

SOMBREVAL

Deux années ont passées depuis la grande bataille du Nord contre les gobelins durant laquelle l'union des humains de la baronnie, avec leurs étranges alliés hommes-lézards des marais, les mercenaires embauchés pour la bataille et les renforts nains octroyés par le Haut-conseil, remportèrent une grande victoire.



Kalvin Porte-enfer est devenu un Manteau Blanc (contraint et forcé par Antarès le Théurge) ; il leur apporte son expertise des arcanes et de la sorcellerie. Il dispense gratuitement des cours aux enfants du peuple pour leur donner accès au savoir, il tient l'herboristerie lorsque Phoebe, sa compagne, est absente, il a quasiment arrêté de vouloir retrouver son mentor disparu et ...

Il continue ses recherches, en solitaire et en secret, sur le sarcophage de pierre dans l'autre secrète qu'il s'est aménagé : bref, il est très, très occupé.



Bolgor Fièrèbarbe a dû abandonner sa vie d'aventurier pour prix de l'envoi de troupes naines lors de la bataille du Nord. Il siège à la place de son père au Haut-conseil nain : un nid d'intrigues ! Fini les vadrouilles, bonjour les embrouilles !

Il ne voit plus ses compagnons que lors des chasses que Rodhar organise aux équinoxes de printemps et d'automne. Remis sur la piste de l'histoire de son aïeul par hasard, il commence à entrevoir une vérité déplaisante et, se méfiant des siens, il a envoyé des mercenaires sur les traces de la dernière demeure de son ancêtre.



Owlring (alias Darian Varko) est devenu dans les faits, si ce n'est dans le titre, le chef de la garde de Sombreval : il supplée le capitaine Dagmar dans quasiment toutes ses attributions. Il conserve des liens étroits avec Kabran, le demi-orc patron de la taverne malfamée « la dame écarlate » et membre de La Guilde. Sans nouvelle de la bande de Thoros qu'il traque, la recrudescence du brigandage à Sombreval (due à la prospérité du secteur) l'inquiète quelque peu.



Estram Wintersong a entièrement retapé et consolidé le manoir des Manteaux Blancs de Sombreval, légué par le vieil Albus. Les absences répétées d'Amilcar (qui passe beaucoup de temps à se remémorer le passé et à boire de la bière avec Gruntok !) ont fait d'Estram, le visage de l'ordre de répurgateurs dans la région. Les visions de sa sœur Oriana le torture moins ses derniers temps.

Il a entamé une liaison secrète avec Litvha, la serveuse du Dragon pourpre, filleule de Bolgor et fille adoptive de Giselda, la cheffe de Haute-collines



Rodhar Ingleson est devenu le seigneur de Vert-cœur, auréolé de la grande victoire contre les gobelins. Après l'effervescence de la reconstruction et la nouvelle prospérité dans la région, son esprit est devenu morose et mélancolique, torturé par la perte de son écuyer Adhémar et la mort de la prêtresse Irinia ; seule la présence de ses compagnons l'a empêché de sombrer. Au plus bas,

il s'est laissé séduire par la vénéneuse Camille, la femme du bourgmestre Vezhan. Malgré une étrange aventure dans la forêt-entre-les-mondes, il n'arrive pas à combler le vide qu'il ressent, ce vague à l'âme qui est devenu son lot quotidien.

SOMBREVAL

C'est en fin d'automne qu'Estram reçoit une missive par magie de Dogrin Sombremarteau, le nain maître d'armes des Manteaux Blancs : un appel à l'aide face à des loups garous ! Estram se prépare vite fait et décide d'aller demander l'aide de Rodhar dont l'épée magique en argent pur (et le bras !) lui seront bien utiles. Il rencontre le seigneur de Vert-cœur à mi-chemin, à proximité de la tour de garde ouest ; celui-ci vient de recevoir une lettre de Bolgor apportée par Owling. Bolgor requiert l'aide de ses amis car il a découvert que de sombres complots étaient derrière l'assassinat de l'ancien roi des nains et la disparition de son aïeul. Ne pouvant compter que sur ses anciens compagnons d'armes, il remet la Hache royale des nains de Sombreval (que des mercenaires ont retrouvé pour lui) en leur garde, le temps de démêler les choses chez les nains. Rodhar se dirigeait vers le manoir : il voulait y déposer la relique à l'abri, protégée par des pièges mécaniques et des sorts de protection à l'intérieur des chambres fortes aménagées récemment et sécurisées, chambres fortes destinées à y enfermer de sombres artefacts. Les deux amis conviennent d'aller ensemble porter assistance aux Manteaux blancs et de garder la Hache royale avec eux pour l'instant, d'autant plus que les chambres fortes du manoir ne sont pas encore protégées magiquement : c'est la raison pour laquelle Dogrin et des manteaux blancs étaient en chemin vers Sombreval.

A Estram Wintersong,

Nous étions en route pour le manoir et consolider les défenses Magiques de la chambre forte mais un arrêt et la situation au monastère de St Nicodème, ont changé le plan : moi, je suis maître d'armes, pas un chasseur de monstres ! On a besoin de toi ici et puis tu es le plus proche. Viens avec toutes tes armes en argent et de l'aconit ! C'est une meute ! Heureusement, ils ne sont pas encore rentrés, fais vite mon gars, je ne vais pas tenir seul longtemps. Ils tombent tous. La prochaine pleine lune arrive.

Dogrin Sombremarteau

A mon ami Rohdar Ingelson l'Aigle rouge de Galathorn,
Chevalier ducal et Seigneur de Vert-cœur,
Et grand pourfendeur de gobelins,

Je suis désolé d'avoir raté ta chasse annuelle l'automne dernier mais ici, les choses sont devenues... compliquées. Tu sais que le nom de ma famille était entaché de déshonneur : mon aïeul Mikhalid avait disparu, en même temps que la Hache du roi des nains et la mort de celui-ci, alors même qu'il était son champion, tout ça remonte à plus de sept cents ans.

Et même si mon père Alfhar fin politicien a permis à notre famille de regagner une Place au Haut conseil nain, la honte était toujours là... jusqu'à ce que de jeunes nains retrouvent une trace de passage de mon ancêtre dans les montagnes et cela m'a conduit à engagé discrètement des aventuriers pour explorer une sépulture cachée.

Ils m'ont rapporté la preuve d'un vaste complot : à l'époque les nains, à force de creuser, ont fini par déboucher sur des territoires elfes noirs ! Ceux-ci ont accédé à la surface à cause de nous dans la région ! Le roi des nains a voulu prévenir les Elfes de Sombreval contre l'avis du Haut conseil nain et il a envoyé son champion avec sa hache comme gage d'engagement vers les Elfes mais, d'après ce que j'ai compris les membres les plus réactionnaires du Haut Conseil l'ont fait assassiner et ont pourchassé mon aïeul qui a fini par succomber en emportant ses assassins dans sa tombe.

C'est sans aucun doute les elfes noirs qui ont exterminé les Elfes de Sombreval et Qui ont maudit par sorcellerie une partie de la forêt... à cause de nous !

Les braves gars que j'avais envoyés m'ont rapporté La Hache du roi des nains ! C'est le Fantôme de Mikhalid qui leur a remis mais comme ici « certains » nains ont tendance à Avoir des accidents mortels depuis quelques temps (intoxication alimentaire, chute dans un chaudron en fusion, tué par une horde de kobolds, etc), j'ai décidé, surtout après la fin Prématuurée des jeunes nains qui m'avaient mis sur la piste de la vérité et les tentatives D'assassinat de mes mercenaires par des tueurs nains (!), de mettre la Hache Royale à l'abri, en attendant de démêler ce sac de nœuds et d'y voir plus clair ici : c'est pour cela que je te l'ai fait parvenir ; garde la précieusement ou enferme la chez les Manteaux Blancs et surtout ne parle de cela à personne ! Sauf à nos compagnons bien sûr. C'est la relique des nains de Sombreval que je te confie ainsi que l'honneur de mon nom.

J'ai confiance en toi, en Estram, en Owling et même en Kalvin.
Ton Ami, Bolgor Fièrèbarbe, le chevaucheur de sanglier,
Membre du Haut Conseil des nains de Sombreval.

Les deux amis vont passer la soirée et la nuit à la Tour Ouest en compagnie du capitaine Démétrius, toujours aussi timide, et de ses gardes, flattés de la compagnie de sire Rodhar (leur seigneur) car la plupart ont une famille qui réside à Vert-cœur.

Repartis à l'aube et menant bon train, Estram et Rodhar vont arriver à la cité de Sombreval vers midi : ils vont passer prendre des nouvelles de Kalvin chez Phoebe l'herboriste (et assister à une étrange tractation de composant), puis en profiter pour lui acheter de l'aconit en prévision de ce qu'il semble les attendre.

Ils vont ensuite reprendre la route et arriver en soirée à Dernier-pont, réserver une nuitée et aller ~~vait~~ réveiller Natus le marchand d'objets magiques pour tenter de savoir où est passé Kalvin (il devait être là mais non...) et acheter de l'aconit un peu défraîchie à prix frais.

Le lendemain, après une courte halte à la Tour Sud chez le capitaine Berktold, ils vont prendre une rapide collation à midi dans une vieille Tour en ruines, et décider de ne pas faire un détour vers le comptoir fortifié de Grunda pour finalement arriver en soirée au carrefour en limite de la baronnie de Sombreval.

Ils vont se joindre pour la nuit à un bivouac composé de marchands, colporteurs et nouveaux arrivants : la prospérité de la région et les rumeurs qui courent sur les exploits des héros (grâce au ménestrel Dorian Badger !) attirent toujours du monde.

Il faudra encore une bonne journée de voyage pour que les deux amis arrivent aux pieds des montagnes qui bordent leur territoire. Et c'est sous une légère neige qu'ils vont s'engager sur la route de montagne (déserte en cette saison) qui mène au Fort Adelwerg, carrefour commercial et halte sécurisée, situé dans le farouche massif montagneux des Ossements du dragon.

Suivant la route qui s'élève, en se retournant, ils vont pouvoir profiter de la vue sur la contrée qu'ils laissent derrière eux : la rivière qui serpente, la fumée qui s'élève des habitations en contrebas, la forêt qui s'étend... et la masse inquiétante du Bois aux Araignées qui est comme une plaie sombre dans la verdure des bois.

Après une halte au fort Adelwerg, ils vont descendre de l'autre côté des montagnes vers le monastère de St Nicodème située dans l'une des vallées basses.

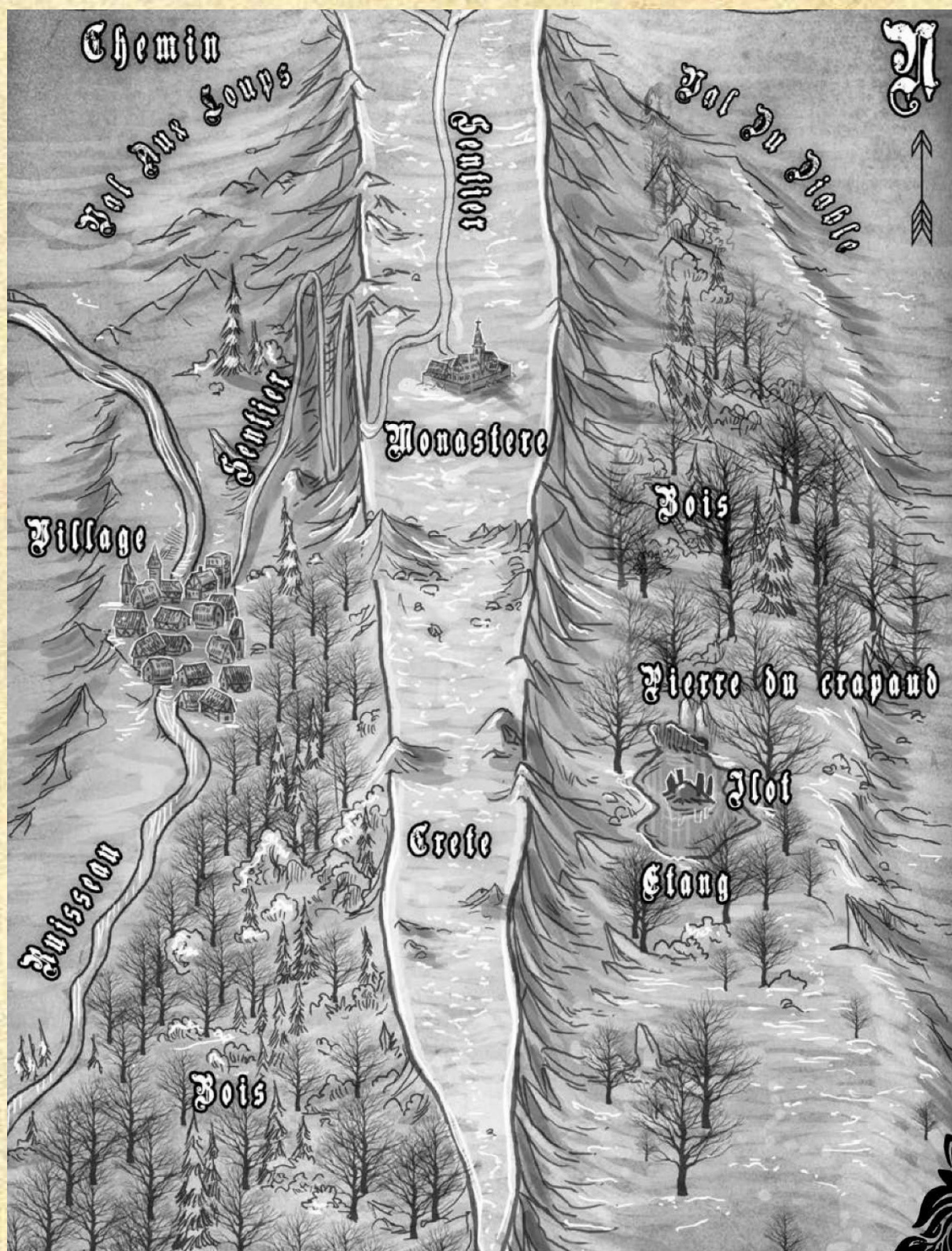
La seule scène qui va briser la relative monotonie du voyage, c'est la vision d'un couple d'hippogriffes volant de concert en cercle sans doute à proximité de leur nid.

Il faudra trois jours de descente sur la route montagneuse couverte d'une légère neige pour arriver dans l'une des vallées abritant le monastère de St Nicodème.

Situé au centre d'une crête rocheuse surplombant les environs, le monastère semble être un îlot civilisé dans cette région sauvage et boisée couverte d'une légère couche de neige. Seules quelques lointaines fumées de cheminées, loin en contrebas, laissent deviner la présence d'un village dans une vallée proche.

Une solide palissade de bois de belle hauteur entoure l'ensemble des édifices religieux de cette implantation, l'enceinte est percée par une unique double porte en bois épais, surmontée du symbole de la Lumière : un cercle d'or. En se rapprochant, les deux héros vont repérer des traces récentes sur la porte et la palissade : des traces de griffes et des impacts de coups ... d'outils ?

SOMBREVAL



Arrivés en fin d'après-midi, Estram et Rodhar parlementent avec le frère Adelphe à la porte pour pouvoir entrer. Une fois à l'intérieur, ils font la connaissance du Père supérieur Antoine et du prieur Innocent avant d'être rejoints par Dogrin qui les conduit dans la maison des hôtes en leur expliquant la situation : Dogrin Sombremarteau et Eliza Bodwyn, la thaumaturge et mentor d'Estram en magie blanche, étaient en route vers Sombreval et le manoir des Manteaux Blancs lorsqu'ils ont fait un léger détour pour visiter ce monastère. Mais sur place la situation a rapidement dégénérée : Eliza est tombée gravement malade sombrant dans un coma la laissant de plus en plus faible puis des loups garous ont tentés nuit après nuit de forcer l'entrée du monastère sans succès jusqu'à présent.

Au chevet d'Eliza, Rodhar va déceler une lueur libidineuse dans le regard du frère présent sur place, Germond, et tout de suite nourrir une animosité envers lui. Grâce à quelques rituels et à son sens de l'observation, Estram va découvrir que sa mentor est victime à la fois d'un empoisonnement alchimique et de magie noire ! Apprenant qu'un moine semble souffrir des mêmes afflictions, il va se faire conduire vers les cellules des moines par le jeune frère Rodolphe. Rodhar, protecteur, va envoyer dormir Dogrin, épuisé par ses derniers jours, et rester veiller sur Eliza. Sa présence semble calmer le sommeil agité de la thaumaturge et encore plus lorsqu'il va lui tenir la main dans un geste d'apaisement. Estram va retrouver les mêmes signes chez le moine malade, frère Etienne : empoisonnement et magie noire. De retour auprès de Rodhar, Estram est surpris de l'étrange pouvoir apaisant de celui-ci sur sa mentor.

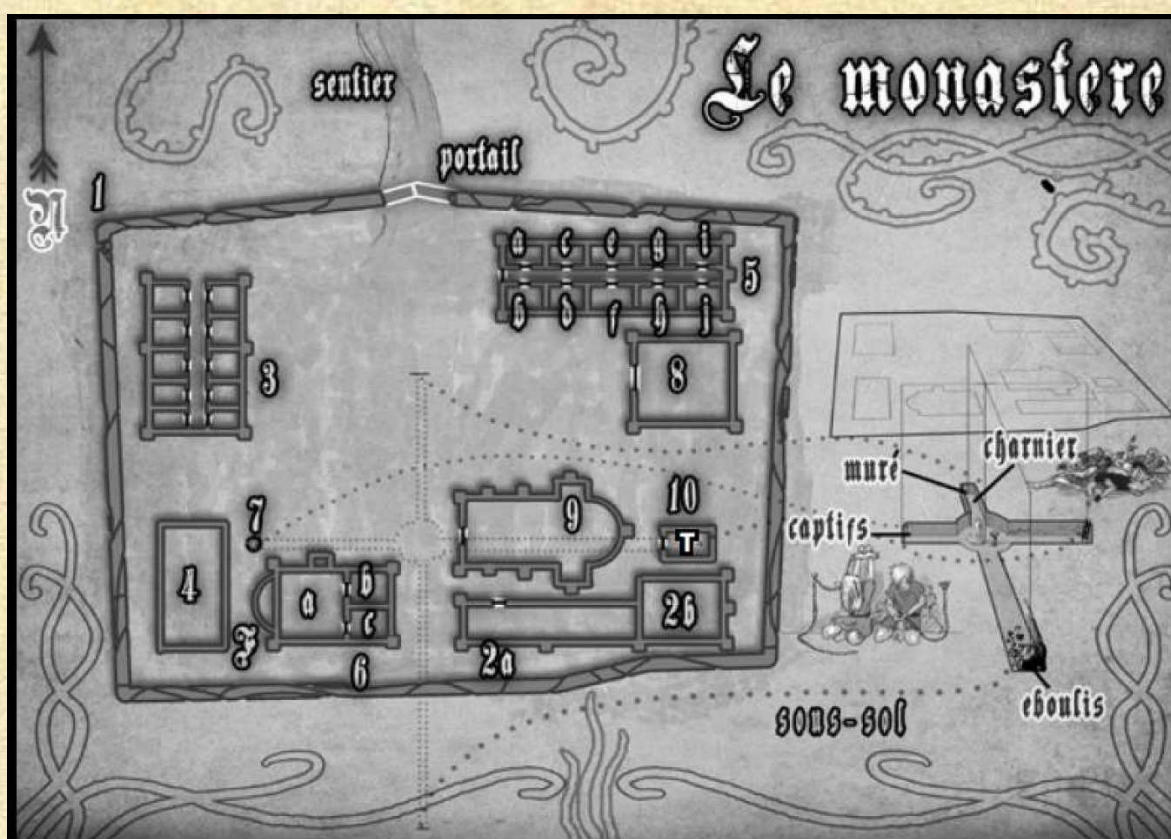
La nuit venue, ils vont veiller à tour de rôle avec Dogrin sur Eliza et être témoins de l'attaque nocturne d'une meute de loups garous hurlants à l'extérieur de la haute et solide palissade. Cependant ils ne peuvent pas engager le combat : aucune tour ou aucun chemin de ronde d'où tirer et hors de question d'ouvrir l'unique porte pour effectuer une sortie, le père supérieur s'y refuse. Les lycanthropes vont finir par se replier dans la neige et l'obscurité sans avoir réussi à forcer l'enceinte.

Estram et Rodhar laissent Eliza à la garde de Dogrin et partent investiguer après une rapide collation prise dans les cuisines avec le frère Adelphe. Ils vont ensuite visiter la totalité du monastère : admirer les sculptures religieuses décoratives plus ou moins réussies de frère Rodolphe, s'intéresser de très près à l'herboristerie bien pourvue de frère Innocent, se faire envoyer sur les roses par le vieux cacochyme et acariâtre frère Baudoin et se heurter au taciturne frère Ulfar en retraite spirituelle.

Bien décidés à tirer les choses au clair, Estram et Rodhar vont partir vers le village en milieu de journée pour continuer leurs investigations. Sur place, ils découvrent un village peuplé de femmes, d'enfants et de vieillards et, après un premier contact difficile, ils obtiennent de nouvelles informations : cela fait des mois que des enfants disparaissent et lorsque les villageois ont demandé de l'aide au monastère, ils ont été refoulés. Pire encore, Bertrand le chef des villageois affirme que les moines sont corrompus et que lors de son entretien avec le père Antoine, il a vu que celui-ci avait une langue noire et fourchue ! Les hommes ont décidés de s'emparer du monastère et, superstitieux, se griment en hommes-loups pour à la fois se protéger de la magie noire et se donner de la force. De plus, l'une des villageoises, Walburge, rebouteuse un peu sorcière, a fait appel à des lointains amis lorsque sa fille a disparue et elle est partie avec ces étrangers (arrivés il y a peu) vers un lieu tabou « la pierre du crapaud » située dans les marais pour accomplir quelques maléfices destinés à récupérer sa fille.

SOMBREVAL

Après avoir assuré le village de leur total soutien, les deux héros partent dans les bois à la rencontre des « loups garous ». Ils y retrouvent les hommes du village et la tension monte vite : les villageois sont sûrs de leurs faits et n'ont que faire des éventuels moines purs, ils sont prêts à tuer tout le monde pour récupérer leurs enfants disparus. Estram et Rodhar leur promettent de faire tout leur possible de leur côté pour retrouver les enfants car en effet plusieurs choses ont déjà éveillé les soupçons des héros sur certains moines : l'attitude peu religieuse de frère Germond, certaines substances retrouvées dans l'herboristerie de frère Innocent, l'échange « faustien » entre prieur Antoine et le vieux frère Baudoin rapporté par celui-ci, et l'étrange mal dont souffre Eliza et frère Etienne.



► Légende du plan 1

1 : Palissade	5d : Herboristerie	6c : Resserre
2a : Potager	5e : Adelphe	7 : Puits
2b : Jardin des simples	5f : Ulfar	8 : Salle du chapitre
3 : Maison des hôtes	5g : Baudoin	9 : Chapelle
4 : Bûcher	5h : Rodolphe	10 : Résidence de l'abbé
5 : Cellules	5i et 5j : Vides	F : Four à pain
5a : Innocent	6 : Cuisines	T : Trappe
5b : Germond	6a : Cuisine	
5c : Étienne	6b : Cellier	

De retour au monastère dans l'après-midi, ils découvrent un frère Etienne étrangement en forme à peine sorti de son étrange léthargie puis ils mettent Dogrin au courant des différents éléments et décident de fouiller les lieux de fond en comble utilisant les temps de prière commune pour s'introduire dans certains lieux privés. Ils laissent de côté pour l'instant l'histoire de Walburge la sorcière du village car ils veulent tenter de retrouver les enfants avant la nuit : l'attaque des villageois qui se profile promet d'être un carnage car ils ont fabriqué un solide bélier cette fois-ci.

Après avoir fait choux blanc en fouillant les bâtiments du monastère, ils finissent par s'intéresser au puit et découvrent en contrebas dans la paroi de celui-ci, à quelques mètres au-dessus du niveau de l'eau, un tunnel maçonné ?!?

Les deux héros s'y engagent et se heurtent à une zone de ténèbres magiques qu'Estram a tôt fait de dissiper par sa magie de la lumière. Ils tombent ensuite sur plusieurs embranchements dans cette structure souterraine qui semble antique. En suivant ces différents couloirs, ils arrivent à un éboulis puis dans les appartements du père Antoine (ils avaient ratés ce passage secret lors de leur fouille), et ensuite à un charnier où ils découvrent des cadavres d'enfants portant des blessures sacrificielles... cadavres qui se relèvent et les attaquent ! Estram réussit à détruire une partie de ses pantins nécromantiques par la puissance de son exorcisme puis, avec Rodhar, ils vont devoir tuer ces zombis d'enfants définitivement.

Les deux héros découvrent plus loin, dans un autre couloir, deux enfants prisonniers survivants, ils les libèrent et les cachent, promettant de revenir pour les ramener chez eux plus tard mais pour l'instant le chevalier et le répurgateur sont concentrés sur les murmures d'une messe noire qui semble avoir lieu plus bas...

Ils approchent précautionneusement de ce qui semble être un antique lieu dédié au Dieu Noir, en l'occurrence ici la Déesse Noire : une rotonde souterraine au centre de laquelle se trouve une statue en pierre noire couverte de trainées brunes (du sang séché) représentant une femme voilée à quatre bras brandissant des serpents, un poignard, une faucille et un crâne. Sur place, le père Antoine, le prieur Innocent, le frère Germond et le frère Etienne en pleine adoration.

Après une courte concertation les deux héros passent à l'action : Estram bloque l'emploi de toute magie dans une partie de la pièce en imposant un silence magique puis le combat s'engage. Rapidement les capacités martiales, et leur résistance aux maléfices, permettent à Estram et Rodhar de vaincre les prêtres noirs. Ils mettent la main sur un antique manuscrit à la couverture de cuir craquelé, annoté à la main plus récemment, dans lequel ils apprennent certains faits : l'endroit est effectivement un antique lieu de culte du Dieu Noir, une fois sur place le père Antoine s'est laissé corrompre par l'influence pernicieuse souterraine puis il a amené d'autres moines sur le chemin de la corruption à grand renfort de sacrifice. Le chevalier et le répurgateur remontent à la surface avec les enfants, puis mettent Dogrin et les moines restants (donc non corrompus) au courant de toute l'histoire. Ils laissent tout ce petit monde à leur ébahissement pour ramener les enfants au village.

Après la liesse et le chagrin, les deux héros doivent faire face à un problème : aucun villageois ne veut aller vers « la pierre du crapaud » pour ramener la fillette à sa mère et la faire ainsi stopper son projet empreint de sorcellerie.

Après avoir revêtu son armure lourde, Rodhar, en compagnie d'Estram, part avec la fillette vers le lieu maudit.

Ils conviennent d'une première approche « diplomatique » : Estram restera en arrière pour couvrir le chevalier qui va ramener l'enfant à sa mère pour la convaincre de rentrer au village et ainsi stopper les manigances de ces sorciers.

Mais les choses ne vont pas se passer comme prévu...

Risquant une glissade dangereuse sur le chemin verglacé qui serpente vers le marais couvert de neige et « la pierre du crapaud » en son centre, ils arrivent pour voir une assemblée de cinq silhouettes en robes noires et assistent à un échange durant lequel la sorcière du village remercie ses sœurs et frères de lui porter assistance pour récupérer sa fille puis le chef de l'assemblée lui confirme qu'ensemble, ils vont invoquer un démon en ce lieu précis et l'envoyer à l'assaut du monastère avec ordre de récupérer la fillette... c'est ici que tout va partir en ... sucette !

Estram va reconnaître cette voix : c'est celle de son frère aîné Gerdal ! Et là tout va s'emboîter dans son esprit : le sorcier voué au mal qui a sacrifié toute leur famille, c'est Gerdal et non pas Oriana leur jeune sœur, ce n'est pas un maléfice de celle-ci qui attaque Estram depuis des années mais son fantôme qui le hante ! Sortant hors de son couvert, et faisant fi de tout plan pré établi, Estram va se diriger vers Gerdal (surpris) en l'apostrophant vertement et en dégainant.

Rodhar va interpeller Walburge, lui enjoignant de prendre sa fille qu'ils ont sauvée et de stopper cette folie. L'arrivée du charismatique chevalier avec sa fille, son discours (et la fureur vengeresse d'Estram) vont convaincre la sorcière d'abandonner son cercle et de fuir la confrontation.

Gerdal, bien que surpris, va lancer une puissante incantation sur son frère et le chevalier ... mais être interrompu, distrait et perturbé par la soudaine apparition fantomatique d'Oriana : il va perdre sa concentration magique sur le moment. Il va se reprendre, envoyer son familier démoniaque sur Estram et par un sombre sortilège sembler se démultiplier !

Les trois sorcières vont concentrer de vils projectiles magiques sur le chevalier. Fortement blessé Rodhar va tout de même avancer, les engager au contact et, malgré l'étrange protection qui semble les entourer, réussir à les vaincre.

Estram, bien au-delà de toute miséricorde, va déchaîner son esprit de justice (ou de vengeance ?) contre son frère qui est, depuis bien longtemps, au-delà de toute rédemption. Frère contre frère sous les yeux du fantôme de la sœur. Les compétences d'armes du répurateur vont l'emporter sur la sorcellerie et il va finir par occire son aîné, libérant ainsi l'esprit d'Oriana qui va enfin pouvoir goûter au repos éternel.

Victorieux mais fortement blessés, les deux héros de Sombreval vont regagner le monastère, enfin libéré de toute menace. Sur place, ils vont panser leurs blessures et Estram va pouvoir prendre le temps d'intégrer les récents événements qui changent beaucoup de choses sur ce qu'il pensait connaître de son passé.

Les moines vont décider d'abandonner les lieux, trop empreints de mal et se préparer au départ pour le printemps. Les villageois vont aider à boucher les accès aux zones souterraines et s'engager à faire table rase des bâtiments une fois que ceux-ci seront vides.

SOMBREVAL

Eliza va émerger progressivement et découvrir avec étonnement Rodhar qui la veille ; Dogrin va expliquer à la théurge toute l'affaire mais c'est la bague que porte le chevalier qui va surtout l'étonner : elle va questionner Rodhar sur lui, sur sa bague, et son passé. Le seigneur de Vert-cœur va lui raconter son histoire et lui dire que cette bague lui a été offerte par son mentor le chevalier errant Manfred-le-sans-nom lors de son adoubement peu de temps avant qu'il ne disparaisse. La théurge va d'abord s'effondrer puis avec émotion révéler à Rodhar qu'elle est sa mère !

Eliza Bodwyn est née Isabelle Baudoin, fille d'un riche marchand, tomba enceinte du baron d'Ingel, Ayméric II, alors qu'elle était promise à un riche fermier. Le mariage fut annulé à cause du scandale et elle fut envoyée au couvent après le sevrage de l'enfant, Rodhar qui fut convié à Ulfius.

Manfred-le-sans-nom est en réalité Ayméric Ier l'héritier légitime d'Ingel qui a renoncé à son titre pour suivre la voie d'un Paladin de la Lumière, et donc l'oncle de Rodhar. Il avait juré à Isabelle de protéger son neveu bâtard et visiblement ensuite, en tant que simple chevalier errant, il l'a pris à son service comme écuyer jusqu'à son adoubement par le duc de Galathorn.

Eliza disparut cinq années plus tard du couvent sans laisser de traces en même temps que la mère supérieure : elle fut recrutée secrètement par les Manteaux Blancs lorsqu'elle révéla de puissants pouvoirs de magie blanche qui permirent de renvoyer un démon qui avait pris la place de la mère supérieure du couvent. Elle perdit contact avec Ayméric Ier/Manfred et donc n'eut plus de nouvelles de son fils... jusqu'à ce jour. Rodhar et sa mère vont apprendre à se connaître avec joie et, une fois la théurge remise, ils vont prendre la route de Sombreval avec Dogrin et Estram avant les grandes neiges, laissant le monastère à son crépuscule.

Sur le chemin du retour, le chevalier et le répurateur vont percevoir au loin un combat entre un hippogriffe et des ogres. Mû par on ne sait quoi, Rodhar va se précipiter, suivi par Estram, pendant que Dogrin va rester en arrière pour protéger Eliza. Les deux héros de Sombreval vont arriver sur une scène de carnage : les ogres ont massacré les jeunes hippogriffes et la femelle, perdant l'un des leurs au passage et seul l'hippogriffe mâle, une aile brisée, fait face aux trois ogres couverts de blessures. Rodhar va vivre cela comme un écho au massacre d'Irina et se jeter dans la bataille appuyé par Estram. Ils vont réussir à vaincre les ogres et après un étrange face à face, l'hippogriffe mâle va décider de suivre Rodhar et de se lier au chevalier.



[Cette aventure est une adaptation du scénario **Le temps des loups - Genius loci 1** prévu initialement pour l'Appel de Cthulhu / médiéval et paru dans Casus Belli num 14.]