

SOMBREVAL

Menés par Bolgor, le patrouilleur nain, Sir Rodhar, le bras droit du Baron Alaric de Sombreval, Estram, le chasseur de sorcier de l'ordre des Manteaux Blancs et Owlîng, l'aide de camps du capitaine Dagmar font route vers le manoir d'Albus le vieux marchand récemment décédé car cette demeure semble être occupée par des brigands-mercenaires qui rançonnent les alentours. De plus les héros, sur la demande d'Egon le notaire, sont à la recherche du testament d'Albus qui se trouverait dans le manoir pour confirmer (ou annuler) la main mise sur l'héritage de son parvenu de neveu Sir Mazoïus.

Rodhar espère quant à lui pouvoir convaincre les mercenaires de se mettre au service de Sombreval pour en renforcer les effectifs guerriers.

Owlîng, ayant raté son approche furtive lors de son repérage des lieux, éveille l'attention des sentinelles qui, elles, réussissent à être discrètes. L'alerte est donnée. Les brigands restent repliés dans le manoir, ordres de leur Chef, en attendant l'approche des héros.

Arrivé à portée de voix, Rodhar tente de parlementer avec Aguerton le chef des brigands alors que le reste des héros est un peu en retrait. Le mercenaire avoue ses exactions sans honte et révèle avoir fait parti des hommes de Thoros le chevalier brigand, demi-frère de Rodhar. Face à la proposition d'embauche de Rodhar, il fait la sienne en trainant Irinia la prêtresse de la Lumière à la vue de tous : il l'a capturé pour rançon, il exige la réédition des héros pour obtenir de l'or d'eux aussi auprès du baron de Sombreval. Rodhar semble fléchir un moment puis se rue à l'attaque. Aguerton exécute Irinia d'un coup et se replie dans le manoir laissant ses arbalétriers cribler Rodhar de traits, transpercé, il s'effondre. Ses compagnons se ruent pour lui éviter de succomber à ses blessures : Rodhar stabilisé, tous sont capturés et enfermés dans la cave. Bolgor est passé à tabac pour avoir résisté à un brigand qui voulait lui raser la barbe par pure méchanceté raciste : il est inconscient, ensanglanté mais sa barbe est (quasi) intacte.

Les heures passent sous surveillance et les compagnons envisagent de potentielles évasions grâce à Owlîng qui estime pouvoir se débarrasser de ses liens. Lors de la patrouille de nuit, ils voient les gardes s'effondrer à la suite d'une sombre incantation et une silhouette s'avancer vers eux... C'est Kalvin qui vient les libérer après avoir (sur les conseils de Phoebe) tenter de les rattraper en vain ; arrivé trop tard, il s'est introduit (invisible par sa magie) dans les lieux pour les libérer. Dépouillés de leurs armes magiques et de leurs armures enchantées, ils doivent s'armer de l'équipement des brigands.

Commence alors un jeu mortel de jeu du chat et de la souris dans le clair-obscur du manoir: ils avancent pièce par pièce, guidés par Grat'z (toujours invisible) le familier de Kalvin, doivent se débarrasser en un éclair de leurs adversaires pour ne pas que l'alarme soit donnée (et succombé sous le nombre) et s'équiper au fur et à mesure sur les vaincus. Leur but est de faire payer Aguerton le chef des mercenaires, ses lieutenants et de récupérer leurs artefacts. Après quelques frayeurs et beaucoup de sang, ils affrontent Aguerton et ses deux lieutenants Morinn et Ranulf qui se sont équipés avec les artefacts des héros ce qui leur donne une puissance bien supérieure à la norme. La (sombre ?) magie de Kalvin permet de se débarrasser de l'un d'eux rapidement. Une danse mortelle s'engage entre Estram, Owlîng, Rodhar et Ranulf et Aguerton. C'est Owlîng qui porte le coup de grâce à celui-ci.

Les héros rentrent avec le testament et le corps d'Irinia, victorieux mais tristes et amères. Le fait qu'Albus déshérite Mazoïus est une piètre consolation même quand ils apprennent que le baron et le clergé donne le manoir à Estram et aux Manteaux Blancs pour ouvrir un chapitre dans la baronnie.

Étonnamment aux vues de leurs différences, c'est Kalvin qui souhaitera dans un murmure à l'oreille de la défunte un bon voyage vers l'au-delà...