

Les ombres de Muytak

Scénario JDR Naheulbeuk par POC, version longue : de 6 à 10H de jeu

Initiation, pour 3 à 5 joueurs de niveau 1 ou 2

Cartes nécessaires : Mliej pour le MJ, montagnes du Nord

Note : j'ai joué ce scénario 4 fois au cours de l'année 2010, en convention de JDR avec des persos pré-tirés. La plupart des aventuriers arrivent jusqu'au bout, mais certains tournent en rond un certain temps... généralement parce qu'ils n'ont pas lu correctement les papiers que je leur donne. Malgré le ton sérieux du scénario, il tourne toujours au fun.

Synopsis pour le MJ : un mage invocateur de bas niveau (Muytak), habitant Mliej, a trouvé le moyen d'invoquer le *Grand Rombilic Noir*, créature d'un autre monde particulièrement dangereuse et qui pourrait lui apporter (enfin, c'est ce qu'il pense) gloire et puissance. Il a donc fait enlever par un groupe de bandits (dirigés par Garkhan) un certain nombre d'enfants qui lui ont été livrés à but sacrificiel. L'un de ces enfants est le petit-fils d'Albert Jurand, directeur de la fabrique de Saucisses Jurand. Albert a bien essayé de parler aux gardes du problème, mais ceux-ci n'ont pas été très efficaces. Il a donc convenu avec sa fille Célia (la mère du gamin perdu) et avec son ami Fulbur qu'il était temps d'engager un aventurier pour enquêter discrètement sur cette affaire. Albert sait que d'autres enfants ont été enlevés et il a quelques éléments d'information, mais les hommes de Garkhan ont eu connaissance de l'annonce et Albert s'est senti menacé. Il a échangé quelques informations avec Fulbur et commencé à rédiger une lettre, et c'est à ce moment qu'il a été tué par des hommes de main de Garkhan, et qu'il s'est échappé avec deux poignards dans le dos. Les aventuriers, après avoir répondu à une annonce, reçoivent la lettre d'un commanditaire mourant, ils n'ont donc pas assez d'indices pour mener l'assaut contre les vauriens et doivent passer par une phase d'enquête. A la fin, ils mèneront l'assaut sur le repaire de Muytak.

Les indications entre parenthèses (23 par exemple) correspondent aux numéros du plan de Mliej pour le MJ, disponible dans le site. Consultez la fiche des BUTINS pour tout ce qui concerne les objets et les fouilles des lieux.

Se lancer dans l'aventure

Albert Jurand a laissé au bureau des emplois de Mliej (23) la note suivante :

Cherche mercenaire pour enquêter sur une disparition. Discrétion de rigueur. Salaire : 150 PO — signé : A. Jurand
Rendez-vous au soleil couchant, au soir du 3e jour de la décade de Phytgar Ranaid, face au temple de la bière.

Note du MJ : certains aventuriers ne savent pas lire (moins de 12 en INT). Il faut donc qu'il se fassent indiquer l'annonce par un employé du bureau.

Je propose deux choix pour commencer cette aventure :

- La compagnie est déjà montée, ils se font indiquer la mission par quelqu'un et vont ensemble au point de rendez-vous (15) et reçoivent le mot d'Albert Jurand
- Les aventuriers, de niveau 1, ne se connaissent pas et veulent faire leur première aventure (scénar d'initiation). Ils décident individuellement de répondre à l'annonce et se retrouvent donc au point de rendez-vous à la même heure, attendant que quelque chose se passe.

Un homme blessé à mort

L'ambiance à Mliej est celle d'une fin de journée de travail, alors que les travailleurs (principalement des commerçants et des brasseurs) rentrent chez eux et que les tavernes commencent à se remplir. Il y a donc pas mal de badauds et il faut savoir composer avec. Sur la place du rendez-vous on peut voir un vieux puit (au milieu), une grande taverne animée (Le Temple de la Bière, 15) et une autre taverne plus modeste et plus calme.

Alors que les aventuriers attendent et se posent des questions sur l'annonce, et que le soleil se couche, un homme aux cheveux blancs fait irruption sur la place, en courant, la démarche hésitante et les yeux vitreux. Il termine sa course en s'accrochant au puit, et cherche quelqu'un des yeux... Il voit l'un des aventuriers et lui jette une missive froissée qu'il tire

de sa chemise. Il décède car il a deux poignards plantés dans le dos, dont un près du cœur. Il n'est pas possible de le sauver ni de le réanimer.

Note du MJ : à ce moment en général, je tire l'un des aventuriers au dé et je lui jette le papier froissé. Le papier est disponible à la fin du scénario, vous pouvez l'imprimer ou le recopier. C'est bien plus amusant si le personnage qui reçoit le papier ne sait pas lire, car cela peut lancer immédiatement une interaction avec les autres, surtout dans le cas où la compagnie n'est pas encore montée ! Pour accentuer le côté dramatique de la lettre non terminée, vous pouvez faire une tache d'encre au feutre, ou mieux, une tache de sang. Si personne ne sait lire dans la compagnie... Hum, c'est pas gagné.

Pendant que les aventuriers se posent des questions, faites intervenir les **gardes municipaux** (avant qu'ils n'aient le temps de fouiller le corps d'Albert). Ajoutez des passants qui, attirés par la scène, se rapprochent d'eux et commencent à discuter pour savoir si ces aventuriers ont tué le vieil homme. Certains témoins sont persuadés de leur innocence, d'autres ont des doutes, de sorte que les aventuriers commencent à flipper d'être arrêtés alors qu'ils n'ont rien fait. On peut entendre les gardes arriver grâce aux bruits de bottes ferrées. Si les aventuriers examinent le vieil homme, ils verront qu'il est... vieux ! Et qu'il porte des vêtements de qualité, sans être des vêtements de bourgeois. S'ils le fouillent, ils trouveront des clés (objets absolument inutiles dans l'aventure).

Note du MJ : à ce moment, utilisez la bonne vieille technique du compte à rebours pour inciter les joueurs à se bouger. « Vous entendez des bruits de bottes, il va falloir se décider rapidement car les gardes arriveront sur la place dans 15 secondes... 14... 13... ».

Les GARDES arrivent sur la place, voient le cadavre et cherchent immédiatement à créer un cordon de sécurité et à interroger les témoins. Pour ma part, je joue les fonctionnaires bornés de banlieue ! Si les aventuriers sont encore autour d'Albert à ce moment, il leur faudra être convaincants (épreuves de CHARISME) pour ne pas être suspectés. Heureusement des témoins viendront pour indiquer qu'ils ne sont pour rien dans le meurtre d'Albert, et ils seront relâchés.

Des directives incomplètes

Les aventuriers finissent par quitter la place, ou au moins s'éloigner de la scène du crime. Ils n'ont pas eu le nom de la personne qui vient de décéder, qui est bien entendu Albert Jurand. Ils examinent la lettre avec plus d'attention.

Note du MJ : Normalement les aventuriers ne connaissent pas la ville, sauf s'ils y ont déjà fait une aventure, ou s'ils ont eu la présence d'esprit d'acheter un plan quelque part (bureau des emplois, poste de garde ou chez certains commerçants). Ainsi, ils doivent trouver leur chemin pour se déplacer, ou demander à des habitants. Profitez-en pour leur faire rencontrer des personnages hauts en couleurs ! Ivrognes, vieux fous, mage aigri, prostituée dépressive...

Et donc, la nuit est tombée et plusieurs choix s'offrent à eux :

- Aller chez Célia : les aventuriers les plus vifs ont fait ce choix... Ils peuvent ainsi être rassurés sur le paiement de leur salaire (Célia est au courant pour l'enquête, elle peut rassembler le salaire des mercenaires, elle peut les renseigner sur pas mal de choses) et rapidement savoir où travaille Fulbur, qui est un ami d'Albert bien connu de Célia. Celui-ci travaille aux 16 Chopines (17), un peu au-dessus de chez Célia (sa maison est tout en bas de la rue de la Cirrhose, au 2). La plupart des aventuriers auront l'idée d'annoncer la mort de son père à Célia, qui se mettra bien sûr à pleurer et partira immédiatement au poste de garde pour en savoir plus, laissant les mercenaires à leur enquête. N'hésitez pas à jouer sur le caractère étrange de la visite des aventuriers en soirée chez la jeune fille : elle est un peu craintive et il faut la convaincre qu'il ne sont pas des cultistes ou des voleurs (CHARISME encore).
- Enquêter sur la fabrique de saucisses : c'est une action complètement inutile, mais certains ont fait ce choix. J'ai placé à ce moment la fabrique au nord-est de la ville, au bout de l'avenue de la fermentation. À vous d'inventer le reste, mais d'une manière générale, cette manufacture n'est rien d'autre qu'une fabrique de saucisse... On peut donc y interroger des gens, y fouiner dans des dossiers, etc. Faites votre possible pour décourager rapidement les aventuriers qui perdront leur temps. Notez qu'en soirée et la nuit, la fabrique est fermée car les employés sont rentrés chez eux !

- Parler au clipitain des gardes de toute cette affaire : il a déjà eu la visite d'Albert Jurand et il est au courant, mais il refuse de croire à la disparition de ces enfants, il pense que ce sont de petits cons qui reviendront bientôt chez leurs parents. Si les aventuriers insistent, il les colle au trou pour la nuit.
- Chercher des indices sur Fulbur : en questionnant les gens, en faisant le tour des tavernes, etc. C'est une voie possible, mais ce n'est pas la plus rapide.

Info à récupérer : Fulbur est un ami d'Albert Jurand, qui travaille en tant que Serveur aux 16 Chopines (17). Si Célia leur donne l'info, ils savent qu'il s'agit d'un NAIN. Sinon vous pouvez cacher cette info, ou pas.

Les 16 Chopines

C'est donc largement la nuit, ou avec un peu de malchance, le lendemain (le jour du rituel). Les aventuriers vont peut-être décider d'aller dormir dans une auberge, sinon logiquement se rendre aux 16 chopines pour en savoir plus. Hélas, Fulbur est mort, il a été tué la veille par les hommes de main de Garkhan, lui aussi, ainsi que le patron de l'auberge pour tenter d'effacer les pistes. L'auberge est donc fermée, ce qui est plutôt bizarre à cette heure. Les aventuriers se trouvent là, devant l'établissement. L'auberge des 16 Chopines est assez grande, en bois, avec un étage où se trouvent les chambres et une salle commune / comptoir / cuisine en bas. on peut en faire le tour et entrer par les cuisines à l'arrière.

Et donc, vous avez plusieurs choix :

Option 1, c'est la nuit : Considérez que les cadavres de Fulbur et du patron sont encore à l'intérieur, et qu'un homme de main monte la garde, dans le noir, en attendant ses potes qui doivent lui prêter main-forte pour aller les jeter dans la rivière. C'est un moyen comme un autre de faire rencontrer un seul ennemi aux aventuriers, pour commencer leur initiation au combat. Ils vont sans doute frapper à la porte de l'auberge, personne ne répondra. La plupart du temps, ils auront l'idée de chercher un autre moyen d'entrer, par la porte de derrière par exemple. Une fois à l'intérieur, s'ils font du bruit l'homme de main qui montait la garde tentera de s'enfuir. Sinon, ils peuvent le surprendre s'ils font attention.

- Les aventuriers l'attrapent et le tuent : ils ne sont pas plus avancés. Ils trouvent les cadavres, mais ne savent pas de qui il s'agit. Ils peuvent attendre sur place et tenter leur chance avec les prochains brigands, qui arriveront plus tard dans la nuit.
- Les aventuriers l'attrapent et l'interrogent : ils est vaguement au courant pour les enfants, mais ne connaît pas le fin mot de l'affaire. Il a participé au meurtre de Fulbur. Il peut dire que ses collègues brigands vont arriver, on ne pas le dire.
- Les aventuriers n'entrent pas et se mettent en planque aux 16 Chopines : ils voient deux hommes arriver plus tard dans la nuit, puis trois hommes qui sortent en portant un paquet lourd et long. Ils pourront décider de les prendre en filature. Les trois brigands iront jeter le paquet (Fulbur) dans la rivière, puis reviendront chercher l'autre cadavre, et recommenceront. Ensuite ils iront au QG pour y finir la nuit.

Note du MJ : Pour toutes ces manœuvres de discrétion en pleine nuit, multipliez les épreuves d'ADRESSE et n'oubliez pas de gérer les personnages qui ont de l'équipement lourd et bruyant (Nains, Guerriers, Paladins...). Gérez aussi le déplacement des GARDES MUNICIPAUX qui peuvent venir foutre le bazar, ainsi que les habitants nocturnes, les ivrognes, chiens errants, etc. Si les aventuriers sont détectés par les hommes de mains ou les gardes, engagez une course-poursuite à base d'épreuves au D20.

Info à récupérer : Les brigands travaillent pour Garkhan, qui est le chef du gang local qui enlève les enfants et les livre à un mystérieux homme encapuchonné. Le QG de Garkhan se trouve dans un entrepôt isolé, quelque part dans la périphérie de la ville (à vous de décider). On ne peut pas trouver l'entrepôt par hasard. La localisation de l'entrepôt est l'information majeure.

Option 2, la nuit ou le jour : considérez qu'un homme de main est resté sur place (aux 16 Chopines) pour piéger les mercenaires ou d'éventuels enquêteurs. S'ils frappent à la porte il viendra ouvrir, il peut se faire passer pour un ami de Fulbur et les emmener au QG, pensant pouvoir tuer discrètement les aventuriers à l'aide de ses amis (vous passez directement au QG, mais avec tous les bandits). Il peut aussi les envoyer n'importe où, afin de brouiller les pistes.

Note du MJ : n'oubliez pas que certains persos ont la compétence « Méfiance » qui permet de savoir si un PNJ ment.

Dans le cas où les aventuriers suivent l'homme jusqu'au QG (l'entrepôt), on les mettra en relation avec Garkhan qui se fait passer pour Fulbur et tentera lui aussi de les mettre sur une fausse piste (les envoyer dans le Bois de Glandorn par exemple). Seulement, Fulbur est un Nain, et Garkhan est un humain. Les aventuriers n'ont peut-être pas eu cette info... À moins d'avoir parlé à Célia.

Note du MJ : s'il y a un Nain dans l'équipe, il pourra deviner qu'il s'agit d'une supercherie, sur une épreuve d'INTELLIGENCE, car il sait reconnaître le nom d'un nain. À ce moment il faudra gérer le fait qu'il connaît ce point de détail, afin qu'il passe le message aux autres, ou qu'il lance l'assaut tout seul.

Le QG des hommes de main

Une fois rendus au QG, les aventuriers se trouvent face à un genre de grange assez large et haute, en bois, avec des ouvertures d'aération à trois mètres du sol. Ils ne peuvent rien voir à l'intérieur à moins de trouver un moyen de regarder par les ouvertures (courte échelle, épreuve d'adresse, fabrication de marchepied...). S'ils parviennent à regarder à l'intérieur, fournissez-leur le plan de l'entrepôt pour les joueurs, en plaçant les PNJs à l'intérieur et à l'extérieur, à l'aide de croix. En effet les murs à l'intérieur de l'entrepôt sont en clayettes de bois, on voit parfaitement à travers. Le QG est évidemment situé dans une zone peu ou pas habitée, avec des arbres autour. Vous pouvez poster une sentinelle dehors.

Là encore, voici deux options :

- les aventuriers ont trouvé la localisation du QG en interrogeant les hommes de main capturés aux 16 Chopines. Retranchez du nombre d'hommes de main de Garkhan (4) ceux qui ont déjà été mis hors d'état de nuire, et faites leur jouer l'assaut sur le QG avec ceux qui restent. Avec un peu de chance, il ne restera que Garkhan et un bandit. S'ils attaquent en pleine nuit et assez vite après avoir bouclé l'affaire aux 16 chopines, Garkhan ne sera pas alerté. Sinon, il pourra trouver bizarre que ses hommes ne soient pas encore revenus.
- les aventuriers ont été menés sur place par un homme de main qui veut les piéger. Invariablement, ça terminera en baston ou en assaut, à moins qu'ils se fassent embobiner et envoyer sur le bois de Glandorn. L'assaut est plus dangereux sur cette option, puisque les hommes de main sont au complet.

Finalité : Les aventuriers finissent donc par tuer Garkhan, le capturer et/ou l'interroger. S'il est mort, ils reçoivent le papier de Muqtak qui se trouve dans sa poche. s'il est vivant, il peut leur donner des informations concernant le vieux monastère, où doit se dérouler le rituel, au 5e jour de la décade (donc, c'est très proche).

Si le temps est écoulé, vous inventerez une excuse bidon qui fait que le rituel est décalé dans le temps : problème lunaire, retard sur la livraison des enfants, etc.

Infos sur le Monastère : Ce sont les ruines du Monastère des prêtres de Zadouk (divinité des moissons, ayant disparu au 1er âge). Une grotte aurait été creusée là-bas par une hydre, il y a deux cent ans (info inutile qui ne sert qu'à faire peur aux aventuriers — l'hydre a été tuée il y a bien longtemps). Les ruines se trouvent sur la route de Birtek à 10km de Mlinej, à la source de la rivière Pnduck (en marchant vers le nord). Assez facile à trouver car il ne s'agit que de suivre la route, donc.

Si les aventuriers ont tué Garkhan sans avoir les informations complètes (s'ils n'ont trouvé que le mot), ils devront enquêter à travers la ville pour en savoir plus sur ce vieux monastère. Les érudits ou les mages peuvent avoir des informations à ce sujet. Ils finissent par se mettre en route pour le monastère (ou pas... s'ils ont par exemple tué Garkhan en incendiant l'entrepôt... et qu'ils n'ont donc pas trouvé le mot).

Le Vieux Monastère

Le chemin jusqu'au monastère, en périphérie de la ville mais en zone un peu habitée, n'est pas forcément dangereux. C'est à vous de voir, en fonction du temps de jeu disponible, vous pouvez bien sûr y ajouter quelques rencontres.

En arrivant au monastère, décrivez les ruines à vos joueurs, en vous aidant du plan. Il ne reste que des murs écroulés et assez hauts, avec parfois de grandes brèches qui ont été causées par l'hydre il y a bien longtemps. L'ensemble est surveillé par les GARDES DE MUÝTAK, dont certains sont archers. Ils ont aménagé un petit bivouac entre deux murs écroulés.

Dans le cas d'une approche directe, les héros se trouveront à faire face à toute la garde d'un seul coup, veillez donc à bien choisir le nombre d'opposants.

S'ils avancent avec précaution, ils pourront dégommer les gardes un par un ou deux par deux, mais attention : si l'un d'eux parvient à crier ou s'enfuir, les autres arriveront bien vite. Nous sommes ici en plein air, la moindre altercation va s'entendre sur toute la zone des ruines.

Vous pouvez placer à quelques emplacements des pièges magiques (électriques).

Piège électrique : invisible, zone de 2 mètres carrés détectable uniquement par magie (examen de Priaka). Désamorçable au *dispel magic*. Inflige 6 BL, ignore armure — provoque un grand bruit, sonne l'alarme

La partie hachurée du plan est souterraine : il s'agit de la grotte creusée par l'hydre, dont l'entrée descend en pente douce vers les profondeurs obscures. On ne voit donc rien de l'extérieur.

Une fois les gardes à l'extérieur mis hors de combat, vos héros peuvent descendre dans la grotte pour y trouver YORGH et MUÝTAK, ainsi que le lieu du rituel.

Note du MJ : n'oubliez pas de gérer le côté nyctalope de vos joueurs elfes. En effet, les brigands et autres gardes sont des humains, ils sont donc défavorisés si vous menez l'assaut en pleine nuit. L'utilisation du sort « Détection de Flumitor » est un plus non négligeable à ce stade !

Le lieu du rituel

Muýtak est un petit atorton teigneux et un peu fou, qui ne dispose pas de grands pouvoirs. C'est un mage spécialisé en invocations, il ne peut donc jeter le moindre sort mais seulement invoquer. C'est pourquoi il est gardé par YORGH, un grand gaillard bien équipé, guerrier humain niveau 5. Lui, c'est un ennemi redoutable au corps à corps.

Pour le lieu du rituel, vous avez aussi deux options :

- considérez que la grotte a été aménagée par les sbires de Muýtak : à ce moment, utilisez le plan « souterrains de Muýtak » prévu pour la version courte du scénario. Toutes les informations sont disponibles dans le plan, mais ça peut devenir un peu long car celui-ci contient des pièges et des portes à crocheter
- ce n'est rien qu'une vieille grotte qui a été aménagée tant bien que mal : une très grande pièce donc au murs irréguliers, au sol humide, sans pièges et dotée d'une pièce d'eau dans un coin. Muýtak a installé son labo et ses « appartements » dans un coin tout au fond, a tracé un grand pentacle ou autre figure malsaine sur le sol. Il y a là plusieurs cages, dont deux qui contiennent des enfants prêts à être sacrifiés. Placez de grand blocs de pierre mal dégrossis un peu partout, afin de pouvoir servir de cachette à Muýtak et aux héros.

Lorsque les aventuriers pénètrent le sanctuaire de Muýtak, celui-ci part se cacher et envoie YORGH au combat. Une fois Yorgh défait, et au choix du MJ :

- Muýtak essaie de les embobiner avec un monologue à la noix et invoque un Shalibukk (version méchante) — à privilégier si jamais Yorgh a été tué trop facilement (voir plus bas)
- Muýtak se fait tout petit et se prosterne à leur pied, ils peuvent donc le tuer ou le capturer
- Muýtak leur sort son monologue (voir sur le résumé), mais n'a malheureusement aucun moyen de leur nuire... ils finissent donc par le mettre hors de combat à l'aide de menaces.

Ensuite, ils peuvent donc délivrer les deux ados et fouiller le sanctuaire (voir la fiche des butins) : l'un des gamins pouvant être le fils de Célia, et l'autre un gamin de noble qu'ils devront ramener jusqu'à ses parents à Mlinej (possibilité encore une fois de créer une interaction à base d'épreuves de charisme, pour percevoir un bonus). Le fils de Célia peut très bien avoir

été sacrifié plus tôt, et donc les héros, découvrant en aussi la mauvaise surprise, n'auront que des mauvaises nouvelles à lui transmettre, et deux gamins à ramener à leurs parents inconnus... Ils devront alors convaincre Célia de recevoir leur salaire malgré cela.

Ils peuvent aussi décider d'aider Mxytak à invoquer le Grand Rombilic, auquel cas ils mourront tous à son apparition... Car ce n'est pas une bestiole qui aime rigoler. Le rituel peut également échouer lamentablement.

Le plus intelligent pour tout le monde étant bien sûr que les aventuriers amènent Mxytak vivant à Mlinej pour être remis au clipitain des gardes en prévision d'un jugement, après qu'il ait avoué son plan diabolique. Ils pourront ainsi toucher un bonus de la part des gardes également.

Créatures en « bonus méchant »

Incantation : Sraduk' shakkimila ! Apparition d'un Shalibukk

Shalibukk (TZINNTCH)	Malus 2	12	0	30		2	1D+2	12	16	28	Combat avec ses griffes, très rapide 2AT/ASSAUT Il ne peut parer et se contente d'esquiver : AD 11
----------------------	---------	----	---	----	--	---	------	----	----	----	---

La fin de l'aventure, les XP

Les aventuriers sont de retour à Mlinej et le Grand Rombilic Noir n'est pas apparu. Ils peuvent ainsi se vanter de leurs exploits et récupérer leurs POs et leurs Xps. En dehors des XPs gagnés lors des combats, je conseille :

- Celui qui a eu l'idée d'aller chez Célia en début d'aventure : +10XP
- Celui qui a eu l'idée d'interroger les hommes de main plutôt que de les tuer : +10XP
- Arriver au vieux monastère : +10 XP (par aventurier)
- Tuer Mxytak, incapable de nuire et de se défendre, ne rapporte que 10 XP (à partager)
- Ramener Mxytak au poste de garde et lui faire avouer ses crimes : +20 XP (par aventurier)
- Ramener les enfants en bonne santé à leurs parents : +10 XP (par aventurier, par enfant)
- Terminer l'aventure : +20 XP (par aventurier)

Avec un peu de chance (et de talent), ils arriveront au niveau 2 en partant du niveau 1 !

Note : si jamais les aventuriers échouent dans la quête et n'arrivent pas jusqu'à Mxytak, vous pouvez toujours jouer le scénario catastrophe où il lance sur la ville le Grand Rombilic Noir... Ou bien faire comme si le rituel avait échoué et qu'il ne se passe rien.

Contrat d'embauche

Chers mercenaires

Mon petit-fils a disparu depuis quelques jours. Je pensais embaucher un enquêteur discret pour tenter de le retrouver, car j'ai moi-même beaucoup de travail avec ma fabrique de saucisses. Puis j'ai entendu dire que cette disparition n'était pas un cas isolé et que de nombreux jeunes gens avaient disparu ces derniers jours. J'ai voulu en parler au clipitain des gardes, mais ce midi j'ai reçu une lettre de menaces. J'ai donc décidé de monter une équipe, mais je pense que quelqu'un a remarqué mon annonce.

Il est trop tard maintenant, des gens possèdent un terrible secret... Des gens qui sont prêts à tout ! Je ne sais pas si je vais survivre à cette journée, mais vous devez faire quelque chose, car j'ai l'intuition que la situation ne va pas tarder à être très grave. Si vous déniez cette affaire, vous pourrez récupérer votre salaire chez ma fille Célia, au 2 rue de la Cirrhose.

Pour commencer il faudrait que vous parliez à mon ami Fulbur, il travaille au ...

Mon estimé Garkhan

Je compte sur vous pour éloigner les gêneurs car nous approchons du jour de la consécration.

Je vous attendrai au cinquième jour de la décade à la grotte du vieux monastère, comme prévu.

Il vous reste encore trois livraisons à faire, ne tardez pas ! Vos services nous sont précieux.

Muytak des Ombres