après midi ou leur faire entendre les chevaux des assassins.

Messe noire

Lorsqu'ils entrent dans les bois, les Pjs sont surpris par le silence. Les oiseaux restent muets, les animaux se font rares : la présence des zombies a quelque peu changé les habitudes de la faune locale...



Situé dans une vaste clairière, le cimetière compte plusieurs fosses communes et près de cinq mille tombes et caveaux. La plupart des monuments sont simples, mais quelques édifices s'ornent d'une façade sculptée et de fresques louant la mémoire des défunts, issus des familles riches de la région. Le cœur du cimetière abrite les tombes les plus anciennes et les plus imposantes. C'est là, au détour d'une statue au sourire figé, que les Pjs découvrent les traces de sabots... Les chevaux sont à l'abri dans le hall d'un large caveau, à quelques mètres du repaire de leurs propriétaires et les Pjs pourront suivre de nombreuses empreintes de bottes jusqu'au repaire des assassins. Dès leur arrivée, la veille de la fête, les fidèles ont élu domicile dans le cimetière et se sont appropriés la demeure d'une famille cormyrienne. Ils se sont rapidement constitués un abri sur et confortable avec l'aide des zombies animés par Chondres, le prêtre de Baine qui les dirige. La salle principale, ornée du blason du Cormyr, est à présent reliée à un caveau voisin par un tunnel rudimentaire.



En entrant dans le caveau, les Pjs arrivent dans une petite salle où repose un gisant de pierre à l'effigie d'un chevalier ; un escalier mène à l'étage inférieur. Une odeur de nourriture et quelques éclats de voix leur confirment qu'ils ont découvert la cache des assassins. Les cercueils ont été déplacés pour agrandir

l'espace et la majorité des ornements, statues et blasons ont été brisés. Le prêtre est occupé à préparer un nouveau zombi et les deux mercenaires jouent aux dés avec les assassins pour tromper l'ennui. Les quatre zombies sont dans les sous-sols à l'arrivée des Pjs. L'un d'eux a été blessé par les chasseurs. Dès le premier combat, les zombies, assassins et mercenaires se précipitent pour aider leurs compagnons. Les Pjs doivent affronter l'ensemble du groupe avant l'arrivée de Chondres qui se trouve près de l'autel, dans la grande salle du caveau voisin. Pris par ses incantations, il n'entend pas les clameurs et sera surpris par la visite des aventuriers. Vous pouvez accélérer la descente dans les caveaux en faisant très vite apparaître les assassins, ou, au contraire jouer l'exploration des souterrains.

Après la mort du prêtre et de ses fidèles, les Pjs trouvent dans leurs affaires un petit coffre contenant un millier de pièces d'or, ainsi que le livre du prêtre de Cyric et le bréviaire de Chondres. De retour en ville, ils sont accueillis, félicités puis récompensés par les membres du conseil. Amys montre les ouvrages et fait un exposé des révélations d'archibald et des menestrels sur le culte de Baine. La milice se charge d'évacuer les corps. Dehors, les rues résonnent toujours des chants de fête et tous se préparent à célébrer dignement le jour de l'écu.

L'aventure n'aura duré que quelques jours, mais cette première rencontre avec les fidèles de Baine devrait inspirer d'autres chapitres... Ce n'est donc qu'un au revoir.

Amys : humain, prêtre d'Oghma niv 1, ni arme, ni armure.

Chondres : humain, prêtre de Baine niv 4, masse +1, armure de mailles +1

Les assassins et les mercenaires : bandit humain, page 162 BF

Les zombies : Charogne zombie, page 274 BF