

Les Héros décident de partir dès le lendemain matin après avoir récupéré de leur dernier combat, Rodhar et Estram sont très affaiblis par la malédiction mortelle de la momie. Le but de la future expédition? Retrouver la piste du convoi du Père Artémus car celui-ci était parti récupérer une relique de la Lumière à la chapelle du fort Adelwerg, la Larme du Soleil, relique nécessaire au rituel qui doit lever leur malédiction. Rodhar va devoir gérer l'arrivée d'Ash-ash-tak, apprenti shaman homme lézard, « ambassadeur » de son peuple auprès des humains après l'exploit de ceux-ci dans les marais. Kalvin, lui, va devoir gérer une discussion houleuse avec Phoebe suite à une bévue de Grat'z l'homoncule, concernant de « l'or des fous », création alchimique de haut niveau...

Dès l'aube Rhodar, Estram et Kalvin menés par Bolgor descendent la route du sud qui relie Sombreval aux montagnes et au fort Adelwerg. Après une escale au village de Dernier-pont, ils sont invités dans la tour de garde sud par le sergent Berktold pour déjeuner. Ils repartent ensuite et établissent leur campement de nuit à l'intérieur de la vieille tour en ruine. Un tremblement de terre venu des montagnes va écourter la nuit ... de certains ☺ Au matin, ils repartent et décident à la mi journée de ne pas faire escale à la ville comptoir de Grunda, poursuivant toujours vers le sud leur route, ils finissent par tomber sur les restes du convoi du père Artémus et alors qu'ils l'examinent au plus près, ils sont attaqués par des mercenaires gnolls et des hyènes géantes de la taille d'un poney !

Ils ont trouvés les responsables de l'attaque d'après les indices trouvés. Le combat est violent, le destrier de Rodhar succombe et les héros, bien que blessés, sont victorieux : une hyène a survécu, blessée, et sur les conseils de Bolgor, ils la laissent fuir pour mieux la pister et retrouver le camp des gnolls et ainsi le père Artémus. S'ensuit quelques heures de pistage dans le bois pour Bolgor puis les héros arrivent en vue du repaire souterrain des gnolls.

Nos héros décident d'utiliser une potion magique de forme gazeuse pour envoyer Bolgor explorer l'antre des gnolls. Notre nain, gazeux et fantomatique, fait un relevé des lieux ce qui permet de préparer l'action à venir.

Kalvin ayant besoin de préparer sa magie pour les combats à venir et les autres étant blessés, ils décident de s'accorder une nuit de repos, de camper à proximité avant de se lancer dans les souterrains. Mais au cœur de la nuit, ils sont rejoints (sans aucune discrétion) par Elias le templier venu leur apporter son aide pour libérer son supérieur, le père Artémus.

Grâce aux informations récoltées par Bolgor, ils vont s'infiltrer dans le repaire des gnolls en évitant au maximum les endroits trop fréquentés, en choisissant leurs combats soigneusement, libérant au passage un hobbit cartographe Harribald Pied-plat de Dernier-pont, Ils vont ensuite pactiser avec un gobelours lui laissant la vie sauve contre des infos :

-Les gnolls sont à la solde d'un « maître », ils ont enlevés le prêtre de la lumière Artémus pour utiliser sa magie de guérison à leur avantage.

-Le « maître » veut unifier les orcs de fer du sud et les gobelins du nord sous son contrôle pour répandre mort et destruction sur Sombreval.

-Le gobelours est venu pour parlementer : on lui a promis la richesse et une magie de guérison si les gobelins acceptent l'alliance.

Nos héros vont continuer leur chemin malgré les pièges (trappe...) et leurs blessures. Ils vont finir par trouver le chef des gnolls et ses 4 plus féroces lieutenants.

Le combat va mêler acier, sorcellerie... euh pardon, magie ☺ et puissance de la Lumière par Elias le templier. Les héros vont l'emporter et libérer le père Artémus de sa cellule à proximité de la salle du grand chef gnoll et récupérer dans le trésor des mercenaires la Larme du Soleil !

A peine libéré et remis de ses sévices, le père Artémus supplie les héros de continuer plus profond dans les souterrains à travers un passage secret car la Mal et le « maître » sont bien réels ; pour le bien de tous, le rituel de la Larme du Soleil devra attendre que le Mal présent plus profond soit vaincu... Si cela est possible...