

Année 1364 CV (Calendrier de Toril, 6 ans après le Temps des Troubles), 197^{ème} jours (Jour des Grandes Moissons). Année 0, jour 17 de la campagne.

Le deuxième chapitre de cette campagne commence alors que les personnages se remettent de leur traque dans la savane et la jungle du Dambrath où ils ont tué un phacochère que l'on pourrait qualifier de "malade".

Cela fait maintenant trois jours que les aventuriers sont au repos et Seror les convoque le matin du quatrième jour.

Les nouvelles sont mauvaises : la maladie se répand dans les troupeaux, la propagation est rapide. La maladie, très contagieuse, a déjà contaminé neuf autres ranchs.

Les soigneurs des différentes communautés sont incapable d'identifier la maladie et donc d'y trouver un remède.

Le Conseil des éleveurs a pris une grave décision : il est obligé de demander une l'aide de l'extérieur...

Seror, à tout de suite penser aux héros pour mener cette mission et s'est avancé en leur nom devant la Conseil pour l'effectuer !

Il est donc demandé aux PJs de se rendre à Herath, une cité Dambrathienne, avec le corps du phacochère et de demande gracieusement au clergé de Talona (la Déesse de la maladie) de bien vouloir procéder à l'analyse de la maladie.

Ayant accepté la mission, voulant profiter du voyage pour réusciter leur compagnon prêtre, les héros s'en vont vers Herath.

Au bout de trois jours de voyage en chariot sans anicroches, mais très perturbant du fait que les personnages ont dû transporter les corps du phacochère et du nain dans des caisses (sans parler bien sûr de l'odeur dans une région où il fait facilement 30°C) les voilà en vue de la cité.

Herath

Située près de la source de la Dambron, Herath est fière de ses 18 000 âmes, ce qui en fait la troisième ville du Dambrath en termes de population. L'économie de la ville est basée sur l'argent extrait des montagnes du nord, mais également sur les produits sortis des forges. La plupart des nains de la nation se sont installés dans cette ville, où ils gagnent bien leur vie grâce aux fruits de leur travail. Quelques forgerons humains s'y sont également fait un nom. Du reste, les forgerons d'Herath sont si bons qu'ils équipent l'ensemble des forces armées du Dambrath. Selanith L'baros, la baronne d'Herath, est une femme cruelle qui aime les jeux et concours qui se terminent tragiquement. L'arène de la ville offre des spectacles réguliers conçus pour assouvir les goûts très particuliers de la baronne. Selanith est cousine au troisième degré avec la reine Hasifir et, à l'instar de bien des Crinti de la famille royale, elle espère qu'un membre de sa famille (elle de préférence) finira un jour par monter sur le trône.

Mais bien qu'ambitieuse, elle est aussi réaliste ; l/32e seulement de sang drow coule dans ses veines et elle ressemble davantage à une humaine qu'à une elfe noire. Mais elle est habile et a pris un drow pour époux, si bien que sa fille sera éligible à la place de reine si l'occasion se présente un jour.

Rapidement les personnages ont recherché le temple de Talona. Après avoir rencontré une acolyte, ils ont pu avoir une entrevue avec Sybilline, la responsable du temple de Talona à Erath.

Cette dernière, après avoir attentivement écouté les mâles inférieurs et leurs suppliques, refusa dans un premier temps : le paiement proposé n'était pas suffisant.

Devant leur mines déconfites Sybilline leur proposa néanmoins un nouvel arrangement : Ils acceptent de remplir une mission pour elle et pendant ce temps elle étudie à volonté le corps infecté de leur compagnon prêtre. Une fois la mission remplie, elle concédera même à ressusciter le nain.

Rapidement les aventuriers acceptent, certains à contre-cœur, n'ayant d'autres possibilités dans l'immédiat.

Sybilline leur explique alors leur mission : Chaque lignée noble humaine du Dambrath se doit de fournir un membre féminin (vierge) de leur famille par génération au clergé de Talona, pour la faire entrer dans les Ordres.

Il s'avère que la famille De la Hourdière, qui se trouve à Herath, n'a toujours pas fourni au temple de Talona une de ses filles, et ce depuis trop longtemps.

Pourtant Sybilline reste dubitative car les De la Hourdière restent étonnamment absent de la vie de la cité, restant reclus dans leur manoir.

Par l'entremise des personnages, Sybilline voudrait savoir ce qu'il se passe là-bas... Et qu'ils lui amène cette fameuse progéniture !

Les personnages se lancent donc dans la mission, bien décidés qu'ils sont à revenir avec la demoiselle.

Les premières investigations se heurtent à quelques difficultés imprévues : le manoir est complètement fermé, personne de visible, aucune activité ne s'en dégage... S'ajoute à leur première tentative une malchance insensée de leur compagnon gnome...

Mais finalement ils réussissent à investir la demeure des De la Hourdière par le biais de Yolaf, un pitre gnome, pseudo barde à ses heures et un peu givré.

Yolaf, un serviteur des De la Hourdière était missionné pour acheter des numéros de chambre en cuivre. Il

savait que cela devait lui coûter le moins possible. Les personnages ont eu la bonne idée de le sortir de ce pétrin en résolvant pour lui le casse-tête.

Yolaf les a fait donc rentrer par la porte de service du manoir.

Et ce qui devait être une promenade de santé dans une maison coussue d'une famille noble ce transforme en maison des horreurs !

Déchéance, dépravation, folie, chacun des membres en était pour son compte de déviances et de vicissitudes...

Après avoir mis fin aux souffrances du patriarche des De la Hourdière et de sa femme, survécu à la rencontre avec Victoria de la Hourdière et avoir parcouru l'ensemble de la demeure, les personnages ont trouvé la clef du mystère dans les sous-sols du manoir.

Les personnages ont réussi à retrouver une descendante potable pour le temple de Talona, Marie-Angélique de la Hourdière, qui était retenue en fait prisonnière de son cousin [Franscezo](#) et sa cousine [Eliana](#).

Visiblement leur folie les avaient amenés à conjurer un démon ayant pris possession du corps de leur père, le Duc Réginald de la Hourdière.

Ils avaient ensuite eu l'intention de soumettre Marie-Angélique à la lubricité du démon afin qu'elle enfante un rejeton démoniaque.

Après s'être débarrassé de l'encombrante cousine et du démon, les héros ont délivrés Marie-Angélique. Elle s'est montrée extrêmement reconnaissante, même après que les aventuriers lui ont expliqué être venus la chercher pour la ramener au temple de Talona.

Visiblement elle préférerait largement cette vie que d'être la femelle reproductrice d'un démon !

C'est sorti du manoir que les choses se compliquèrent un peu. En effet, à peine les personnages étaient-ils sortis qu'ils se sont retrouvés nez-à-nez avec Franscezo de la Hourdière.

Pourchassés par la garde que Fransceso avait prit soin d'appeler pour l'épauler, les aventuriers ont couru se réfugier au temple de Talona.

Bien leur a prit car, alors que les gardes les avaient rattrapés, Sybilline sorti du temple et envoya ballader gardes, badauds et autres héritiers De la hourdière avec un ton qui n'appelait aucune protestation.

Une fois les gardes partis Sybilline signifia d'un regard noir que Marie-Angélique était maintenant sous la protection de Talona, comme ça devait l'être depuis déjà longtemps.

Franscezo abandonna la partie et s'en alla. Sybilline fût ravie de la réusiste des héros.

Comme promis elle tint parole et en plus de ré甯usciter le nain, elle donna aux personnages de nouveaux éléments concernant la maladie.

Cette maladie est une maladie magique, dont elle ne connaît pas la cause. N'étant pas une maladie naturelle, elle n'a aucun remède pour la soigner, d'autant que la maladie n'est pas une maladie connue du clergé de Talona.

Sybilline reste néanmoins intriguée car la maladie est très contagieuse. Après avoir autopsié le cadavre du phacochère infecté Sybilline a trouvé dans son estomac des baies, souillée par un chancre à l'origine de la maladie.

Ce sont ces baies qui ont contaminé la bête. Sybilline précise également que ces baies ne se trouve que dans la marais du Rethild, un marécage se trouvant au sud-ouest d'Erath.

Elle offre également aux personnages la recette de l'onguent de Sariette et la possibilité de bénéficier du "Baiser Ambréede la Dame".

Enfin Sybilline expliquera qu'elel reste perplexe quand à cette maladie et qu'elle offre 2000 pièces d'or aux aventuriers s'il lui ramène le vecteur de la maladie.

Retrouvant leur camarade prêtre, presque soigné, et fort de ces nouvelles connaissances les personnages peuvent repartir à Yonderdell, avec le sentiment d'une partie de la mission accomplie, même s'ils n'ont

pas le remède...

A suivre ...