



Une fois le combat terminé, Conan et ses compagnons s'assemblent autour du capitaine vaincu, qui les supplie de lui laisser la vie sauve, après avoir ordonné à ses soldats de déposer leurs armes.

Si les héros choisissent d'exécuter le capitaine :

Conan et ses compagnons découvrent sur le corps du capitaine décapité une gourde remplie d'un étrange liquide poisseux, de couleur sombre et à l'odeur nauséabonde. Bien qu'ignorant la nature de son contenu, ils la gardent précieusement. Les gardes survivants commencent à se remettre de l'envoutement, mais ne peuvent pas apporter beaucoup d'informations aux héros, si ce n'est que le capitaine s'était absenté plusieurs jours il y a peu, et lors de son retour leur avait ordonné d'aller chercher la fille du chef d'Arhis, un village au bord de la rivière qui sillonne le canyon de la vallée, pour l'enfermer au fortin. Sa suivante avait été emmenée avec elle.



Si les héros choisissent de laisser la vie sauve au capitaine :

Conan et ses compagnons interrogent le capitaine, qui avoue avoir accepté d'aider la sorcière à assoir son autorité sur la vallée, notamment en prenant en otage Yelanda (accompagnée de sa suivante Yris), la fille du chef d'Arhis, un village au bord de la rivière qui sillonne le canyon de la vallée, pour le dissuader de toute rébellion. Ils apprennent également lors de cet interrogatoire que la sorcière est venue des steppes nordiques accompagnée de mercenaires et de créatures inconnues, dont le sang semble être un ingrédient important de sa magie. La gourde que possède le capitaine (il dit l'avoir acheté à un mercenaire de la sorcière) en contient justement et il la leur donne volontiers en échange de sa vie.

Après avoir réglé le cas du capitaine, Conan et ses amis s'intéressent aux prisonnières qui étaient détenues au fortin.



YRIS



YELANDA

Si les héros n'ont réussi à sauver ni Yelanda ni Yris :

Les héros ne peuvent que constater avec tristesse et colère la jeunesse gâchée des deux jeunes femmes assassinées. L'une est habillée d'habits soignés et porte des bijoux, probablement la fille du chef d'Arhis, alors que l'autre est vêtue plus simplement, sans doute sa suivante. Conan décide alors de partir vers le nord en remontant le fleuve vers Arhis, pour annoncer au chef du village le décès de sa fille, et espérant dénicher la sorcière ou ses sbires.

Si les héros ont réussi à sauver Yris mais pas Yelanda :

Yris est dévastée par la mort de sa maîtresse. Elle explique « J'accompagnais Yelanda, fille du chef d'Arhis partout où elle se rendait. J'ai été emmenée avec elle par les soldats lorsqu'ils sont venus la chercher il y a quelques jours. Merci de m'avoir sauvée la vie... J'aimerais ramener le corps de ma maîtresse à son père, accepteriez vous de m'y emmener? » Conan accepte et le groupe part vers le nord en remontant le fleuve vers Arhis.

Si les héros ont réussi à sauver Yelanda [le texte entre crochets donne deux versions, une en texte normal si les héros ont également sauvé Yris, l'autre en gras si elle n'a pas été sauvée] :

*Yelanda remercie chaleureusement les héros « Merci de m'avoir délivré des griffes de ces rustres. Les soldats m'ont arraché à mon père, Ramkar, le chef du village d'Arhis, pour les obliger à se soumettre à la nouvelle autorité de la vallée, la sorcière venue du Nord. Yris [est / était] ma suivante dévouée. » [Yelanda fond en larmes en découvrant son corps sans vie. / Cette dernière, plutôt discrète, remercie timidement les héros pour sa vie sauve]. Yelanda poursuit ensuite son récit « Mon père souhaitait s'opposer à la sorcière, et avait commencé la préparation d'un antidote visant à nous prémunir ainsi que les autres habitants du village, de ses envoûtements et empoisonnements. Je ne sais pas jusqu'où il a pu avancer dans son travail, car j'ai été emmenée par les soldats peu après. Je peux vous guider jusqu'à Arhis afin que vous puissiez vous entretenir avec mon père. » Conan accepte et le groupe prend la direction du nord, en suivant le fleuve en direction d'Arhis.*

*Conan réquisitionne tous les dragons noirs encore en vie comme escorte.*

Rappel : les héros doivent décider maintenant quel équipement ils conservent ou jettent avant le début de l'acte 2. Les objets contenus dans les coffres qui n'ont pas été récupérés durant la partie ne peuvent pas être pris pour l'acte 2.