

Pax Elfica



RÉSUMÉ SÉANCE N°1 (7 octobre 2022, environ 2h30 de jeu)

Notre histoire commence un *duntak* soir. C'est la fin de l'hiver, et les caravanes marchandes ont pu reprendre leur activité ainsi que leur route vers **Brenhaven** depuis quelques semaines. Malheureusement, le premier convoi a subi une attaque de la part des **Ifriers** et n'est jamais parvenu en ville. La seconde caravane est arrivée aujourd'hui, protégée par des aventuriers, et son chargement a été entreposé aux **Halles**. **Klaus** s'est rendu là-bas en fin d'après-midi pour négocier quelques denrées en avance.

Les veilles de jour chômé ramènent toujours un nombre important de clients à l'**Auberge de l'Épée**, et cette journée ne fait pas exception. Nos héros vont devoir gérer la salle en l'absence du patron...



LE COUP DE FEU

Cette soirée commence par une mauvaise surprise : un enfant demande à voir **TANORIVEL** pour lui signaler que **Birgit** ne viendra pas travailler ce soir. Le demi-elfe demande des explications, amadou le gamin avec une sucrerie, mais ce dernier lui répond seulement que **Birgit** se trouve chez l'apothicaire et qu'il ne sait rien d'autre. **TANORIVEL** commence à s'inquiéter.

Côté salle, c'est la cohue. Nos aubergistes ont installé des tables dans la cour mais ont bien du mal à gérer les demandes incessantes de la clientèle. Un hasard malencontreux conduit à ce que les anciens de la **Vieille Garde** (**Albrecht, Conrad, Erwin** et **Ambrosia**), habitués de l'établissement, soient assis tout près de la table des "**collabos**" (**Owen, Mar'drak** et **Gretella**). Les deux groupes se lancent des regards hostiles et des provocations à peine voilées. **JOHANNA** intervient et demande à **Ambrosia** si le repas est à leur goût. La conversation est tendue.

Les quatre aventuriers qui ont protégé le convoi se trouvent également à l'auberge. Ils sont très désagréables, et tout particulièrement le nain qui se permet des commentaires insultants à propos de la boisson :

- Cette bière est parfaitement insipide, même la pisse de mon Ancien doit avoir plus de goût !

Son compagnon, un guerrier humain, le reprend :

*- **Kharsh**, tu fais chier ! Alors maintenant ferme ta grande gueule !*

En cuisine, **ULRICH** s'active et réprimande de nouveau **Albert** sur l'usage de son sorcelet.

BVORN se trouve près de la porte d'entrée et observe les allées et venues. Il remarque un étrange manège sur une table non loin : **Trondor Balrok**, un nain habitué de l'auberge est particulièrement en veine aux cartes ce soir. Il joue avec les caravaniers, qui commencent à se crisper à force de perdre. Serait-il en train de tricher ?

Peu après, un client interpelle **TANORIVEL**. Il lui signale qu'il est déçu de sa soirée, que l'endroit est mieux tenu lorsque **Klaus** est là, et demande à se faire offrir le repas en guise de "réparation". **BVORN** veille au grain et juge rapidement le râleur : c'est un profiteur qui ne causera pas grand tort à l'auberge s'il se plaint. Le videur choisit de ne pas intervenir. En revanche, **ULRICH** décide de faire goûter à l'importun une nouvelle préparation : une sorte de glace mélangée à de l'alcool. Le client est ravi, l'esclandre est évité.

BVORN revient vers **Trondor Balrok**, et lui suggère fortement de laisser gagner les caravaniers, au moins pour la prochaine manche... Le nain choisit de se coucher pour donner le change.

Une nouvelle personne fait son apparition : il s'agit de **Friedrik** le meunier, le père de **Birgit**. Il demande à s'entretenir avec **Klaus**, mais ce dernier n'étant toujours pas revenu, exige de parler à **JOHANNA**. Elle le reçoit dans un salon privé.



LE MARIAGE DE BIRGIT

Le meunier explique à **JOHANNA** que sa fille va très prochainement se marier avec **Tobias**, l'apothicaire. **Birgit** a insisté pour que l'évènement ait lieu à l'**Auberge de l'Épée**, ce qui n'enchantait guère son père qui a une nette préférence pour un autre établissement... Il donne **trois jours** à nos héros pour lui présenter un repas de fête, en sachant que cent convives seront invités. Le meunier a quatre exigences : **la cuisine** devra être fine et goûteuse, **les divertissements** de qualité et **la décoration** de bon goût. Pour terminer, **il refuse d'être servi par un demi-elfe**. **JOHANNA** demande un acompte, mais le meunier lui répond, excédé :

*- Je ne paierai aucun acompte ! Si je ne suis pas convaincu par votre démonstration, le mariage aura lieu chez **Carmichaël**, point final ! Vos problèmes d'approvisionnement ne me concernent pas, débrouillez-vous !*

Friedrik quitte l'auberge et croise le regard de **TANORIVEL** en partant...

DE RETOUR EN SALLE

De retour dans la salle principale, **JOHANNA** remarque que la querelle entre les anciens de la **Vieille Garde** et les "**collabos**" est en train de dégénérer. Elle invite **Janelle**, la ménestrelle halfeline, à jouer quelque chose de plus dansant, et décide de proposer le salon privé aux **collaborateurs** pour calmer le jeu. **Ambrosia** est déçue que son groupe n'ait pas eu droit à une faveur similaire, mais salue toutefois la diplomatie de l'intendante.

Pendant ce temps, une dispute éclate entre **Anthelme** et les aventuriers : une remarque de trop de la part de **Kharsh** a raison de la patience du majordome. Ce dernier se lève, invective le nain, mais se reçoit un coup de poing dans le ventre en guise de réponse. Il tombe et se cogne contre le mobilier. **BVORN** intervient tout de suite et lance un dernier avertissement aux aventuriers. **Anthelme** se relève péniblement et quitte la salle en se tenant le bras.

À moins d'une heure du couvre-feu, un grand nombre de clients présents demande une chambre pour la nuit. Mais il y a trop de monde et pas assez de place ! Certaines chambres du personnel doivent être louées. Les dernières restantes étant particulièrement chères, **JOHANNA** réussit à créer une brouille entre une femme et son mari : hors de question pour elle de s'installer dans le dortoir, ils prendront une chambre digne de ce nom ! Le mari doit se séparer d'une grosse somme d'argent... et devient la risée de toute l'auberge !

Quelques minutes plus tard, **BVORN** aperçoit une silhouette voûtée en train de monter l'escalier. C'est "**le vieux chenu**", un vieillard qui passe de temps à autre, malheureusement connu pour son odeur affreuse. Alors que le videur s'apprête à le congédier, le vieil homme lui signale qu'il est attendu par un groupe d'aventuriers. Ceux-ci lui adressent d'ailleurs un signe de la main. **BVORN** laisse entrer **le vieux chenu** à contrecœur.



Les aventuriers et le vieillard demandent à bénéficier d'un endroit discret pour leur réunion. Le salon privé étant déjà pris, **TANORIVEL** les accompagne dans une des seules chambres encore inoccupées. Il ne peut toutefois s'empêcher d'écouter leur conversation de la pièce voisine...

Le vieux chenu souhaite les engager pour explorer le **Temple du Serpent**, situé à trois jours de marche à l'est de **Brenhaven** :

- J'ai en ma possession une carte de l'endroit, mais je pense qu'elle est incomplète. Voyez-vous, j'ai l'intime conviction que ce lieu n'a pas encore révélé tous ses secrets ainsi que ses richesses... Vous pourrez vous servir autant que vous voudrez. En échange de la carte, je vous demande juste de me rapporter ce que vous aurez vu... ainsi qu'un objet personnel, de la part de chacun d'entre vous.

Les aventuriers sont étonnés par cette dernière requête.

- Oh, ce n'est pas grand-chose, ce sont juste des babioles que je pourrai revendre à un très bon prix lorsque vous serez devenus des légendes... ou à un prix dérisoire si vous ne revenez pas, comme tous ceux qui ont tenté cette expédition avant vous !

Les aventuriers acceptent l'échange. La réunion prend fin peu de temps après.

OÙ EST KLAUS ?

À dix minutes du couvre-feu, certains clients quittent l'établissement. **Klaus** n'est toujours pas rentré, ce qui inquiète fortement nos héros.

ULRICH décide de se rendre aux **Halles** déguisé. Une fois sur place, il rencontre **Alan**, le revendeur habituel, qui est en train de plier boutique. **ULRICH** lui demande s'il a aperçu **Klaus** en fin d'après-midi. Le revendeur semble mal à l'aise et bafouille. **ULRICH** insiste, et **Alan** finit par lui avouer que **Klaus** s'est rendu à l'**Auberge du Pont** pour s'expliquer avec **Carmichaël**. En effet, l'aubergiste concurrent était déjà passé le soir en milieu d'après-midi pour lui acheter son stock :

*- Tu comprends **ULRICH**, il m'a fait une offre que je ne pouvais pas refuser ! Je lui ai tout cédé pour trois fois le prix habituel !*

JOHANNA et **TANORIVEL** rejoignent **ULRICH** peu de temps après, tandis que **BVORN** reste à l'auberge pour monter la garde. Le couvre-feu est décrété, nos héros ne doivent plus se faire remarquer...

Ils évitent les grands axes et se dissimulent à l'approche d'une patrouille de soldats enfaytés. Arrivés devant l'**Auberge du Pont**, ils se souviennent que l'endroit est surveillé par un arbre-guet. Si **JOHANNA** et **TANORIVEL** n'hésitent pas très longtemps et décident d'avancer suspendus au-dessus de la **Waldine**, **ULRICH** tente sa chance en se faisant passer pour un lanternier, et personne ne semble l'apercevoir. Il toque à la porte et est "accueilli" par **Udhork**, le videur demi-orque de l'établissement.



RENCONTRE AVEC CARMICHAËL

Udhork s'adresse à **ULRICH** froidement :

- Qu'est-ce que tu veux ?

- Excusez-moi, je suis un voyageur égaré et j'ai besoin d'une chambre pour la nuit.

Carmichaël fait alors son apparition. Il salue **ULRICH** d'un ton assez orgueilleux :

- Bonsoir monsieur ! À qui avons-nous l'honneur, et que nous vaut le plaisir de votre visite à cette heure tardive ?

*- Je m'appelle **Albert**, et je souhaiterais bénéficier d'une chambre pour la nuit.*

Les yeux de **Carmichaël** se teintent d'une étrange lueur verte :

*- **Albert** ? Mon cul ! Et si vous me disiez la véritable raison de votre venue, que je voie si je dois appeler le Guet ou non ?*

- Et que leur direz-vous lorsque je répèterai que je vous ai vu utiliser de la magie ?

- De la magie ? Mais de quelle magie parlez-vous ?

Carmichaël et **Udhork** ricanent.

- Allons, ne soyons pas si tendus ! Il ne me reste plus beaucoup de chambres, mais je peux vous trouver de la place, moyennant disons... 50 pièces d'or !

- Mais je n'ai pas cette somme sur moi ! Y a-t-il quelque chose que je puisse faire pour payer ma nuit ? Je peux travailler en cuisine !

- Très bien, allez faire la plonge !

ULRICH se rend dans la cuisine attenante sous la surveillance d'**Udhork**.

Pendant ce temps, **TANORIVEL** se suspend près d'une fenêtre à l'étage. Il entrevoit deux femmes à l'intérieur d'une chambre et reconnaît l'une d'entre elles : **Lena**, la soeur de **BVORN**. Tandis que **TANORIVEL** essaie d'écouter leur conversation, une troupe d'elfes menés par un colosse en armure se présente à l'entrée...



L'ARRIVÉE DU COMMANDANT

C'est **Erisadán**, le commandant de l'armée elfique ! **Carmichaël** et **Udhork** se désintéressent d'**ULRICH** et le tenancier devient tout mielleux. **Erisadán** lui répond d'un ton méprisant :

*- Je n'ai que faire de vos politesses, **Carmichaël**. Je suis venu voir **Ermelinde**. Que devient mon enfant ?*

L'aubergiste accompagne le commandant à l'étage. C'est en tendant l'oreille que **TANORIVEL** aperçoit une silhouette allongée non loin : son père, **Klaus** !

De son côté, **JOHANNA** repère un bâtiment attenant à l'**Auberge du Pont**. Elle identifie le lieu comme étant le cellier et remarque une sorte de système d'alarme. Elle décide de ne pas y toucher pour le moment...

TANORIVEL se précipite vers son père. **Klaus** est inconscient, mais le demi-elfe le ranime :

*- **TANO** ? Mais qu'est-ce que tu fais ici ?! C'est le couvre-feu !*

- Nous sommes venus t'aider, tu rentres avec nous ! Et pourquoi je te retrouve par terre ?!

*- J'ai appris que **Carmichaël** avait racheté tout le stock des **Halles** ! Je suis venu ici pour lui dire ma façon de penser, mais son vigile m'a cassé la gueule... Depuis, c'est le trou noir !*

Pendant ce temps, **ULRICH** profite d'un moment d'inattention pour fouiller la cuisine. Il repère quelques denrées et a une idée flamboyante : pourquoi ne pas mettre le feu à la pièce ? Il aperçoit ses compagnons avec **Klaus**, décide de jeter quelques braises sous les meubles et s'éclipse par la fenêtre !

L'ENLÈVEMENT

Nos héros se rejoignent un peu plus loin. De retour vers les **Halles**, ils entendent une femme hurler. Elle refuse que les elfes lui prennent sa fille ! La troupe est composée de deux archers, de deux arindeäls ainsi que deux loups :

- Vous connaissez la loi ! Donnez-nous votre enfant et il ne vous sera fait aucun mal !

Alors que nos aubergistes se demandent quoi faire, ils aperçoivent une silhouette à cheval charger les elfes et embarquer la fillette : c'est **la Flèche** ! Malheureusement, un tir bien ajusté touche le justicier masqué à l'épaule, qui chute lourdement près de nos héros.



TANORIVEL se jette sans réfléchir sur le cheval et le conduit vers l'**Auberge de l'Épée**. Les loups se mettent immédiatement à sa poursuite ! **BVORN** entend le vacarme et se rend dans la chambre de **Klaus**, au sommet du bâtiment. Il aperçoit **TANORIVEL** et prépare une corde. Alors que le demi-elfe tourne dans la rue de l'auberge, il remarque la corde et s'en saisit ! Le vateur tire de toutes ses forces pour remonter **TANORIVEL** et la fillette, tandis que le cheval continue de galoper dans les rues de **Brenhaven**, traqué par les loups.

La **Flèche** s'adresse aux autres avant de filer :

- Ne vous occupez pas de moi, sauvez la petite !

JOHANNA, **ULRICH** et **Klaus** ne demandent pas leur reste et courent vers l'auberge. Ils martèlent la porte d'entrée, et **Guilherm** finit par leur ouvrir, étonné de les voir dehors à cette heure !

Nos héros se retrouvent dans la cour de l'auberge avec l'enfant. **TANORIVEL** prend la décision de la cacher dans le silo. Sa chambre ayant été louée, il dormira également là-bas. Les ruelles de **Brenhaven** s'animent...

*Nos aubergistes se retrouvent dans une situation pour le moins singulière ! Quel est le sorcelet de cette petite fille, et pourquoi les elfes s'intéressent-ils à elle ? Vont-ils pouvoir la camoufler encore longtemps ? Que cherche à accomplir le commandant **Erisadán** ? De quelle manière vont-ils gérer le mariage de **Birgit** et **Tobias** ? **TANORIVEL** pourra-t-il d'ailleurs le supporter ? Enfin, était-ce une si bonne idée de mettre le feu à la cuisine de l'**Auberge du Pont** ?*

Vous le saurez lors de notre prochaine partie !



Pax Elfica



RÉSUMÉ SÉANCE N°2 (4 novembre 2022, environ 5h de jeu)

Après avoir récupéré **Klaus** et empêché l'enlèvement de la petite fille, nos aubergistes décident d'aller se reposer.

Le lendemain, ils se retrouvent dans le salon privé pour discuter de leurs péripéties nocturnes. **TANORIVEL** n'a pas l'air d'avoir très bien dormi... Ils choisissent de déguiser la fillette en faisant appel à **Eudes**, le garçon d'écurie. Ils iront voir ce dernier plus tard. **BVORN** pense que cette histoire de mariage est un piège. **ULRICH** annonce que les vivres seront bientôt épuisés et qu'il va falloir trouver une solution rapidement. **JOHANNA** réfléchit, connaîtrait-elle quelqu'un qui pourrait les aider ? **BVORN** parle des **Ifriers** et de son ami **Erwin**, qui braconne de temps en temps pour l'auberge. **TANORIVEL** suggère d'aller se venger et de saboter directement les réserves du **Pont** ! Nos héros apprennent à cette occasion que **BVORN** ne parle plus à sa sœur depuis longtemps.



UNE VISITE INATTENDUE

Quelqu'un toque à la porte. C'est **Guilherm**, qui demande à **JOHANNA** de venir. En effet, **Birgit** est ici et souhaiterait la voir ! Notre intendante la retrouve dans la cour de l'auberge :

- Bonjour **JOHANNA**. Je sais que mon père est passé vous voir hier. Je te rassure : nous serons seulement deux pour le repas de démonstration.

- Mais pourquoi te maries-tu avec **Tobias** ?

- Il y a tellement de raisons de se marier... Aujourd'hui, je prends un nouveau départ. Concernant la décoration, tu me connais bien, tu sais ce qui me fera plaisir.

TANORIVEL entend la voix de **Birgit** et arrive à la rattraper avant qu'elle s'en aille :

- **Birgit**... ! J'ai appris que tu te mariais ?!

- Oui **TANO**.

- Mais pourquoi ?! **Tobias** est... vieux !

Birgit rougit.

- Oui, et il faut toi-même que tu mûrisses à présent. Si je l'épouse, c'est que j'ai mes raisons.

- Mais **Birgit**... je t'aime !

Les yeux de la serveuse se remplissent de larmes.

- Rien de ce que je pourrais te dire ne t'apportera la paix, **TANO**. Oublie-moi.

Birgit s'en va, laissant **TANORIVEL** à l'entrée de l'auberge.

LE RETOUR DE KLAUS

Klaus arrive dans le salon privé et salue tout le monde. Sa pommette gauche est rouge et gonflée, lui aussi semble avoir connu des nuits meilleures ! Après avoir appris que **Friedrik** était passé la veille, il encourage vivement l'équipe à faire tout son possible pour organiser la fête, l'auberge en a cruellement besoin ! **JOHANNA** consulte l'état des comptes et ne peut qu'acquiescer...

Klaus prend son fils à part. Il lui dit de grandir, que les mariages d'amour ne sont pas toujours une réalité et qu'il aura encore l'occasion de croiser **Birgit**.



Il ajoute autre chose :

- **TANO**, je tenais à te dire que j'étais particulièrement fier de toi par rapport à tes actions d'hier... Tu as fait preuve de panache, et c'est une valeur importante de l'ordre de chevaliers auquel appartenait ta mère.

- *Ma mère était chevalier ?!*

- *Oui, et un chevalier extraordinaire ! Peut-être qu'un jour... enfin, oublie ça, nous aurons l'occasion d'en rediscuter.*

Nos héros mettent fin à leur réunion. Les chambrières sont de retour du lavoir. **Gisila** chuchote à **Guilherm** qu'il y a eu un début d'incendie à l'**Auberge du Pont** cette nuit... Ils croisent également **Conrad**, qui signale avoir été piqué par un insecte pendant la nuit. Il a d'ailleurs vu un scolopendre dans sa chambre en se levant !

- *Faites attention les amis, si les gens apprennent qu'il y a des insectes rampants dans votre établissement, ça pourrait vous coûter des clients ! Vous avez eu de la chance que ça m'arrive à moi !*

Les aubergistes lui offrent le petit-déjeuner. **ULRICH** descend vers le silo, accompagné de **TANORIVEL**. Quelqu'un tambourine sur la porte d'entrée. Le demi-elfe va ouvrir. C'est **Tharivel**, accompagné par le **Prévôt** ainsi qu'une dizaine de soldats du Guet !

- *Salutations, mon neveu. Je suis navré, mais l'heure n'est pas à la courtoisie.*

L'ARRESTATION

Le **Prévôt Godefroi** prend la parole :

- *Emmenez-nous vos cuisiniers, tout de suite !*

TANORIVEL et **Klaus** s'exécutent. Les employés sont dans la cour, la tension est palpable.

- **Albert**, vous êtes en état d'arrestation pour violation du couvre-feu et incendie volontaire à l'**Auberge du Pont** !

- *Mais ?! Je ne comprends pas, c'est forcément une erreur ! **ULRICH** !*

- *C'est impossible, il était avec moi toute la soirée !*

Godefroi hausse un sourcil. **Klaus** signale discrètement à **ULRICH** de ne pas intervenir.



- Nous avons deux témoins directs qui affirment avoir vu un certain **Albert** au **Pont** ! Cette version est corroborée par le commandant **Erisadán** lui-même, qui était sur place au moment des faits ! Suivez-nous immédiatement !

- **ULRICH** ! Aide moi !

Albert est embarqué par le Guet sous les yeux des aubergistes. **Tharivel** est toujours là.

- Mais il y a certainement plusieurs **Albert** en ville !

- Malheureusement non. Et le fait qu'il travaille ici est pour le moins suspect, je suis désolé.

Tharivel se saisit d'un bâton et commence à donner une leçon d'escrime à **TANORIVEL**. **Klaus** exige de voir les autres dans le salon privé. Il ferme la porte bruyamment :

- Est-ce que vous pouvez m'expliquer ce BORDEL ?!

- C'est ma faute **Klaus**... Je ne sais pas ce qui m'a pris, j'ai donné le nom d'**Albert** à **Carmichaël** lorsque je me suis présenté à lui. J'avais négocié de faire la plonge pour payer ma nuit et j'ai filé en glissant des braises sous les meubles de la cuisine...

- Et bien c'était une belle CONNERIE !!! Mettre le feu chez **Carmichaël**, non mais tu pensais à quoi ?! Je refuse que nous luttions de cette façon ! Nous n'utiliserons pas ces méthodes, regarde où ça nous mène ! Nous sommes en bons termes avec les elfes depuis des années et cette histoire est en train de réduire tous ces efforts à néant ! Si vous voulez vous mesurer au **Pont**, il va falloir être plus subtils que ça !

- Mais c'est une erreur, **Albert** est innocent ! L'enquête le prouvera !

- Vous ne comprenez pas ?! Il n'y aura aucune enquête ! **Albert** va être enfayté, et vu qu'**Erisadán** était dans l'auberge, nous aurons de la chance s'il n'est pas tout simplement pendu ! **ULRICH**, tu toucheras seulement le tiers de ton salaire cette semaine ! Je retourne aux **Halles** trouver de quoi tenir et quand je reviendrai, faites-moi part de vos idées pour le mariage !

Klaus quitte le salon en claquant la porte. Il croise son fils dans la cour et lui signale à demi-mot d'être prudent vis-à-vis de **Tharivel** :

- Attention **TANO** ! **Tharivel** est peut-être ton oncle, mais il fera toujours passer les intérêts de son peuple avant le reste ! Ne lui dis rien qui concernerait la petite fille !

TANORIVEL hoche la tête et termine son cours d'escrime. Une leçon pour le moins... douloureuse. **Tharivel** finit par quitter l'auberge en saluant son neveu.



UNE PETITE FILLE DÉGUISÉE

JOHANNA part en direction du quartier halfelin pour rendre une visite à **Shala Petiterivière**. L'intendante a quelque chose à lui vendre qui pourrait aider pour cette histoire de mariage... et repart également avec une paire de besicles.

Nos aubergistes se retrouvent dans le silo en fin de matinée et discutent rapidement avec la fillette :

- *Comment est-ce que tu t'appelles ?*

- *Je m'appelle **Sigrid** !*

- *Et qu'est-ce que tu sais faire ? Pourquoi les elfes en ont après toi ?*

- *Je ne sais pas... je sais seulement faire de la lumière avec ma main.*

Ils décident de grimer **Sigrid** en petit garçon. **Eudes** leur demande **5 pièces d'or** pour lui faire une coupe de cheveux ainsi qu'une teinture blonde.

- *Et comment veux-tu que l'on t'appelle ? Y a-t-il un prénom de garçon qui te plairait ?*

- *Oui, j'aime bien **Albert** !*

- ...

- *Sinon, j'aime aussi **Gregor** !*

- *Et la touche finale...*

JOHANNA met les besicles sur le nez de **Sigrid**. Le déguisement est très convaincant !

- *Bien, nous t'appellerons **Gregor** à présent !*

L'ARRIVÉE DE CAMILLE

Klaus revient peu de temps après. Il est accompagné d'une jeune femme portant des habits de cérémonie :

- *Je vous présente **CAMILLE** ! **ULRICH**, voici ton nouveau commis ! Traite-la et accueille-la comme il se doit !*



Nos héros font connaissance avec **CAMILLE**, puis débattent à nouveau de l'organisation du mariage. **ULRICH** suggère de servir du faisán. **BVORN** reparle d'**Erwin**, qui pourrait s'avérer utile pour chasser du gibier. **JOHANNA** évoque l'idée de pêcher du poisson dans la **Waldine**, mais **ULRICH** trouve que ce n'est pas très luxueux. Ils pourraient se rendre dans le village de **Mirhaven** pour y rencontrer quelques pêcheurs, mais se souviennent qu'il faut un laissez-passer pour y aller... Et pourquoi pas du sanglier ? **ULRICH** agrémente le tout d'une sauce à la bière, cela pourrait convenir ! Sauf que la **Forêt de Liffraie** est à plusieurs jours de marche, ce sera délicat de ramener autant de bêtes... Et qu'en est-il des champignons ? **ULRICH** cuisinera une tourte, le plat de résistance ainsi qu'un dessert ! **TANORIVEL** s'impatiente, suggère d'aller chercher un potame dans l'enclos au nord-est de la ville et que personne ne le remarquera dans l'assiette ! Le groupe se met finalement d'accord sur du cerf...

L'organisation est la suivante : **BVORN** et **CAMILLE** iront voir **Erwin**. **TANORIVEL** se rendra chez les halfelins pour y trouver des extras et discuter avec **Janelle**. **ULRICH** restera à l'auberge pour parler de vin avec **Enguerrand** et **JOHANNA** passera voir le fleuriste concernant la décoration et le chemin de table.

LES PRÉPARATIFS

ULRICH trouve **Enguerrand** et lui propose de servir son meilleur vin au mariage. Celui-ci lui demande une avance de **10 pièces d'or** pour le repas de démonstration et consent à faire une ristourne pour le repas de fête. Ils se mettent d'accord sur une livraison à **100 pièces d'or** pour la totalité des bouteilles destinées à la soirée finale. **Anthelme** se chargera de faire l'aller-retour à la baronnie d'**Orville**.

JOHANNA arrive aux **Halles** et trouve le fleuriste. L'intendante négocie une décoration de bon goût pour **80 pièces d'or**.

TANORIVEL se rend au village halfelin et fait la connaissance d'un hobbit nommé **Shila**. Il lui demande s'il serait intéressé pour être serveur lors d'un mariage à l'**Auberge de l'Épée** et s'il connaît une dizaine d'autres personnes qui seraient également disponibles. **Shila** est d'accord et lui annonce fièrement qu'il a quelques cousins toujours partants pour une bonne soirée ! **TANORIVEL** lui demande également s'il connaîtrait un bon coin à champignons, l'auberge en aurait bien besoin pour accompagner un plat de fête. Le halfelin acquiesce et lui demande **50 pièces d'or** pour le tout. S'en suit une petite discussion sur l'amour et le mariage, et **TANO** finit par enfumer son chagrin dans l'herbe à pipe. Il en oublie même d'aller voir **Janelle**, la ménestrelle...

BVORN et **CAMILLE** arrivent chez **Erwin** :

- **BVORN**, mon ami, que puis-je faire pour toi !

- J'ai besoin de tes services, pourrais-tu aller chasser quelques cerfs pour nous dans la **Forêt de Liffraie** ? Nous organisons un mariage dans quelques jours et il y aura une centaine d'invités.



- Quelques cerfs ? Pour cent convives ? Ça ne va pas être évident ! Pourquoi n'allez-vous pas vous fournir aux **Halles** ?

- Parce que le **Pont** a tout acheté pour nous couper l'herbe sous le pied !

- Et **Carmichaël** ne pourrait-il pas vous revendre un peu de son stock ?

- Non, nous ne pouvons pas aller le voir ! Peux-tu faire quelque chose pour nous ?

- Oui je pourrais, mais j'ai besoin d'une autorisation du margrave pour ça. Je peux cacher un ou deux lapins sous ma cape, mais trois ou quatre cerfs, c'est impossible !

- Et des faisans ?

- S'il te faut plusieurs dizaines de faisans pour ton mariage, ça ne va pas être une mince affaire ! Je suis bon, mais il faut être réaliste ! Je peux t'aider, mais il me faut soit une autorisation du margrave en bonne et due forme, soit me trouver une solution pour ramener tout ça au nez et à la barbe des gardes ! Dans tous les cas, ça te coûtera **100 pièces d'or**. Je te promets que tu ne le regretteras pas !

- D'accord, je vais me débrouiller. Et au niveau du délai pour le repas de démonstration ?

- Ça marchera. Je repasserai ce soir à l'auberge pour que tu me dises ce qu'il en est !

Nos héros se retrouvent à l'auberge en milieu d'après-midi. **Klaus** est là et écoute leurs suggestions. Faire appel à **Enguerrand** pour le vin est une excellente idée, la boisson s'accordera particulièrement bien avec le gibier. **JOHANNA** parle du chemin de table ainsi que de la décoration florale, **Klaus** aime la proposition et trouve que cela plaira à **Birgit**. Il annonce d'ailleurs avoir trouvé une solution avec un revendeur différent pour les vivres réguliers, mais que cela lui a coûté cher... **BVORN** intervient :

- **Klaus**, nous avons besoin d'une autorisation du margrave pour ramener du gibier en ville...

- Et tu ne l'auras pas ! Cela dit, vous pouvez peut-être trouver un clerc à **Fort-Greifstark** qui vous en rédigera une, moyennant finances...

- Attendez, je suis certaine que je peux arriver à en faire une !

JOHANNA se ravise, si elle peut convaincre à peu près n'importe qui à l'oral, elle n'est pas très compétente en matière de contrefaçon de documents... et elle n'a pas de modèle de toute façon !

- Une autorisation, ça se négocie ! À toi de trouver les bons arguments ! Sinon, il vous faudra une autre méthode pour faire entrer **Erwin** en ville... Mais à la nuit tombée, avec le couvre-feu en vigueur et les sentinelles à la **Porte**, ça va être difficile !

- Très bien, nous irons à **Fort-Greifstark** avec **ULRICH** !



RENCONTRE AVEC CANAAN

BVORN et **CAMILLE** se rendent dans le camp des réfugiés à la recherche de main-d'œuvre supplémentaire. Ils sont contrôlés à la **Porte** et constatent qu'elle est effectivement bien surveillée. Le garde en faction leur indique qu'ils devront être de retour avant la nuit.

Une fois sur place, ils surprennent une sorte de cérémonie, tenue par un homme en toge portant un chapeau à large bord. Il lui manque un œil et semble escorté par un nain et un demi-ogre :

- Mes frères et sœurs, je vous le dis, le Dieu Oublié est avec vous ! Nous en avons assez de cette vie de misère ! Donnez le peu qu'il vous reste au Dieu Oublié, et il s'en souviendra lorsque le moment sera venu !

CAMILLE est intriguée, elle n'a jamais entendu parler d'un quelconque Dieu Oublié... **BVORN** reconnaît un accent du **Norlande** lorsque le prédicateur s'adresse à la foule. Ce dernier les remarque alors qu'ils abordent des réfugiés :

- Nous avons deux étrangers parmi nous aujourd'hui ! Êtes-vous venus écouter la parole du Dieu Oublié ?

- Nous sommes venus offrir du travail à ces pauvres gens ! Et vous, vous leur prenez tout ce qu'ils ont !

- Ce que vous racontez, c'est n'importe quoi !

- Puis-je savoir qui vous êtes ?

- Pourquoi vous dirais-je mon nom ?

*- Le mien est **Canaan**. Je me suis présenté à vous et je vous invite à faire de même.*

*- Je m'appelle **BVORN**.*

BVORN reconnaît alors le prédicateur : c'est un passeur qui travaille sur la rive nord de la **Waldine**.

- Et moi, je suis moine-soldat de la Flamme !

*- La Flamme, tiens donc ! Et où était la Flamme lorsque nous avons eu besoin d'elle ? Est-elle éteinte à tout jamais ? Les elfes se sont emparés de l'**Abbaye**, comme tout le reste de la ville et nous sommes là à crever la bouche ouverte dans ce camp sordide ! Qu'a fait la Flamme pour **Brenhaven** et améliorer notre quotidien ?*

- Et que fait votre Dieu au juste ?



Canaan tombe alors en transe et prononce une prédiction. **BVORN** et **CAMILLE** ne sont pas convaincus par cette démonstration, mais constatent qu'une grande majorité de réfugiés écoutent avec intérêt. Le demi-ogre se rapproche de **CAMILLE** et l'invite à partir avant que les choses tournent mal.

- Avec la foi de ces pauvres gens, le Dieu Oublié gagne en force !

- Assez, nous sommes venus pour leur proposer du travail.

- Et bien faites donc ! Les gens sont libres de leurs choix ici !

- Moi, je veux du travail.

Un jeune garçon s'avance. **BVORN** lui demande s'il pourrait trouver des champignons et des herbes destinées à parfumer un plat de viande. La garçon a des doutes, mais répond qu'il fera son possible. Il rendra visite aux aubergistes demain matin. **BVORN** lui donne 5 pièces d'or et quitte le camp avec **CAMILLE**.

UNE VISITE À FORT-GREIFSTARK

Pendant ce temps, **ULRICH** et **JOHANNA** se rendent à **Fort-Greifstark**. Leurs lettres de créances sont contrôlées à la porte, et la sentinelle les autorise à entrer. Une fois à l'intérieur, **JOHANNA** remarque un clerc qui lui semble sympathique et surtout disponible ! Par chance, c'est quelqu'un qui est déjà venu à l'**Auberge de l'Épée** :

- Bonjour, que puis-je pour vous ?

*- Monsieur, nous avons besoin de votre aide ! Nous organisons une fête de mariage à l'**Auberge de l'Épée** et les vivres nous font défaut ! Nous aimerions pouvoir chasser du gibier dans la **Forêt de Liffraie**...*

- Et bien adressez un courrier au margrave et il étudiera la question. Je ne vous cache pas qu'il y aura un peu d'attente...

JOHANNA essaie d'attendrir le clerc :

- S'il vous plaît, c'est très important pour la survie de notre établissement ! Ne pouvez-vous donc rien faire pour accélérer la procédure ?

*- Écoutez... Certes, je viens à l'**Épée** de temps en temps mais vous m'en demandez beaucoup... Je ne devais même pas travailler aujourd'hui !*

JOHANNA commence à jouer sur sa corde sensible.



- D'accord, d'accord... Je veux bien vous rédiger une autorisation exceptionnelle, mais je vous demanderai un petit quelque chose en échange.

Il fait glisser un papier vers **JOHANNA** : **45 pièces d'or**.

- Mais c'est beaucoup ! Notre auberge va se retrouver sur la paille et il ne restera que le Pont...

- Très bien, vous avez gagné ! **30 pièces d'or** et je fais votre document ! Un coursier l'apportera à l'**Épée** en fin d'après-midi. Je compte sur votre discrétion, et vous m'offrirez une bière à l'occasion !

SIGRID EST MALADE !

Alors que les héros discutent de leurs entrevues respectives à l'auberge, le petit **Otto** arrive dans le salon privé et leur signale qu'il y a un problème dans la cour. Les aubergistes sortent et voient la petite **Sigrid** allongée par terre ! **TANORIVEL** la prend dans ses bras, elle est brûlante de fièvre ! Ils décident de lui donner un bain au deuxième étage. **ULRICH** scrute attentivement la petite et détecte un énorme afflux d'énergie magique. La fièvre semble retomber avec l'eau froide, mais **Sigrid** reste inconsciente. **ULRICH** envoie **CAMILLE** couper les légumes, le début de soirée approche.

BVORN attrape **Otto** et lui demande s'ils ont fait quelque chose de particulier cet après-midi. Le petit a peur et semble cacher quelque chose...

- Écoute **Otto**, c'est très important pour **Gregor**.

- Oui, mais maman va me gronder si elle l'apprend !

- Tu peux me faire confiance. Dis-moi ce qui s'est passé et je te promets que je ne dirai rien à ta mère.

- On a joué à cache-cache dans le silo. Et même que **Gregor** est très fort, on a mis longtemps à le retrouver !

- Merci **Otto**, tu peux y aller.

BVORN et **ULRICH** font un tour dans le silo. Ils descendent au deuxième sous-sol, inutilisé depuis longtemps. C'est un véritable capharnaüm. D'anciens meubles laissés à l'abandon, des sacs en toile oubliés, de vieux outils rouillés... C'est effectivement dangereux pour des enfants de jouer ici ! Ils commencent à déblayer le fatras pour voir s'ils trouvent quelque chose.



Pendant ce temps, les clients commencent à arriver. Comme convenu, le coursier de **Fort-Greifstark** se présente avec l'autorisation signée et les aubergistes la donnent à **Erwin**. **JOHANNA** va voir **Janelle** et lui demande si elle est libre pour jouer au mariage de **Birgit** :

- Ah, **JOHANNA**, tu me l'aurais demandé il y a trois jours je t'aurais dit oui, mais j'ai déjà accepté de me produire ailleurs !

- Ah bon ? Mais c'est le mariage de **Birgit** !

- J'ai bien compris, mais on m'a fait une proposition très intéressante !

- Qui ?

- ...

- Qui t'a engagée ?

- J'ai accepté de jouer au **Pont** pour l'anniversaire de leur création !

- Et combien ils te paient ?

- **Carmichaël** m'offre **300 pièces d'or** pour la soirée, c'est une sacrée somme !

JOHANNA est un peu décontenancée par la réponse de **Janelle**.

- Mais tu ne peux pas annuler, leur dire que tu as déjà un concert ailleurs ?

- Non **JOHANNA**, impossible ! J'ai déjà accepté l'offre du **Pont** et si j'annule aujourd'hui, je ne serai plus crédible ! Il en va de ma réputation, qu'est-ce qu'on va penser de moi si on apprend que j'annule ce pour quoi je me suis engagée au dernier moment ?

JOHANNA tente d'amadouer la halfeline, sans succès.

- **JOHANNA**, arrête ! Vous êtes mes amis, mais je ne peux pas ! La seule possibilité, c'est que vous engagiez un autre barde ou de trouver quelqu'un pour me remplacer au **Pont** !

- Et **Sofia** ?

Janelle est un peu ennuyée, **Sofia** est sa grande rivale depuis toujours.

- Si **Sofia** accepte de me remplacer au **Pont**, alors je pourrai me libérer. Mais je te préviens, ça risque de vous coûter cher !

JOHANNA réfléchit à tout ça. Elle fera régulièrement les yeux doux à **Janelle** durant la soirée, mais la barde restera ferme.



UNE MACABRE DÉCOUVERTE

BVORN et **ULRICH** mettent à jour une trappe dans le silo. Alors qu'**ULRICH** retourne en cuisine, **BVORN** se décide à l'ouvrir. Elle est lourde, bien trop lourde pour une fille de dix ans ! **BVORN** respire une étrange odeur d'ozone et remarque un sol meuble à environ un mètre de profondeur. Mais également un squelette en guenilles, au-dessus d'une étrange tâche rouge !

BVORN descend à l'intérieur et fouille les affaires du cadavre. **ULRICH** revient peu après et fait de même. Ce dernier détecte une énorme énergie magique suinter de la tâche... serait-ce du sang ? Il remarque une bourse en cuir et la récupère très précautionneusement. Nos deux héros recouvrent le corps avec un tissu et referment la trappe. Ils font glisser un meuble par-dessus pour la dissimuler.

Pendant ce temps, **CAMILLE** va voir **Sigrid** et essaie d'analyser la situation. Elle finit par lui préparer un nouveau bain et jette l'eau du premier baquet par la fenêtre.

La fin de soirée arrive. Nos héros font le point sur la situation. Ils prennent la décision de surveiller **Sigrid** cette nuit. **ULRICH** change l'eau du bain à nouveau et décide de conserver quelques tonnelets d'eau usagée dans le cellier.

Après son tour de garde, **ULRICH** se rend dans sa chambre et ouvre la bourse. Le visage sur les pièces lui rappelle celui du margrave, mais il s'agit peut-être de son arrière grand-père, voire plus loin encore, ces pièces semblent avoir au moins quatre cent ou cinq cent ans ! Notre cuisinier trouve un endroit pour cacher la bourse, c'est alors que lui vient une idée... Il décide d'invoquer l'esprit à qui appartenait cet objet. Celui-ci étant mort depuis longtemps, il doit puiser dans ses réserves pour le faire sortir du néant. Au bout de quelques minutes, une forme fantomatique apparaît : un chevalier en armure étincelante. Le spectre s'adresse alors à **ULRICH** :

*- Je suis **Bren**. Qui ose me convoquer en ces lieux ?*

*Le mystère s'épaissit ! Alors que nos héros semblaient surmonter les difficultés propres au mariage, voilà que la petite **Sigrid** s'effondre au beau milieu de l'auberge ! Quelle est donc la source de cette fièvre soudaine ? Ce cadavre sous le silo est-il vraiment celui de **Bren** ? Qu'apprendra donc **ULRICH** à ce propos ? Osera-t-il le révéler à ses compagnons, qui se poseront certainement des questions sur ses pouvoirs ?*

Vous le saurez lors de notre prochaine partie !





Pax Elfica



RÉSUMÉ SÉANCE N°3 (2 décembre 2022, environ 5h de jeu)

Le spectre s'adresse alors à **ULRICH** :

- Je suis **Bren**. Qui ose me convoquer en ces lieux ?

- Mon nom est **ULRICH**. Êtes-vous le paladin de la légende ?

- Oui. Il y a bien longtemps, j'ai vaincu le **Drac** en combat singulier. Mais son esprit malfaisant n'a pas cessé d'exister à sa mort, de même que le mien. Depuis mon décès, je mène une lutte sans fin dans le néant pour l'empêcher de se manifester à nouveau, mais son âme est puissante tandis que la mienne faiblit...

- Pourquoi votre corps se trouve-t-il ici, sous le silo de l'**Auberge de l'Épée** ?

- Ceci importe peu. C'est du **Drac** dont il faut vous inquiéter. La créature se renforce et je n'aurai bientôt plus le pouvoir de la retenir. Par ailleurs, je ressens une puissante magie en vous, potentiellement maléfique... quelles sont vos véritables intentions ?



- Ce n'est pas la magie qui est maléfique. C'est l'usage que l'on en fait.

Le fantôme de **Bren** commence à vaciller :

- Je ne peux rester plus longtemps. Je vous recontacterai. Soyez attentif aux signes...

Le chevalier disparaît sans un bruit. **ULRICH** décide de garder une pièce de la bourse dans sa poche.

Cette nuit-là, **BVORN** et **ULRICH** ont le sommeil particulièrement agité. Ils font des cauchemars et se réveillent à plusieurs reprises, couverts de sueur. Le lendemain, ils se sentent curieusement en pleine forme. **ULRICH** remarque une pomme flétrie ainsi qu'une poutre craquelée en sortant de sa chambre...

À LA RECHERCHE D'UN DÉRATISEUR

ULRICH arrive dans la cuisine et est suivi de près par **TANORIVEL**. De son côté, **BVORN** s'entraîne déjà dans la cour de l'auberge. Nos héros se rejoignent et constatent que l'état de **Sigrid** ne s'est pas amélioré. **JOHANNA** est notamment préoccupée par ce problème d'insectes. Alors que les autres finissent leur petit-déjeuner, elle décide de se rendre aux **Halles** pour y trouver un dératiseur. Peut-être que quelqu'un posséderait un sorcelet qui pourrait s'avérer utile dans ce genre de situation...

Une fois sur place, elle retrouve rapidement **Alan**, le revendeur habituel :

*- Lady **JOHANNA**, j'ai de bonnes nouvelles ! Les caravanes reviendront d'ici quelques jours et je pourrai à nouveau vous approvisionner ! Mais dites-moi, que puis-je pour vous ?*

- Connaissez-vous un dératiseur ou quelqu'un qui saurait faire fuir les insectes ?

Alan réfléchit en se grattant le crâne :

- Pas vraiment, je suis navré... Il y a bien quelques personnes qui occupaient la fonction de gardien de silo autrefois, mais ces gens ont dû trouver d'autres occupations depuis que les sorceleets ont été interdits par les elfes. Regardez ce mendiant là-bas, il pouvait prédire le temps de la journée et monnayait plutôt bien ses services. Aujourd'hui, il ne survit que grâce à la générosité des autres. Je n'ai malheureusement personne à vous recommander.

- Vous savez, ce serait du préventif...

*- Dans ce cas, pourquoi n'allez-vous pas voir **Tobias** ? Il pourrait vous concocter un répulsif, mais ses services ne sont pas donnés...*

- Je vais y réfléchir, merci pour votre aide.

JOHANNA quitte les **Halles** et se rend en direction de la boutique de l'apothicaire.



UN MÉDECIN POUR SIGRID !

Pendant ce temps, **TANORIVEL** et **ULRICH** vont surveiller l'état de **Sigrid**. La petite fille est toujours inconsciente. Ils se font remarquer par **Gisila**, la chambrière, alors qu'ils changent l'eau du bain :

- Mais qu'est-il arrivé à ce pauvre enfant ?! Depuis combien de temps est-il dans l'eau ? Lui avez-vous donné à manger au moins ?

Gisila lui touche le front :

- Mais il est brûlant de fièvre ! Que lui avez-vous donné ?

- Nous avons uniquement changé l'eau. C'est la seule chose qui semble ne pas empirer son état.

*- Il lui faut un médecin au plus vite ! Maître **Tobias** pourrait peut-être venir l'ausculter. Faites ce que vous avez à faire, je le surveille !*

BVORN, **TANORIVEL** et **ULRICH** se concertent. **TANO** est plutôt réticent à faire appel à **Tobias** en raison du mariage. Une visite à l'hospice situé au nord-est de **Brenhaven** est envisagée, mais le risque de croiser des elfes en chemin est bien trop grand... Leur dernière possibilité serait de faire venir **Illinka**, une alchimiste réfugiée qui travaille pour **Wolfram Azaïm**, le maître tisserand. Il leur faudra cependant payer les services d'un passeur pour traverser la **Waldine**. Cette solution est adoptée et **ULRICH** prend une fiole d'eau fiévreuse avec lui avant de quitter l'auberge.

UNE VISITE CHEZ L'APOTHIKAIRE

Alors que **JOHANNA** s'éloigne des **Halles**, les statues d'**Aurelius Maggiere** s'animent et délivrent un message :

*- Citoyennes et citoyens de **Brenhaven**, la relève des troupes elfiques est déclarée. Les environs de la **Sylve** ainsi que la **Voie Verte** vous sont interdits pour le reste de la journée. Tout contrevenant sera puni en conséquence.*

Peu après, **JOHANNA** arrive devant l'échoppe de **Tobias**. Elle remarque un oiseau de proie et un loup autour de la maison : des arindeäls sont ici ! Notre intendante frappe à la porte. Le vieil homme lui ouvre :

*- Oh, Lady **JOHANNA**. Toutes mes excuses, mais je ne reçois personne ce matin.*

Alors que **Tobias** referme la porte, **JOHANNA** aperçoit deux druidesses elfes près du comptoir. Elle choisit de quitter le quartier et de se rendre en direction de l'**Auberge du Pont** pour y rencontrer **Sofia**.



LA TRAVERSÉE DE LA WALDINE

BVORN, **TANO** et **ULRICH** arrivent devant la **Waldine**, dans le **Quartier de la Rivière**. Le passeur sur la digue n'est autre que **Canaan**, le prêcheur rencontré la veille. **BVORN** met en garde ses amis et prend la décision de ne pas les accompagner. Il ira plutôt au **Pont** afin d'y retrouver **JOHANNA**.

TANORIVEL paie **1 pièce d'or** à **Canaan** pour effectuer la traversée. Nos héros profitent de ce moment avec le prophète pour le questionner sur sa religion :

*- Le Dieu Oublié a perdu son nom à cause des autres dieux. Mais aujourd'hui, la Flamme vacille et la foi de tous ces pauvres gens entassés au dehors de la ville lui donne de la force. Bientôt, il retrouvera son nom et me délivrera son message. Ce n'est qu'une question de temps avant que **Brenhaven** ne soit libérée de tous ses malheurs...*

Puis **Canaan** chantonne un hymne à la gloire du Dieu Oublié, que nos héros mémorisent.

Le passeur s'adresse à eux lorsqu'ils arrivent à destination :

- J'imagine que je vous attends, monsieur... ?

*- **ULRICH**. Mon nom est **ULRICH**.*

Les deux aubergistes se dirigent vers l'atelier de **Wolfram**.

UNE LETTRE POUR LENA

BVORN et **JOHANNA** se retrouvent devant l'**Auberge du Pont** :

*- Nous y sommes. Je préfère te prévenir **JOHANNA**, je ne laisserai passer aucune provocation de la part d'**Udhork**. J'en viendrai aux mains avec lui s'il le faut !*

- Allons, nous n'en sommes pas encore là ! Que se passe-t-il ?

*- Je ne suis pas à l'aise ici... Ma sœur **Lena** travaille pour **Carmichaël** depuis des années et cela fait bien longtemps que nous ne nous sommes plus adressé la parole. Elle me juge responsable de la mort de nos parents.*

- As-tu essayé de la revoir depuis ? C'est peut-être l'occasion de le faire ?

- Tu m'en demandes beaucoup... Elle a toujours refusé et je ne sais pas si je suis prêt à subir de nouveau son rejet...



JOHANNA a une idée : elle pourrait faire passer un message à **Sofia**, qui le transmettrait à son tour à **Lena** ? Peut-être qu'une lettre mentionnant **BVORN** la toucherait ? Elle se saisit d'un papier et rédige les mots suivants :

Très chère Lena,

Nous ne nous connaissons pas. Je suis Johanna, l'intendante de l'Auberge de l'Épée, et je travaille depuis des années avec votre frère Buorn. Chaque jour, je remarque son regard perdu vers l'horizon, d'une tristesse infinie. Il s'est confié à moi il y a peu et m'a révélé que vous étiez la seule famille proche qu'il lui restait. Peut-être serait-il temps de vous revoir et de vous réconcilier ? J'ai aussi perdu un membre de ma famille autrefois et je comprends votre souffrance. Si le cœur vous en dit, l'Épée vous est ouverte et vous trouverez toujours une table pour vous accueillir.

En espérant que ces simples mots apaisent la colère qui vous sépare,

Johanna

L'intendante tend la lettre à **BVORN** :

- Alors, qu'en penses-tu ?

*- Tu sais **JOHANNA**, j'ai affronté moult champs de bataille, mais je crains toujours le regard de ma sœur...*

JOHANNA donne **1 pièce d'or** à un enfant pour faire venir **Sofia** au lavoir.

RENCONTRE AVEC ILLINKA

TANORIVEL et **ULRICH** arrivent devant l'atelier du tisserand. C'est une jeune femme qui leur ouvre. **ULRICH** prend la parole en dissimulant l'identité de **Sigrid** :

- Illinka ? Nous avons besoin de vos services. Il y a un petit garçon gravement malade à l'Auberge de l'Épée et nous avons pensé que vous pourriez nous venir en aide. Il a de la fièvre depuis deux jours et nous ne sommes pas parvenus à la faire diminuer...

*- Je comprends votre désarroi, mais je ne peux malheureusement pas vous aider. **Wolfram** ne me permettrait pas de quitter mon poste.*



La voix rocailleuse de **Wolfram** se fait entendre dans l'atelier :

- **Illinka** ?! Où es-tu ? Qui sont ces gens ?!

Les aubergistes résumant la situation au nain.

- Un enfant malade, c'est bien triste, mais que voulez-vous que j'y fasse ! Vous avez d'autres médecins en ville ! Et la présence d'**Illinka** m'est indispensable, elle connaît toutes les mixtures qui font la renommée de mes tissus !

- *S'il vous plaît, nous pouvons vous payer !*

- Très bien ! Si je l'autorise à quitter l'atelier, vous me donnerez **50 pièces d'or** en échange ! Cela correspond au manque à gagner pour moi !

ULRICH négocie avec le tisserand avec succès :

- Soit, **20 pièces d'or** et **Illinka** est à vous pour le reste de la journée !

- *Le seul problème est que nous n'avons pas l'argent sur nous...*

- Allons bon ! Vous n'aurez qu'à le lui faire passer une fois le travail effectué et elle me le remettra ! Mais attention jeune homme, elle a intérêt à revenir avec la totalité de la somme, sinon je saurai où vous retrouver...

Nos aubergistes quittent l'atelier de **Wolfram** et reprennent le bac de **Canaan** en sens inverse.

RENCONTRE AVEC SOFIA

BVORN et **JOHANNA** patientent au lavoir. Au bout d'une dizaine de minutes, une belle femme brune vient à leur rencontre :

- **Sofia** ! Merci d'être venue, nous avons besoin d'une grande ménestrelle comme vous !

- Je ne suis pas ménestrelle, je suis barde, et la barde officielle de la ville qui plus est. Une soirée à l'**Épée**, c'est bien cela ? Et dites-moi, pourquoi au juste devrais-je me produire dans votre établissement alors que je suis si bien accueillie au **Pont** ?

- *Pour l'évènement de l'année : le mariage de **Tobias** l'apothicaire !*

- Certes, mais j'ai déjà une soirée importante chez le margrave **Tancrède** et elle est tout aussi prestigieuse... Je vais être claire : soit vous acceptez de payer **400 pièces d'or** pour mes services, soit vous me donnez une bonne raison de me déplacer. J'accepterai peut-être de réduire mes tarifs en fonction.



JOHANNA est légèrement décontenancée par l'annonce de la somme. **Sofia** regarde **BVORN** :

- Dites-moi, votre visage m'est familier... ne vous ai-je pas déjà vu quelque part ?

- Je suis **BVORN**, le frère de **Lena**.

- Ah, je me disais bien... Deux membres de la même famille qui ne s'adressent plus la parole, une tragédie qui ne demande qu'à être résolue... voici une histoire digne des plus grandes chansons !

JOHANNA tient toujours la lettre à destination de **Lena**, mais **BVORN** n'a pas confiance.

- L'enfant que vous avez envoyé m'a aussi parlé d'un message... Donnez-moi votre lettre.

JOHANNA s'exécute. **Sofia** lit la lettre et esquisse un léger sourire. Au bout de quelques secondes, elle reprend la parole :

- Votre histoire m'émeut. J'accepte de venir jouer pour votre auberge gratuitement. Sachez que je ne procède jamais de la sorte, mais votre lettre a réussi à me toucher et à me faire changer d'avis. Je la ferai passer à votre sœur, elle n'y sera certainement pas insensible.

JOHANNA et **Sofia** échangent sur les modalités : la soirée de démonstration aura lieu le lendemain, et le mariage proprement dit à la fin de la semaine. **BVORN** s'adresse à **JOHANNA** lorsque la barde s'éloigne :

- J'espère que le contenu de cette lettre ne sera pas divulgué aux mauvaises personnes...

DE LA VERMINE À L'ABBAYE ?

De leur côté, **TANO**, **ULRICH** et **Illinka** arrivent à l'**Auberge de l'Épée**. **Tharivel** est déjà sur les lieux et demande à s'entretenir avec son neveu. Ils se rendent dans le salon privé :

- **TANORIVEL**, ce que je vais te dire doit rester secret. Cette nuit, de la vermine a envahi l'**Abbaye de la Flamme**. Nos druidesses ont détecté une puissante manifestation d'énergie magique. Nous soupçonnons un retour du **Nécromant**.

- Le **Nécromant** ? C'est impossible, il a été vaincu !

- Il a certes été défait, mais c'était un être très puissant... Il a dû faire ce qu'il fallait pour subsister, je ne trouve pas d'autre explication.

Le demi-elfe devient pensif :

- Se pourrait-il qu'il tire son pouvoir de certains fidèles ?



- Que veux-tu dire ?

- Nous avons rencontré quelqu'un ce matin, un passeur qui prêche la parole d'un certain Dieu Oublié... Se pourrait-il qu'il y ait un rapport avec le **Nécromant** ?

- Je n'en sais rien. L'attrait de la magie noire et de l'immortalité a toujours intéressé certaines personnes, mais de simples cérémonies religieuses telles que tu me les décris ne sont pas pour autant un signe de nécromancie... Toutefois, je creuserai en ce sens si tu penses que cet homme a des choses à cacher. Excepté cela, comment vas-tu ?

- Je vais bien. Je m'entraîne à l'épée et à l'arc, comme tu me l'as appris.

- Je ne te parle pas de cela. Comment te sens-tu par rapport à ce mariage ?

TANO se confie à son oncle et s'épanche sur son grand malheur.

- ... si je lui avais déclaré mon amour plus tôt, peut-être que les choses auraient été différentes !

- Je n'en suis pas certain, ton art de la poésie elfique n'est pas vraiment au point !

- Euh...

- Reprenons les choses depuis le début...

Pendant ce temps, **Illinka** ausculte **Sigrid** en compagnie d'**ULRICH**. Elle suggère en premier lieu de pratiquer une saignée puis se ravise : l'enfant ne serait peut-être pas en état de le supporter. Elle récupère un échantillon d'eau et réquisitionne le laboratoire au sous-sol de l'auberge. Elle donnera le résultat de ses recherches à **ULRICH** en fin d'après-midi. Ce dernier remarque d'ailleurs une étrange mousse verte à l'endroit où **CAMILLE** a jeté l'eau du bain...

CHAMPIGNONS ET ROMARIN

JOHANNA et **BVORN** reviennent à l'auberge sur les coups de midi. Au même moment, le jeune réfugié de la veille toque à la porte. Il semble avoir été frappé au visage et a un œil au beurre noir. **BVORN** le reçoit et lui demande ce qu'il a pu trouver. Le garçon lui présente quelques champignons ainsi que des herbes aromatiques. **BVORN** sent une agréable odeur de romarin, puis s'enquiert de la santé du jeune réfugié, qui déclare s'appeler **Anton**. **JOHANNA** les rejoint.

ULRICH récupère les ingrédients. Si les champignons sont d'une qualité plutôt banale, il est surpris en voyant le romarin. C'est une variété particulière d'une qualité rare, qui se trouve uniquement à cette période de l'année. Ce garçon doit avoir du flair, la viande de cerf sera parfaitement assaisonnée !

BVORN et **JOHANNA** réfléchissent à embaucher **Illinka** et **Anton**. Ils sollicitent l'avis de **Klaus**.



- C'est une mauvaise idée pour **Illinka**. Elle travaille pour **Wolfram**, qui est aussi un des guildmestres au Conseil de la ville. Il a le soutien des artisans et des tailleurs de pierre. Si nous débauchons sa plus précieuse employée, il ne nous pardonnera pas et ma position deviendra délicate à tenir. Je suis souvent en minorité lors des débats... Quant à ce jeune **Anton**, vous pouvez l'embaucher en journée, mais soyez conscients qu'il devra revenir au camp lors du couvre-feu. Si les elfes ou des personnes malintentionnées apprennent que nous hébergeons des réfugiés, nous aurons de graves problèmes. De manière générale, faites attention à qui vous accordez votre confiance, vous ne connaissez pas ces personnes depuis si longtemps...

Nos héros méditent sur les paroles de **Klaus**.

LES CONCLUSIONS D'ILLINKA

Quelques heures plus tard, **Illinka** demande à voir **ULRICH**. Elle ne peut expliquer la fièvre et est déconcertée par la présence de magie dans l'eau du bain. Elle conseille aux aubergistes de changer l'eau du baquet régulièrement comme ils le font déjà. Peut-être faut-il laisser faire le temps...

Comme promis, nos héros lui donnent **20 pièces d'or** pour la consultation. **JOHANNA** souhaite la payer plus cher car elle est touchée par son histoire, mais **BVORN** et **ULRICH** s'y opposent. Après tout, cela fait plusieurs fois que l'intendante leur rappelle les problèmes de trésorerie récurrents et il reste encore des travaux à faire sur certains murs ! **JOHANNA** offre quand même un supplément de **10 pièces d'or** à **Illinka**, pris sur ses deniers personnels.

Peu après, **Erwin** revient avec un cerf. Alors que nos aubergistes vaquent à leurs occupations respectives, **JOHANNA** trouve **Janelle** et lui annonce qu'ils ont réussi à engager **Sofia** pour le mariage de **Birgit**. L'halfeline est déçue, mais accepte la situation.

DES BANDITS DANS LE CELLIER !

À la fin du service, **ULRICH** est toujours en cuisine à préparer la viande pour le lendemain. Il entend du bruit dans le cellier. Lorsqu'il ouvre la porte, il constate que trois malandrins sont en train de saboter leurs vivres ! Il les paralyse instantanément du regard et évite de justesse une flèche tirée dans son dos. Ses compagnons arrivent, alertés par le vacarme. Deux des bandits fuient dans la cour intérieure et **ULRICH** se retrouve face-à-face avec le dernier. Il fait appel à ses pouvoirs et lance son sortilège de flétrissement. **BVORN** encaisse une flèche meurtrière mais tient bon. **JOHANNA** et **TANO** aperçoivent l'archer sur le toit d'en face et l'ajustent, mais ce dernier semble éviter leurs traits avec une vivacité surhumaine.

Un premier malandrin est abattu tandis que le deuxième tente d'escalader la grande porte. Il est attrapé par **BVORN** qui le maintient au sol. Dans le cellier, **ULRICH** absorbe le dernier souffle de vie de son adversaire, qui tombe à terre complètement desséché. Alors que le combat tourne en faveur de nos héros, le mystérieux archer abat le bandit aux pieds de **BVORN** et prend la fuite, non sans se



prendre un carreau d'arbalète tiré par **JOHANNA** au passage. **TANO** se jette à sa poursuite, mais perd sa trace vers les **Halles**.

Les clients sont affolés et cherchent à voir ce qu'il se passe. **Klaus** arrive dans la cour, dit à tout le monde de se calmer et invite les clients à retourner dans leur chambre. Alors que le reste des aubergistes rassemble les corps dans la cour intérieure et récupère leurs bourses (**10 pièces d'or** par bandit), **ULRICH** larde le visage du malandrin flétri de plusieurs coups de dague afin de le rendre méconnaissable. Ses compagnons arrivent :

- Mais que s'est-il passé avec celui-ci ? Pourquoi est-il dans cet état ?!

- Je me suis simplement défendu, c'était lui ou moi !

- Et regardez ses bras, on dirait une vieille momie !

- Je n'en sais rien, il était comme ça quand il m'a attaqué !

- Et qu'est-ce que nous allons dire aux elfes s'ils le voient, hein ? Qu'un grabataire a voulu piller nos réserves et que tu l'as sauvagement poignardé au visage pour l'en empêcher ?!

La situation est tendue. Nos héros commencent à se disputer et suggèrent de se débarrasser du cadavre dans le feu de la forge. **Klaus** s'y oppose fermement :

*- Hors de question ! Vous ne savez pas combien de temps il faut à un corps pour disparaître de cette façon ?! Et l'odeur va alerter tous les animaux des elfes, je vous l'interdis ! **ULRICH**, va chercher tes hachoirs et ton tablier, on va faire ça à ma manière ! Vous autres, revenez à l'intérieur et surveillez qu'aucun client ne sorte !*

Le cuisinier s'exécute. **Klaus** et lui traînent le corps dans l'atelier et le mettent sur un établi. **Klaus** se saisit de son couteau et regarde **ULRICH** froidement :

- Prépare-toi, la nuit va être longue.

Et l'équarrissage commence.

INVOCATION NOCTURNE

Quelques heures plus tard, **ULRICH** invoque le spectre du malandrin flétri grâce à sa bourse. Le bandit se manifeste, ne comprend pas son état, mais est soumis à la volonté du cuisinier. Ce dernier lui extorque quelques informations, mais ne parvient pas à connaître le nom du commanditaire : un intermédiaire les a tous recrutés par messages interposés. Alors que le fantôme s'évanouit, **BVORN** fait irruption dans la chambre d'**ULRICH** :

- Je t'ai entendu, à qui est-ce que tu parlais ?!



- Ce ne sont pas tes affaires. Sors d'ici !

Les deux hommes partent se coucher après une discussion pour le moins houleuse.

LE RÉVEIL DE SIGRID

Le lendemain, nos héros se concentrent sur le repas de démonstration. **JOHANNA** s'occupe de la décoration dans le salon privé. **BVORN** et **TANORIVEL** montent voir **Sigrid**. Elle n'est pas dans son bain mais devant la fenêtre, réveillée ! Des objets semblent avoir été déplacés et brisés dans la pièce. Des morceaux de bois volent comme des papillons ! Nos deux héros commencent à croire que la petite fille a développé un sorcelet très puissant, et le doute n'est plus permis lorsque cette dernière fait léviter une commode sous le coup de la peur...

INTRUSION CHEZ TOBIAS

BVORN et **JOHANNA** retournent chez **Tobias** en début d'après-midi : qu'a-t-il bien pu faire avec les arindeäls la journée précédente ? **JOHANNA** entre la première, simule un malaise, puis est secondée par **BVORN**. Le vigile détourne l'attention du vieil apothicaire et permet à **JOHANNA** de s'éclipser dans l'arrière-boutique. Elle ne trouve rien, juste des papiers inintéressants ! Elle remarque l'escalier, puis décide de ressortir. **BVORN** joue toujours la comédie devant le vieil homme et offre à **JOHANNA** la possibilité d'escalader le balcon. Elle remarque d'étranges cosses sur le sol et évite soigneusement de les écraser. Elle tente de crocheter la porte, sans succès ! Au sommet du bâtiment, les fenêtres de la serre ne semblent pas pouvoir s'ouvrir, il faut trouver une autre solution pour entrer !

Tobias finit par être excédé et chasse **BVORN**. Nos aubergistes repartent bredouilles... pour cette fois.

*Alors que le mariage de **Birgit** se précise, beaucoup de questions restent en suspens... Que manigance **Tobias** avec les elfes ? Le **Nécromant** est-il véritablement de retour comme semble le penser l'oncle de **TANORIVEL** ? **ULRICH** révélera-t-il à ses compagnons ce que le fantôme de **Bren** lui a appris sur le **Drac** ? Qui peut bien être ce mystérieux archer qui a failli abattre **BVORN** d'une seule flèche ? Quelle est la véritable nature des pouvoirs de **Sigrid** ? Et le plus urgent : que décidera **Friedrik** le meunier à l'issue du repas de démonstration ?*

Vous le saurez lors de notre prochaine partie !



Pax Elfica



RÉSUMÉ SÉANCE N°4 (27 janvier 2023, environ 4h45 de jeu)

Après leur déconvenue chez l'apothicaire, **BVORN** et **JOHANNA** se dépêchent de revenir à l'**Auberge de l'Épée** : il y a un repas de démonstration à organiser ! **ULRICH** et **CAMILLE** s'activent en cuisine, tandis que l'intendante apporte les dernières retouches à la décoration. Elle fait également parvenir une missive à **Sofia** en milieu d'après-midi pour s'assurer de sa venue.

De son côté, **TANORIVEL** broie du noir. Il aide son père au comptoir et fait la connaissance d'un caravanier de passage. Ce dernier est venu goûter la bière la plus célèbre de la ville et souhaiterait voir l'épée de **Bren** ! En effet, **Klaus** a toujours une histoire à raconter aux clients curieux concernant son mur recouvert de lames, mais montre à chaque fois une épée différente lorsque l'arme de **Bren** est évoquée ! Le demi-elfe prend la relève sous les yeux amusés de son père... Toutefois, lorsque l'homme demande l'autorisation de toucher la fameuse "épée", **Klaus** refuse.



JOHANNA vient à leur rencontre. Elle et **TANO** tentent de convaincre le caravanier d'échanger ses marchandises directement avec l'**Auberge de l'Épée** au lieu de passer par les **Halles**. Celui-ci est gêné par cette proposition, mais est vite soutenu par **Klaus** :

*- Oubliez ça, **Alan** nous fait déjà des prix très corrects... et il y a une procédure à respecter !
Encore une idée qui nous mettrait mal avec les elfes !*

Le caravanier quitte l'établissement, satisfait. À l'approche de la soirée, **JOHANNA** demande à **Guilherm** de retirer la mousse qui était apparue là où **CAMILLE** s'était débarrassée de l'eau du bain.

UNE BIÈRE INDIGESTE

Les premiers clients commencent à prendre place. **BVORN** remarque l'arrivée de trois hommes à la mine patibulaire, vêtus comme des voyageurs. Devant les interrogations du vigile, ils se présentent en tant que gardes du corps arrivés avec le dernier convoi marchand. **BVORN** les surveille du coin de l'œil. Peu après, **TANORIVEL** vient prendre leur commande.

Friedrik et **Birgit** arrivent à leur tour, sont accueillis par **JOHANNA** et s'installent dans le salon privé. **Birgit** est ravie de la décoration, mais son père ne fait aucun commentaire à ce sujet. **JOHANNA** leur amène un apéritif concocté par **ULRICH**, que le meunier trouve particulièrement quelconque. Toutefois, son visage s'illumine lorsque **JOHANNA** lui signale qu'ils ont engagé **Sofia** pour le mariage.

Cette dernière fait son entrée peu de temps après. Tous les clients la dévisagent, y compris **Janelle** qui s'est arrêtée de jouer. **TANORIVEL** s'aperçoit que les trois gardes du corps sont les seuls à éviter de croiser le regard de la barde...

Le demi-elfe retourne les voir et commence à les baratiner. Au bout de quelques secondes, un des hommes lui coupe la parole :

- Gamin ?

- Oui ?

- Sais-tu comment nous aimons la boire, notre bière ?

- Je vous écoute ?

- EN SILENCE ! Alors fais-nous grâce de tes bavardages et sers nous-en une autre !

TANO revient en cuisine et demande à **ULRICH** d'ajouter un ingrédient spécial dans leur boisson... Après quelques minutes, les gardes du corps commencent à se sentir mal. Le premier sort, visiblement indisposé, puis est rejoint par ses compères quelques secondes plus tard. Les trois hommes passeront un bon quart d'heure dans les latrines puis quitteront l'auberge sous les moqueries de la clientèle.



LA DÉCISION DU MEUNIER

Pendant ce temps, **Sofia** chante une de ses chansons devant un **Friedrik** admiratif. Si le meunier a toujours un mot désagréable à propos des plats, il n'a rien à dire concernant la musique.

À la fin du repas, **Birgit** est conquise :

- *Père, ma décision est prise !*

- ...

- *Ils se sont surpassés, les plats sont délicieux et la décoration superbe !*

- *Je ne sais pas, je trouve quand même que nous aurions été mieux accueillis au **Pont**...*

- ***Friedrik**, les divertissements ne vous ont-ils pas convaincu ?*

Le meunier grimace, puis s'incline :

- *Vous avez gagné. C'est vous qui organiserez la soirée de fête.*

Birgit et son père quittent les lieux. **Gisila** apprend alors à **Klaus** que le meunier vient de renvoyer les parents de la petite **Sigrid**. La fillette étant recherchée par les elfes, **Friedrik** ne souhaite pas faire de vagues. D'ici quelques jours, le couple ne pourra plus subvenir à ses besoins et ils devront quitter leur maison.

Nos héros sont atterrés par cette nouvelle. Ils ne peuvent pas s'occuper de **Sigrid** plus longtemps, ce serait trop dangereux pour l'auberge. Et garder le silence quant au fait qu'ils hébergent la petite en cachette leur paraît cruel vis-à-vis de ses parents. Dans ce cas, pourquoi ne pas les exfiltrer tous ensemble ? **BVORN** suggère de les "mettre au vert", mais ignore comment faire appel aux **Ifriers**. **La Flèche** pourrait peut-être les aider, mais le problème est le même ! Il lui vient alors l'idée de faire appel à **Enguerrand** : les parents pourraient potentiellement être recrutés au domaine d'**Orville** !

JOHANNA va à la rencontre du noble, passablement éméché mais toujours sous la surveillance de son majordome **Anthelme** :

- ***Enguerrand**, nous avons quelque chose à vous demander. Seriez-vous prêt à embaucher les parents de la petite **Sigrid** ? Ils ont été "remerciés" par le meunier suite à la disparition de leur enfant... Apparemment, **Friedrik** ne voudrait aucun problème avec les elfes !*

Les yeux d'**Enguerrand** se remplissent de larmes. Toute la ville connaît la tragédie qui a frappé le jeune seigneur et sa famille.



Ce dernier répond à **JOHANNA** :

- Oui, je peux les engager. Nous n'allons pas laisser ces pauvres gens sur le carreau. Le travail de la vigne n'est pas le même que dans un moulin, mais s'ils sont volontaires, il y a une place pour eux au domaine.

Anthelme prend la parole :

- Je me chargerai moi-même de les y conduire demain.

L'affaire est entendue. **BVORN** se souvient avoir passé commande d'une jarre à double fond à son ami **Conrad**. **Sigrid** pourra s'y cacher le temps du trajet. Il y aura également quelques tonneaux de bière dans la charrette pour donner le change...

Tout le monde part se coucher après cette entrevue.

RETOUR SOUS LE SILO

Le lendemain, nos aubergistes discutent de leurs récentes découvertes. **JOHANNA** signale avoir vu des arindeäls chez **Tobias** et que ce dernier semble cacher des choses. De leur côté, **BVORN** et **ULRICH** avouent avoir trouvé un corps sous le silo. **Klaus** devient livide. Nos deux héros invitent tout le monde à les suivre dans le cellier, puis ils montrent la trappe aux autres. Sur le chemin, **TANORIVEL** remarque que le petit **Otto** les espionne !

- Qu'est-ce que vous faites ici ? L'endroit est dangereux !

- Peut-être, mais nous sommes de grandes personnes et c'est à toi que l'endroit est interdit ! Tiens, prends ces billes et va t'amuser avec. Tu me les rendras plus tard !

Le petit **Otto** repart avec ses trois nouvelles billes.

BVORN ouvre la trappe. Une odeur d'ozone se répand dans le silo. **CAMILLE** ressent de la magie dans l'air. **JOHANNA** aperçoit la tache rouge vif et entre dans le sous-sol. Elle récupère un peu de sable dans une fiole mais se salit le doigt. Elle prend peur, se frotte la main et la montre à **CAMILLE**. Cette dernière est décontenancée et ne sait pas quoi lui dire. Après tout, la trace semble avoir disparu.

Nos héros s'attardent sur le corps. **ULRICH** demande à **BVORN** s'il a eu des visions après leur découverte trois jours plus tôt. Si ce dernier répond par la négative, le cuisinier révèle avoir eu une visite de **Bren** dans son sommeil, qui lui aurait dit que le **Drac** était de retour ! Les autres le croient. **JOHANNA** se demande même si ce fameux Dieu Oublié dont **Canaan** prêche la parole ne serait pas en réalité l'ancien dragon...



ENQUÊTES DANS BRENHAVEN

En ce jour relativement tranquille, nos héros décident de se séparer pour enquêter. **ULRICH** se rendra vers la **Sylve**, **CAMILLE** à l'**Abbaye**, tandis que **JOHANNA** ira surveiller **Tobias**. **TANO** ira observer le camp de réfugiés et **BVORN** s'occupera d'exfiltrer **Sigrid** et ses parents en compagnie d'**Anthelme**.

ULRICH arrive devant la **Sylve** sans précaution particulière. Une flèche est tirée à ses pieds. Un archer elfe descend gracieusement d'un arbre-guet :

- *Que faites-vous là citoyen ? Ignorez-vous donc que la **Sylve** vous est interdite ?*

- *Oh, j'étais perdu dans mes pensées, je suis désolé !*

- *Ce n'est pas étonnant, vous n'êtes qu'un humain après tout ! Maintenant, faites demi-tour et ne vous avisez pas de revenir...*

ULRICH se retourne et croise un homme dans la rue. Ce dernier ne semble pas porter les elfes dans son cœur. Après quelques échanges, **ULRICH** quitte le quartier et retourne à l'auberge.

La surveillance de **JOHANNA** ne donne rien. L'apothicaire n'est pas sorti et ne semble pas avoir reçu de visite particulière aujourd'hui.

De son côté, **CAMILLE** arrive devant l'**Abbaye de la Flamme**. Elle se présente devant l'elfe en faction :

- *Que faites-vous ici, citoyenne ?*

- *Je suis venue visiter l'**Abbaye de la Flamme** !*

L'elfe lui rit au nez :

- *Allons, c'est naturellement impossible ! Ce lieu est interdit aux non-elfes !*

- *Avec qui dois-je m'entretenir pour obtenir une autorisation ?*

- *La seule personne susceptible de pouvoir vous faire entrer n'est autre que le seigneur **Alasaril** lui-même ! Vous pouvez faire une demande officielle et vous aurez certainement des nouvelles d'ici une semaine... ou deux.*

- *Écoutez, nous pouvons peut-être trouver un terrain d'entente pour accélérer la procédure... Avez-vous besoin de quelque chose ?*

- *En effet : j'ai besoin que vous partiez !*



CAMILLE recule, fait le tour de la haie et tente de forcer le passage. Soudain, le lierre s'anime et lui enserme le bras. Elle ne parvient pas à se dégager, mais retient sa respiration suffisamment vite pour éviter un nuage de pollen lâché par une fleur. La sentinelle arrive :

*- Je croyais vous avoir demandé de quitter les lieux ! Considérez ceci comme mon premier et dernier avertissement ! Si je vous vois à nouveau tenter de vous introduire à l'intérieur de l'Abbaye, vous serez arrêtée et emmenée à **Fort-Greifstark** ! Les choses sont-elles suffisamment claires ?*

CAMILLE acquiesce. Le soldat murmure quelques mots en elfique et libère son bras de l'emprise du lierre. En repartant, elle sent que plusieurs personnes la surveillent...

À L'EXTÉRIEUR DE LA VILLE...

Pendant ce temps, **TANORIVEL** observe attentivement le camp des réfugiés et se rend compte qu'ils sont plus organisés qu'ils peuvent le paraître au premier abord. Un nain ainsi qu'un demi-ogre patrouillent régulièrement parmi eux, sûrement les gardes du corps de **Canaan** dont **BVORN** lui a parlé quelques jours plus tôt. Il remarque également un endroit qui lui paraît moins surveillé, ce qui pourrait s'avérer utile s'il devait se rendre dans le camp un de ces soirs...

BVORN et **Anthelme** arrivent à la sortie de la ville avec la charrette. Des sentinelles sont à l'affût devant la porte et plusieurs passants sont fouillés. Alors que leur tour approche, la personne devant eux se met à fuir. Elle se prend une flèche dans le mollet puis est embarquée sans ménagement par les gardes. La surveillance se relâche et le reste de la file n'est pas inspecté. Une fois arrivés à mi-chemin du domaine, **Sigrid** sort de la jarre et **BVORN** explique tout à ses parents. Ces derniers sont fous de joie, mais **Anthelme** est surpris :

- J'aurais quand même apprécié que vous me mettiez dans la confiance.

- Si je l'avais fait, j'aurais eu peur que vous vous trahissiez en cas de contrôle...

*- Vous avez une bien piètre opinion de moi, **BVORN** !*

- Veuillez m'excuser, j'ai manifestement commis une erreur de jugement.

- Ce n'est pas grave, n'en parlons plus et réjouissons-nous pour cette famille !

Les deux hommes repartent en direction de **Brenhaven**. Le reste de la journée se déroule sans encombre. Les aubergistes partent se coucher après le service.

Cette nuit-là, **JOHANNA** a le sommeil très agité. Elle se sent prise au piège d'une grande créature, une bête menaçante qui la fixe avec un regard vert...



LE MARIAGE

Le lendemain, l'intendante se sent fiévreuse. Elle raconte aux autres qu'elle a vu le **Drac** en rêve. **ULRICH** ne semble pas avoir eu droit à cette visite.

Au-dehors, les statues d'**Aurelius Maggiere** s'animent en annonçant le mariage de **Birgit** et **Tobias**. C'est le jour tant attendu et nos aubergistes s'activent ! Tandis qu'**ULRICH** et **CAMILLE** sont aux fourneaux, **JOHANNA** s'occupe de décorer la cour de l'auberge. Le repas aura lieu à l'extérieur. **BVORN** prépare une estrade pour **Sofia**. De son côté, **TANO** aide au service régulier mais n'a pas le cœur à la fête.

En fin d'après-midi, tout le monde est prêt. **JOHANNA** a mis sa plus belle robe, s'est légèrement repoudré le visage afin de masquer sa fièvre, et **TANORIVEL** s'est habillé avec de vieux habits de **Klaus** :

- J'ai eu un certain succès avec ces vêtements, qu'ils te portent chance mon fils !

- Merci, papa...

Après la cérémonie, **Birgit** et **Tobias** sont conduits à l'**Épée** sur une chaise à porteurs. **Friedrik** est fier comme un paon. Les invités s'installent. Les places d'honneur sont attribuées aux mariés. **Birgit** se trouve à droite de son père, tandis que **Tobias** siège aux côtés d'**Enguerrand**. **Sofia** arrive à l'heure convenue et commence à jouer. Les halfelins sont également de la partie, ce qui ne manque pas d'étonner le meunier qui le signale à **JOHANNA** :

- Excusez-moi, mais vous ne m'avez pas dit qu'il y aurait des halfelins en charge du service !

- Mais vous ne me l'avez pas demandé !

- Certes... enfin bref.

TANO est assis non loin de **Birgit**, qui tente d'éviter son regard. Le demi-elfe se fait aborder par une vieille rombière qui ne cache pas ses intentions. Une bande de jeunes nobles se moquent ouvertement de la situation :

- Ha ha, le plus surprenant, c'est quand même qu'un "demi-pointu" soit invité à cette fête !

- Comment ça, un "demi-pointu" ?

- Et bien, quelqu'un comme toi, quoi...

TANORIVEL commence à froncer les sourcils.

- Oh mais c'est qu'il va s'énerver, attention les amis !



Le demi-elfe est furieux et part en cuisine pour trouver le mélange d'**ULRICH**. Il a bien l'intention de leur faire boire la mixture que les gardes du corps avaient tant appréciée la dernière fois... mais le cuisinier et **BVORN** le dissuadent.

Pendant ce temps, c'est un **Friedrik** légèrement ivre qui prend la parole sur l'escalier :

*- Messieurs dames, votre attention je vous prie ! Aujourd'hui, nous célébrons l'union de deux fortunes : celle du plus grand apothicaire de la ville... et la mienne ! Je lève mon verre à la bonne société de **Brenhaven** qui nous honore de sa présence ce soir !*

Les gens applaudissent timidement ce discours. En redescendant, le meunier aborde **JOHANNA** :

*- Lady **JOHANNA**, je tenais à vous dire que votre gestion de cet endroit est remarquable ! Mais dites-moi, êtes-vous mariée ?*

JOHANNA est surprise par cette question.

- Non, je me consacre à mon travail.

- À ce propos, que faisiez-vous avant d'être intendante ici ?

*- J'étais marchande et négociante. Lorsque mes affaires ont périclité, **Klaus** est venu me trouver et m'a proposé de gérer l'auberge avec lui.*

- Je vois ! Ne dit-on pas qu'il faut parfois toucher le fond pour mieux rebondir ? Quand je vois ce que ce bouge est devenu, je constate que vous y êtes arrivée avec brio !

JOHANNA fait un sourire au meunier puis s'éclipse.

PREMIÈRE DANSE

Vient le moment de la première danse. Si **Birgit** est à l'aise avec l'exercice, tout le monde remarque que le vieil apothicaire n'a pas eu l'occasion de danser depuis longtemps. Les invités les rejoignent après quelques minutes. Alors que **Tobias** retourne s'asseoir, **TANO** invite **Birgit** à danser avec lui :

*- **Birgit**, je suis content pour toi.*

*- Merci, **TANO**. Tu sais, je regrette ce que je t'ai dit la dernière fois. Je n'ai pas envie que tu m'oublies, j'en serais très malheureuse. Même si je ne travaille plus ici, je ne serai jamais bien loin. N'hésite pas à me rendre visite quand tu le voudras.*

- Et que vas-tu faire de tes journées ?



- Je vais aider **Tobias** à la boutique. Il a déjà commencé à m'apprendre quelques préparations. Tu sais, mon père avait de la suite dans les idées lorsque ce mariage a été organisé. Je ne serai pas lésée, ni du côté financier, ni du côté des connaissances.

TANORIVEL et **Birgit** retournent à leur place après cette discussion.

DES INVITÉS INATTENDUS

Alors que **Tobias** se rend aux toilettes, **BVORN** entend des bruits de pas dans la rue. Quelqu'un frappe à la porte. **BVORN** ouvre l'œilleton et voit une douzaine de soldats elfes accompagnés par un colosse en armure : **Erisadán** ! Une autre personne se trouve avec eux, un elfe plus petit, habillé à l'ancienne mode de **Brenhaven**... c'est **Alasaril** ! Ce dernier s'adresse au vigile avec un ton mielleux :

- Bonsoir ! J'imagine que je n'ai nul besoin de me présenter ! Pouvons-nous entrer je vous prie ?

BVORN n'en mène pas large :

- C'est que... c'est une soirée privée, monsieur.

- Vous faites un travail admirable ! Mais n'oubliez pas que je suis votre **Etalläran**, votre **Aîné**, et ce mot se traduit également par "invité" dans votre langue. À ce titre, je peux me rendre où bon me semble et avec qui je le souhaite. Alors je vous le redemande : pouvez-vous nous laisser entrer je vous prie ?

BVORN s'exécute à contrecœur. L'ambiance devient glaciale alors que les elfes s'introduisent dans la cour de l'auberge. Les douze soldats bouclent l'endroit, tandis qu'**Erisadán** reste aux côtés d'**Alasaril**.

- Cette décoration est magnifique ! Merci de nous accueillir pour ce moment de partage !

Alasaril s'adresse au jeune noble qui s'était moqué de **TANO** :

- Monsieur, voulez-vous bien partager votre vin avec moi ?

L'homme hésite un peu trop longtemps au goût de l'**Aîné** :

- Que se passe-t-il ? Vous ai-je demandé quelque chose de mal ? Vous ai-je offensé ?

L'elfe durcit le ton :

- Vous autres humains, n'êtes-vous pas connus pour votre sens de l'hospitalité et du service ? Messieurs, veuillez accompagner cet homme à **Fort-Greifstark** où il pourra méditer à loisir sur ces concepts pendant la nuit...



Deux soldats embarquent le noble sous les yeux médusés des autres convives. **Alasaril** croise le regard de **TANO** :

- *Et vous devez être le fils prodigue, le fameux **TANORIVEL** dont j'ai tant entendu parler... Votre oncle ne tarit pas d'éloges sur vous, j'espère que votre entraînement porte ses fruits !*

- *Oui, monseigneur.*

- *Tant mieux ! Et je vois que tout a été préparé à notre intention, merci !*

Alasaril s'assoit nonchalamment à la place de **Tobias**. Personne ne pipe mot. **Enguerrand** ne supporte pas la présence de l'elfe à ses côtés.

- *Tiens donc, le jeune seigneur d'**Orville** est ici ! Comment allez-vous, mon ami ?*

- *Nous ne sommes pas amis.*

BVORN et **Klaus** sont sur le qui-vive après cette remarque.

- *Mais pourquoi prenez-vous donc la mouche ? Avez-vous un problème ?*

Enguerrand se lève violemment. **Erisadán** pose la main sur la garde de son épée. **Anthelme** s'interpose :

- *Veuillez excuser le seigneur **Enguerrand**, messire. Il a trop bu et n'est pas de la meilleure compagnie. Nous allons nous retirer.*

Le majordome prend **Enguerrand** par le bras et monte l'escalier avec lui. Il fait un clin d'œil à **BVORN** au passage.

JOHANNA panique : malgré le maquillage, la fièvre est toujours là et l'intendante sue à grosses gouttes. Elle se rend en vitesse dans la cuisine et ingurgite un mélange d'**ULRICH**. Le prétexte est tout trouvé pour aller aux toilettes. Elle y croise **Tobias**, qui ne trouve plus sa chaise. **Alasaril** prend la parole :

- *Deux sièges viennent de se libérer à l'instant, monsieur. Je vous en prie, asseyez-vous !*

Le vieil apothicaire s'installe à côté d'**Alasaril**... **Friedrik** n'ose plus ouvrir la bouche depuis de longues minutes, la présence d'**Erisadán** juste derrière lui semble le terroriser.

Alasaril remarque le cerf sur la table et demande à être servi. **Erisadán** semble lui adresser un regard de reproche, ce qui n'échappe pas à **TANO**.

- *Ce cerf est délicieux ! Mais dites-moi, il ne me semble pas que le margrave ait autorisé une battue ces derniers jours... de quand date votre autorisation ? Puis-je voir votre intendante ?*



En l'absence de **JOHANNA**, **Klaus** prend la parole :

- *Cela fait quatre jours exactement.*

- *C'est étonnant, j'avais cru comprendre que les clerics n'étaient pas censés travailler ce jour-là. Nous vérifierons... Dans tous les cas, mes compliments à vos cuisiniers ! Pourrais-je les voir ?*

ULRICH et **CAMILLE** arrivent dans la cour :

- *Bonsoir, monsieur. Ravi que le plat soit à votre goût !*

- *Jeune homme, vous êtes un cuisinier hors pair ! Mais si je puis me permettre, vous avez une mine affreuse. Vous devriez sortir de votre cellier de temps en temps ! Quant à vous, votre visage m'est familier... Quel est votre nom ?*

- *Je m'appelle **CAMILLE**.*

- *Ah oui, ça me revient à présent. Un des gardes à l'**Abbaye** m'a signalé qu'une jeune femme correspondant à votre description souhaitait s'entretenir avec moi. Il paraîtrait même qu'elle aurait voulu entrer de force en passant au travers du lierre magique... est-ce vrai ?*

- ...

L'elfe reprend la parole après quelques secondes :

- *Et bien, pourquoi pas après tout. Je suis d'humeur magnanime et nous n'allons pas gâcher la fête ! Votre cuisine est excellente et c'est le moins que je puisse faire pour vous remercier ! Je vous ferai convoquer dans peu de temps. Vous pouvez disposer.*

L'AIR DE SOFIA

TANORIVEL suggère à **Sofia** de jouer un air elfique. Toutes les personnes présentes écoutent la barde. L'**Aîné** est le premier à applaudir :

- *Ce n'est pas pour rien que Dame **Sofia** est la barde officielle de la ville ! Elle connaît la musique à la perfection, aussi bien que les gens de mon peuple ! Bravo !*

Alasaril demande alors à danser avec la mariée. Il connaît bien les pas. **Birgit** est inquiète et cherche souvent le regard de **TANO**. Peu après, l'**Aîné** retourne sur son siège.

TANORIVEL va à la rencontre d'**Erisadán** et essaie d'entamer la conversation avec lui. Le commandant le coupe immédiatement.



- Qu'est-ce que tu veux ?

- Oh, rien de bien précis, je souhaitais juste discuter avec la légende qui a occis le **Nécromant**.

- Retourne t'asseoir, petit. Je ne suis pas venu ici pour faire la fête, et encore moins pour discuter.

Le regard d'**Erisadán** intimide **TANO**, qui s'exécute.

Les aubergistes se regardent régulièrement et ne savent pas trop comment gérer la situation. Au moins, personne d'autre n'a été arrêté.

LA PRIMA NOCTE

Au moment du dessert, **Alasaril** paraît lassé :

- Vous savez, j'ai longuement étudié vos usages et vos coutumes, et j'ai été particulièrement intrigué par une tradition maritale que vous semblez avoir oublié : on l'appelle la prima nocte.

Klaus et **Tobias** deviennent blêmes en entendant ce mot. La *prima nocte* n'est plus utilisée depuis des lustres.

- Je fais donc valoir mon statut d'**Aîné** pour bénéficier de ce droit ! Monsieur **Klaus**, préparez-nous votre meilleure chambre je vous prie !

Les aubergistes s'interposent. **CAMILLE** suggère que quelqu'un défende l'honneur de **Birgit** avec un duel.

- Bien ! Quelqu'un dans cette assemblée souhaite-t-il défendre l'honneur de la mariée ? Allons, ne soyez pas timides ! Les règles sont simples : le combat se poursuivra tant que les représentés ou les champions ne déclareront pas forfait ! Naturellement, mon champion sera le commandant !

BVORN s'avance et ne baisse pas les yeux devant **Erisadán**. **ULRICH** se souvient de quelques livres de droit lus à ses heures perdues... Il est sûr d'avoir vu que le représenté pouvait combattre lui-même si tel était son souhait, et ne manque pas de le signaler à l'**Aîné**. Alasaril rit aux éclats :

- Oh, mais je m'en voudrais de souiller votre literie si j'étais blessé lors de ce duel ! Vous savez, le sang est très difficile à faire partir sur des draps immaculés... mais soit, je prendrai l'épée ! Cela dit, si je dois être mon propre champion, c'est lui que je combattrai !

Alasaril montre **TANORIVEL** du doigt.



UN DUEL POUR BIRGIT !

L'**Aîné** dégaine sa rapière :

- On va voir ce que donne votre entraînement en situation réelle... en garde !

Le combat commence. **TANORIVEL** est déconcentré par les remarques incessantes d'**Alasaril**. Il loupe toutes ses bottes et le combat semble perdu d'avance. Il tombe son épée lors d'une passe d'armes. Alors que l'**Aîné** va lui porter le coup de grâce, ce dernier pose un genou à terre, essoufflé. Les autres elfes s'avancent pour lui porter secours.

- N'intervenez pas, je peux encore me battre !

TANO en profite pour récupérer son épée et porte un coup à **Alasaril**. Malheureusement, ce dernier riposte et le met à terre. Il pose un pied sur le bras du demi-elfe :

- Alors, madame ? Que décidez-vous ?

- Arrêtez... j'accepte de passer la nuit avec vous.

- À la bonne heure !

Alasaril casse alors le bras de **TANORIVEL**. **Klaus** et **Tobias** se précipitent vers lui.

UNE ARRIVÉE PROVIDENTIELLE

L'**Aîné** tend la main vers celle de **Birgit** :

- Venez avec moi, ma chère enfant...

À cet instant, une flèche vient se planter dans le bras d'**Alasaril** et termine sa course dans la tête du cerf ! Une voix se fait entendre :

- Par ici, espèce de pantin voleur d'enfants ! T'en prendre à une femme le jour de son mariage, c'est une honte !

Tout le monde lève la tête et aperçoit une silhouette blonde drapée de noir sur les toits de l'auberge.

*- Je suis **La Flèche**, et tant que je vivrai, l'espoir subsistera dans **Brenhaven** ! Alors à ta santé, **Etalläran** !*



La Flèche tire alors dans la bouteille la plus proche, qui éclate et éclabousse intégralement **Alasaril**.

- Emparez-vous de lui !

Les elfes se précipitent vers les toits...

*Et voilà qui conclut un mariage particulièrement mouvementé ! Nos héros ont pu faire la connaissance d'**Alasaril**, et **TANORIVEL** en gardera un souvenir pour le moins douloureux... **Tobias** et **Klaus** réussiront-ils à soigner son bras ? De son côté, **JOHANNA** parviendra-t-elle à faire tomber sa fièvre ? Que va-t-il advenir de **La Flèche**, et quelles surprises attendent encore nos aubergistes ?*

Vous le saurez lors de notre prochaine partie !





Pax Celtica



RÉSUMÉ SÉANCE N°5 (24 février 2023, environ 4h45 de jeu)

Klaus et **Tobias** examinent le bras de **TANORIVEL** : il présente un angle étrange et commence à enfler. Alors que les archers se ruent sur les toits à la poursuite de **La Flèche**, **Alasaril** retire le trait de sa main et salue froidement les aubergistes :

*- Nous nous reverrons au Conseil, monsieur **Klaus**. Merci pour cette délicieuse soirée...*

Klaus est submergé par l'émotion et n'ose pas toucher son fils. Le vieil apothicaire prend les devants :

- Attention mon garçon, cela risque d'être douloureux...

Il replace le bras de **TANO** d'un coup sec. Ce dernier retient un cri. **Birgit** arrive à cet instant. **Tobias** s'adresse à elle :

*- **Birgit**, passe à la boutique pour lui prendre une décoction de lait de pavot. Il en aura besoin.*

La jeune femme acquiesce et s'exécute.



Les convives en profitent pour partir. Si certains prennent le temps de remercier leurs hôtes, les autres s'en vont sans demander leur reste. **Friedrik** et **JOHANNA** se croisent près de la sortie :

- Lady **JOHANNA**, tout a déjà été réglé avec **Klaus**. Je vous remercie pour votre travail.

Le meunier s'en va, la mine déconfite. Une dizaine de minutes plus tard, **Birgit** est de retour avec le breuvage. **Klaus** et **BVORN** soulèvent le demi-elfe et l'accompagnent en direction de sa chambre. Dans l'escalier, l'apothicaire chuchote à l'aubergiste :

- Votre fils est jeune et il s'en remettra... Toutefois, sa blessure est handicapante et il ne pourra pas travailler avant plusieurs semaines. Alors à moins que vous ne disposiez d'autres ressources, il lui faut un repos absolu pendant un mois.

Klaus aide **TANORIVEL** à se coucher et reste à son chevet quelques minutes :

- **TANO**, ce que tu as fait ce soir était très courageux. Tu as fait preuve de protection envers **Birgit**, qui est une autre des qualités de l'ordre des Chevaliers du Cerf. Ta mère aurait été très fière de toi.

Il lui fait boire le lait de pavot et quitte la chambre. **BVORN** entre à son tour :

- Alors **BVORN**, j'étais comment...?

- Formidable. Mais **Alasaril** a triché, il ne s'est pas battu honorablement. Tu sais, je réfléchissais à ta blessure. Cette terre rouge dans le sous-sol, elle pourrait peut-être t'aider...

- Tu penses...?

- Oui. Si tu t'en imprègnes, elle t'accordera sa force...

TANO s'évanouit. **BVORN** réfléchit quelques instants, regarde autour de lui et prend le bras du demi-elfe. Alors que le vigile se concentre sur la blessure, ses yeux se mettent à luire d'une intense lumière verte. Au bout de quelques secondes, la lueur disparaît. Le bras de **TANORIVEL** est toujours bleu, mais le gonflement semble s'être atténué. **BVORN** sort de la pièce et laisse **TANO** se reposer.

Pendant ce temps, le reste de l'équipe range les tables et les couverts. **ULRICH** retrouve une bourse contenant **6 pièces d'or** dans la cour de l'auberge. Nos héros vont se coucher peu après.



JOUR DE PAIE

Le lendemain, **JOHANNA** se sent très faible. Son état a empiré durant la nuit et elle a beaucoup de mal à se lever. Curieusement, c'est également le cas pour **BVORN** et **ULRICH**. Le regain d'énergie qu'ils avaient ressenti depuis quelques jours semble s'être estompé. Tous les trois sont très fatigués, la journée va être longue... excepté pour **TANO**, qui a très bien dormi et se réveille frais comme un gardon ! Son bras est encore douloureux, mais l'os semble s'être ressoudé... par quel miracle ?

Klaus félicite tous les employés dans la grande salle. Malgré les évènements, la soirée a été une réussite et a permis de remettre les finances de l'**Épée** dans une situation plus confortable. **CAMILLE** s'enquiert de son salaire et demande à quel moment les aubergistes vont être payés. **Klaus** glisse alors une bourse à chacun contenant la paie hebdomadaire ainsi qu'un supplément de **10 pièces d'or** par personne pour leur participation aux bénéfices.

JOHANNA est surprise de ne pas récupérer son avance et ne manque pas de le signaler devant tout le monde :

- Klaus, qu'en est-il de ce que j'ai avancé ? Où est mon argent ?

- Ça va être difficile ce mois-ci, les finances de l'auberge sont encore fragiles...

BVORN prend la parole :

- Je voudrais bien t'aider JOHANNA, mais je n'ai que quelques pièces dans ma poche...

L'intendante fait valoir ses arguments auprès de **Klaus**. Ce dernier soupire :

*- Très bien. Voici **la moitié** de ce que tu as avancé. Mais je ne peux pas te donner plus. Tu sais que je suis un homme de parole JOHANNA, je me suis engagé à te rembourser et je le ferai. Vous savez tous ici que vous pouvez me faire confiance.*

- Les caisses de l'auberge vont-elles si mal que ça ?

- Hélas oui. Nous sommes dans une situation très délicate et c'est pour cela que nous avons besoin d'organiser cette fête de mariage. Aujourd'hui, nous avons de quoi tenir quelques temps, mais il ne faut pas qu'il y ait d'incidents, d'achats superflus ou de baisse de fréquentation. La concurrence est féroce et les choses peuvent aller très vite.

- Mais comment peut-on t'aider ?

*- Je vous encourage à investir si d'aventure vous trouviez un peu d'argent. Améliorer l'auberge, c'est attirer plus de clientèle. **1000 pièces d'or** seraient un bon début.*

Nos héros en prennent bonne note.



ULRICH intervient :

*- Nous n'avons qu'à aller au **Temple du Serpent** nous aussi, je suis sûr que nous y trouverons une petite fortune !*

- Vous êtes surtout des aubergistes sous-équipés et vous ne savez absolument pas ce qui vous attend là-bas ! Soyez raisonnables enfin !

TANORIVEL interpelle **Klaus** à l'écart des autres :

*- Papa, la flèche qui a blessé **Alasaril**, est-ce que nous l'avons toujours ?*

- Je ne suis pas sûr... Pourquoi me poses-tu cette question ?

- Et bien, je ne sais pas... Peut-être que nous pourrions la revendre à un collectionneur. Cela pourrait intéresser des gens.

- Il faudrait aller voir dans les déchets, peut-être qu'elle s'y trouve encore. Je t'avoue que j'ai préféré m'en débarrasser... À ce propos, tu as plutôt bonne mine ce matin, je suis content de te voir comme ça !

TANO reste silencieux. Effectivement, la flèche ensanglantée est dans un tas de débris. Le demi-elfe la récupère.

LE RETOUR DES ENFANTS PRODIGES

Peu après ces événements, les statues d'**Aurelius Maggiere** s'animent et délivrent un message :

*- Allia alandil ! Grande est la Forêt ! Haut est le Soleil ! Aujourd'hui, trois de vos enfants reviennent de la **Nariamorien** en ayant appris à utiliser leur don dans le respect de la nature. Délaissez votre labeur pour communier avec nous sur la place du **Fort** et que la joie égaie vos pas. Allia alandil !*

Quelques secondes plus tard, les statues reprennent :

*- Ceci est un message du **Prévôt**. Il est interdit de travailler aujourd'hui. Tout contrevenant sera mis à l'amende. La participation à la fête du retour des enfants est facultative.*

Nos aubergistes discutent de la nouvelle. En tant que restaurateurs, ils ne sont jamais vraiment concernés par les jours chômés... Au contraire, ce sont les moments où ils réalisent leur meilleur chiffre d'affaires ! Ils iront donc faire un tour sur la place du **Fort** avec une charrette remplie de victuailles. Pendant qu'**ULRICH** agrémente les restes de la veille en fourrant la viande de cerf dans des chaussons et que **CAMILLE** prépare des crêpes sucrées, **TANO** fabrique un petit écriteau où il est inscrit : "*l'Épée qui vient à vous !*"



Soudain, quelqu'un descend l'étage à toute vitesse : **Enguerrand d'Orville**. Il manque de bousculer quelqu'un au passage. **Anthelme** le suit de près :

- *Excusez-nous, nous devons nous rendre au **Fort**.*

- *Serait-il possible que la sœur d'**Enguerrand** fasse partie des enfants revenus ?*

- *Peut-être. En tout cas, le seigneur **Enguerrand** n'a pas hésité et s'est préparé immédiatement. Je dois vous laisser.*

Anthelme quitte les lieux.

BVORN, **CAMILLE**, **TANO** et **ULRICH** se rendent en direction de **Fort-Greifstark** avec la charrette. De son côté, **JOHANNA** est épuisée et décide d'aller voir **Tobias**. Ce dernier lui ouvre la porte de sa boutique :

- *Lady **JOHANNA** ? Que puis-je pour vous ? Oh mais ça n'a pas l'air d'aller, vous êtes en nage !*

- *Oui, je ne me sens pas bien du tout...*

- *Attendez, j'ai peut-être quelque chose à vous donner. D'habitude, mes consultations ne sont pas gratuites, mais je vais faire une exception pour vous remercier. Tenez, prenez ça.*

Le vieil apothicaire donne un philtre à l'intendante et l'invite à monter à l'étage. Il ouvre la première chambre en face de l'escalier. **JOHANNA** regarde dans le couloir mais aperçoit uniquement **Birgit** qui vient à sa rencontre. **Tobias** reprend :

- ***Birgit**, puis-je lui laisser ta chambre pour qu'elle se repose un petit peu ? Elle a l'air d'avoir une méchante fièvre...*

- *Oui bien sûr !*

- *Je vais la surveiller, prends ma place en bas.*

JOHANNA s'allonge, ingurgite le contenu de la fiole et commence à s'endormir sous la surveillance de **Tobias**.

RETROUVAILLES À FORT-GREIFSTARK

Le reste de l'équipe arrive sur la place du **Fort**. Un attroupement de citoyens réunis pour l'évènement est déjà là. Trente soldats sont présents et aux aguets. Trois enfants sont au centre de l'attention, dont la petite **Éléonore d'Orville** ! **Enguerrand** est à ses côtés et pleure à chaudes larmes. **Alasaril** se trouve non loin, la main gantée.



L'**Aîné** s'adresse à la foule :

- *Citoyennes et citoyens de **Brenhaven** ! C'est avec une immense fierté que je vous annonce que ces enfants vont pouvoir retrouver leur famille. Nos arindeäls leur ont appris à canaliser leur don, preuve que notre enseignement fonctionne ! Profitez du retour de vos petits prodiges, Grande est la Forêt !*

L'assemblée est partagée. Si certains ne cachent pas leur joie comme **Enguerrand**, d'autres se montrent beaucoup plus réservés. C'est le cas d'**Anthelme**. La petite **Éléonore** est calme et sereine. Les aubergistes s'approchent d'elle et lui demandent ce qu'il s'est passé dans la forêt. **Éléonore** reste évasive, mais assure aux héros "qu'un grand renouveau est à venir"...

Pendant ce temps, **Alasaril** s'avance près de la charrette. Il se permet de prendre un chausson sans le payer et rappelle à **CAMILLE** leur futur rendez-vous :

- *Des sentinelles viendront vous chercher prochainement. Je compte sur votre présence.*

Il mange son chausson et grimace :

- *Encore du cerf...*

ULRICH s'éloigne du groupe et se dirige vers les deux autres enfants. Ces derniers sont frère et sœur. Leurs parents se trouvent non loin. Le cuisinier apprend que la famille vit près du moulin de **Friedrik**.

Lorsque **BVORN** demande à **Anthelme** son avis sur la situation, le majordome lui répond qu'il ne reconnaît plus la petite et qu'elle a manifestement changé. Il sera vigilant quant à son comportement les prochains jours.

Nos héros retournent à l'auberge peu après. **CAMILLE** souhaite s'acheter de nouveaux vêtements, mais aucune boutique n'est ouverte en raison du décret du **Prévôt**.

L'ENTREMETTEUR

En milieu d'après-midi, une personne vient se désaltérer à l'**Épée** : c'est l'homme qu'**ULRICH** avait croisé près de la **Sylve**. Le cuisinier vient le saluer :

- *Bonjour ! Comment allez-vous ? C'est un plaisir de vous voir ici !*

- *Très bien, je vous remercie ! Je suis venu goûter votre bière et je constate qu'elle est à la hauteur de sa réputation !*

Les deux hommes discutent quelques minutes. Le visiteur annonce s'appeler **Léopold**.



Après quelques échanges, le sujet est lâché :

- *Dites-moi franchement, quel est votre point de vue sur l'occupation elfique ?*

ULRICH regarde autour de lui, puis répond :

- *Oh vous savez, rien de particulier. Ça ne m'atteint pas plus que cela...*

- *Vraiment ? Vous ne trouvez pas cela étrange, ces enfants qui reviennent en ville après des années d'absence comme si de rien n'était ? Cela vous paraît-il normal de ne plus couper de bois et de vous cloîtrer chez vous à partir de 22 heures ? Acceptez-vous vraiment tous les interdits de l'occupant avec autant de philosophie ? Pensez-vous vraiment que cela ne vous atteint pas ?*

- *Certes...*

- *N'y allons pas par quatre chemins : aujourd'hui, nous avons besoin d'actions significatives.*

ULRICH se rapproche de **Léopold** :

- *Il y a **La Flèche**.*

- *Mais **La Flèche** est seul. Et le jour où il se fait attraper, tout est terminé.*

- *Qu'essayez-vous de me dire ? Pensez-vous aux **Ifriers** ?*

L'homme sourit :

- *Je n'ai jamais utilisé ce mot. Maintenant, je connais quelqu'un qui connaît quelqu'un à son tour... Si vous êtes d'accord, je peux vous mettre en relation avec lui. Votre situation devrait l'intéresser.*

- *Que dois-je faire ?*

- *Revenez à l'endroit où nous nous sommes rencontrés demain en début de matinée. C'est lui qui vous trouvera.*

Léopold finit sa chope et se lève :

- *En tout cas, je vous remercie pour la bière. C'est assurément la meilleure de la ville !*

Le visiteur quitte l'auberge. **ULRICH** parle de cette discussion avec **BVORN** et **CAMILLE**.



LE POUVOIR DES FLEURS

Pendant ce temps, **JOHANNA** se réveille. Elle se sent un peu mieux, mais **Tobias** n'est pas convaincu. Il sort de la chambre et revient avec **Birgit**. Il tient également un bocal d'où il tire quelques fleurs :

- *Birgit, veux-tu bien lui retirer le haut de sa tenue ?*

La jeune femme déshabille **JOHANNA**, puis l'apothicaire dépose une dizaine de pétales sur le buste de l'intendante. Quelques minutes plus tard, les pétales se carbonisent et finissent par disparaître. **JOHANNA** n'a plus de fièvre.

- *C'est bien ce que je pensais. Votre fièvre est d'origine magique, aucun de mes remèdes ne peut vous aider. En revanche, ces fleurs en ont le pouvoir. Pourriez-vous me dire ce que vous avez fait de particulier ces derniers jours ? Y a-t-il un évènement dont vous souhaiteriez me parler ?*

JOHANNA botte en touche. Elle demande à **Tobias** s'il serait disposé à lui vendre quelques fleurs.

- *Malheureusement, c'était les dernières. Je pense qu'il faudra encore quelques jours avec ce "traitement" avant que vous ne soyez parfaitement rétablie. Ces fleurs poussent uniquement dans la **Forêt de Liffraie**. Je peux vous dire où les trouver, mais il faudra vous débrouiller seule pour vous y rendre.*

- *Et qui vous les a données ?*

- *Je ne peux pas vous le dire. Sachez juste que l'entrée de la forêt est surveillée et que ce qui se trouve à l'intérieur est très dangereux. Il y a des animaux sauvages et... autre chose.*

JOHANNA remarque l'émotion dans les yeux de l'apothicaire. **Birgit** prend alors la main de son mari.

- *Tenez. Faites bon usage de cette information et soyez prudente.*

L'intendante quitte la boutique en bien meilleure forme.

LA VISITE DE L'ABBAYE

Quelqu'un frappe à la porte de l'auberge. Deux soldats elfes demandent à voir **CAMILLE**, puis l'escortent en direction de l'**Abbaye de la Flamme**. Une fois sur place, un des elfes caresse la haie en lierre, qui s'ouvre pour les laisser passer. **CAMILLE** est accompagnée vers une entrée latérale. Elle remarque que les statues de l'**Abbaye** représentent des héros elfes et non pas les paladins de la Flamme. Étrange...



En puisant dans sa mémoire, la jeune femme se souvient avoir lu que les elfes utilisent une magie particulière, une sorte de tissu enchanté qui leur permettrait de camoufler ou de changer le véritable aspect de la surface qu'il recouvre... Si c'est bien le cas, les vraies statues sont toujours là !

Les gardes laissent **CAMILLE** à l'entrée de l'**Abbaye** :

*- Le Seigneur **Alasaril** vous attend dans la grande salle située à droite. Le reste de l'**Abbaye** vous est interdit.*

CAMILLE entre. Elle se retrouve dans une ancienne salle de cérémonie. La pièce est grande, des colonnes soutiennent le plafond et un magnifique tapis se trouve au sol. **Alasaril** est assis sur un trône en face de deux fauteuils :

*- **CAMILLE** ! Je vous attendais. Asseyez-vous, je vous en prie.*

La jeune femme regarde la main gantée de l'**Aîné**. Ce dernier la met derrière son dos.

- Vous savez, je crois que nous ne sommes pas partis "du bon pied", comme vous autres humains avez l'habitude de le dire. Je n'ai pas envie que les événements de la veille puissent jeter un froid entre nous, c'est pour cela que je tenais à vous offrir un cadeau.

Alasaril tend un diadème en bois délicatement sculpté à **CAMILLE**. Cette dernière est réticente à l'accepter. L'**Aîné** fronce les sourcils :

- Vous refusez mon présent ? C'est un signe de paix que je vous offre, et vous ne l'acceptez pas ?

CAMILLE prend le diadème.

- Bien. Mettez-le, je vous prie.

La jeune femme hésite. Le ton de l'elfe se fait menaçant :

- Mettez. Le.

CAMILLE met le diadème sur sa tête. **Alasaril** sourit :

- Parfait ! Vous savez, c'est l'œuvre d'un célèbre artisan elfe, une pièce unique ! Maintenant, dites-moi pourquoi vous souhaitez venir ici.

*- Je suis venue voir le tombeau de **Bren**.*

- Bien. Suivez-moi.



Alors que l'**Aîné** passe devant **CAMILLE**, cette dernière tente de retirer le diadème. Mais elle ne peut s'y résoudre, il est très bien là où il est...

Ils reviennent dans l'antichambre, passent une grande porte et se retrouvent dans la nef de l'**Abbaye**. Le sol est recouvert de pailles où se reposent une dizaine de loups ainsi que quelques ours. Des oiseaux sont également dans les airs. Toute cette ménagerie regarde **CAMILLE** droit dans les yeux, les animaux les plus proches d'elle commencent à grogner. **Alasaril** lui présente un tombeau non loin :

- Et voici la sépulture de **Bren** !

CAMILLE observe la pièce, puis s'adresse à l'**Aîné** :

*- Excusez-moi, je souhaitais me recueillir seule devant la tombe de **Saint Bren**...*

- Je vous en prie ! Oh, et si un de nos animaux devait se montrer un peu trop entreprenant, n'hésitez pas à crier !

Alasaril quitte la nef. **CAMILLE** fait une prière devant le sarcophage puis se retourne. La pièce comporte quatre portes ainsi qu'un étage supérieur. Un escalier semble donner vers une crypte au sous-sol. **CAMILLE** s'avance, mais un ours la dissuade d'aller plus loin. **Alasaril** revient :

- Très bien, j'espère que cela vous a plu !

La jeune femme pointe l'entrée de la crypte du doigt :

- Pourrais-je visiter cette zone-là ?

L'**Aîné** paraît lassé :

- Je ne pense pas. Je vous ai déjà accordé une faveur importante en vous permettant d'accéder à l'endroit que vous souhaitiez... il est maintenant temps que vous partiez.

- Alors vous nous envahissez, et...

- Cela suffit, PARTEZ !

Les gardes font irruption dans la pièce et saisissent **CAMILLE**. **Alasaril** s'approche d'elle :

- Je vous conseille de vous montrer plus respectueuse à l'avenir, je n'apprécie guère les provocations. N'oubliez pas à qui vous vous adressez... Si cela devait se reproduire, je ne serai pas si indulgent. Cette visite est terminée !

CAMILLE est jetée hors de l'**Abbaye** sans ménagement. Peu après, elle est de retour à l'auberge.



LE DIADÈME DE L'AMITIÉ

Le reste de l'équipe remarque cette nouvelle coiffure sur la tête de leur camarade. Cette dernière semble d'ailleurs assez guillerette, ils n'ont pas l'habitude de la voir comme ça. **CAMILLE** est très enthousiaste en leur racontant sa visite de l'**Abbaye**, les elfes ont été si bons avec elle... Pourquoi vouloir à ce point leur départ de **Brenhaven** ?

Les héros ne reconnaissent plus leur collègue. **JOHANNA** lui ordonne de retirer le diadème, celui-ci est certainement ensorcelé, mais **CAMILLE** refuse ! Ses propos sont de plus en plus accommodants envers l'occupant, elle va finir par les trahir !

*- Quand je pense que tu t'es battu avec le Seigneur **Alasaril**... tu devrais avoir honte, **TANO** !*

JOHANNA fait appel à certains contacts et leur demande une fiole de lait de pavot de contrebande en échange de 10 pièces d'or. Elle devrait l'avoir demain.

Nos aubergistes vont se coucher après le service. **TANORIVEL** aurait aimé sortir explorer des lieux en ville, mais **JOHANNA** est trop fatiguée. **CAMILLE** a fermé sa chambre à clé, aucun moyen de lui retirer son diadème pendant qu'elle dort.

MES ELFES BIEN-AIMÉS...

Le lendemain, **BVORN** et **ULRICH** se sentent plus reposés. Nos héros se retrouvent dans la grande salle et discutent. **ULRICH** se rendra vers la **Sylve**, tandis que **BVORN**, **JOHANNA** et **TANO** iront dans la **Forêt de Liffraie**. La fièvre de l'intendante semble être revenue, il n'y a pas de temps à perdre !

De son côté, **CAMILLE** brûle d'envie d'aller parler aux sentinelles elfes non loin de l'auberge :

- Allia findelë citoyenne, que voulez-vous ?

- Je voudrais travailler pour vous, j'adore les elfes !

Les deux épéistes remarquent le diadème sur sa tête :

- Oui, évidemment ! C'est très bien ! Vous êtes une très bonne collaboratrice ! Hélas, nous n'avons pas de travail à vous donner. Faites ce que vous avez à faire, retournez vaquer à vos occupations habituelles et n'hésitez surtout pas à dire tout ce que vous verrez d'anormal aux premiers elfes que vous croiserez !

CAMILLE retourne à l'auberge et n'entend pas les soldats ricaner dans son dos... Mais y a-t-elle seulement prêté attention ?



RENCONTRE AVEC ANSWALD

ULRICH arrive alors près de la **Sylve**. Il en fait le tour à une distance raisonnable, puis aperçoit un homme décharger des caisses. Celui-ci lui fait un signe de tête :

- Bonjour aubergiste ! Quelle belle journée, n'est-ce pas ?

- Vous êtes mon contact ?

L'homme se rapproche de lui :

- Droit au but, j'apprécie. Mais avant que nous allions plus loin, laissez-moi vous poser quelques questions...

Après quelques minutes, l'homme paraît satisfait :

*- Bien. Nous allons réfléchir. Retrouvons-nous ici, demain à la même heure. Au fait, mon nom est **Answald**.*

*- Attendez, j'avais quelque chose à vous demander : une de mes amies a besoin de certaines choses qui se trouvent dans la **Forêt de Liffraie** et...*

- Ce n'est pas comme ça que ça marche. Vous nous rendez d'abord un service, et nous vous en rendrons un après.

- Je dois parler de tout cela à mes amis...

- À ce jour, c'est avec vous et vous seul que je traite. Soyez à l'heure demain et ne venez pas accompagné.

Answald disparaît.

UNE SORTIE EN FORÊT

Pendant ce temps, **BVORN**, **JOHANNA** et **TANORIVEL** conduisent leur charrette à la sortie de la ville. Après quelques heures de route, ils arrivent devant l'orée du bois. Comme ils s'y attendaient, une patrouille de deux archers elfes vient à leur rencontre. **TANO** a pris la précaution de se camoufler à l'arrière du véhicule.

- Halte-là, citoyens. Que faites-vous ici ?

*- Nous sommes des employés de l'**Auberge de l'Épée**. Nous venons récupérer des ingrédients pour notre cuvée spéciale.*



- *Cet endroit ne vous est pas accessible.*

- *Pourtant, nous avons une autorisation en bonne et due forme...*

- *Montrez-la moi. Et sortez également vos lettres de céans je vous prie.*

L'échange commence à devenir tendu. À cet instant, **JOHANNA** intervient et regarde fixement les elfes en leur tendant un parchemin vierge :

- *Voici notre autorisation. Laissez-nous passer.*

Une étrange lueur verte se met à briller dans les yeux de l'intendante...

- *Parfait, tout est en règle. Vous pouvez passer. Soyez prudents, citoyens.*

La charrette avance. **JOHANNA** se sent moins fiévreuse, comme si son pouvoir avait puisé dans sa maladie... Les autres ne sont pas certains de ce qu'ils ont vu, mais n'insistent pas.

La forêt est dense, toutefois **TANORIVEL** sait s'orienter. Nos trois héros parviennent sans difficulté à rejoindre la clairière indiquée par **Tobias**. Un gigantesque cerf blanc est en train de manger des fleurs et ce sont celles qu'il leur faut ! Le demi-elfe a déjà entendu son oncle parler d'animaux sacrés, mais il n'en avait encore jamais vus auparavant. Il approche en signe de paix. Le cerf se met à bramer. **BVORN** aperçoit des mouvements dans les buissons au loin. Quelqu'un ou quelque chose se trouve à l'intérieur !

Le cerf renifle la main de **TANO** puis s'échappe. **JOHANNA** cueille un maximum de fleurs et s'allonge à l'arrière de la charrette. Un homme encapuchonné sort des buissons et vient à leur rencontre. Nos héros ont du mal à distinguer son visage derrière sa barbe hirsute. Il s'adresse alors à eux :

- *Vous avez fait fuir notre proie. Que faites-vous ici ?*

- *Nous sommes juste venus chercher des fleurs, nous ne voulions pas vous causer du tort.*

Le regard de l'homme se pose sur **TANORIVEL** :

- *Un demi-elfe ?*

- ...

- *Il s'est battu avec le seigneur **Alasaril** avant-hier, n'en avez-vous pas entendu parler ?*

L'homme se met à rire nerveusement :

- *Ce demi-elfe s'est battu avec **Alasaril** et est encore là pour en parler ?! J'imagine que vous l'avez tué ?!*



- Hélas non... Enfin bref, nous sommes juste venus récupérer ces fleurs.

- Et qu'ont-elles de si spécial pour que vous veniez ici les chercher ?

*- Nous en avons besoin pour soigner notre amie malade. Êtes-vous un **Ifrier** ?*

L'homme regarde **BVORN** droit dans les yeux. Son attitude change radicalement :

- Mesurez bien vos paroles à présent... Votre vie ne tient qu'à un fil.

Il se met à siffler. Une deuxième silhouette sort à son tour des buissons. Une femme. Elle a des cheveux gris et est habillée avec des vêtements de cuir :

*- Vous devez être **BVORN**, n'est-ce pas ? Nous savons beaucoup de choses à votre sujet.*

- Un de nos amis est avec l'un d'entre vous à ce moment-même.

- C'est exact. Avec votre cuisinier. Nous sommes en train d'envisager la possibilité de travailler avec vous... Prenez vos fleurs et ne dites à personne que vous nous avez aperçus. Nous savons où vous trouver si jamais il vous venait l'idée saugrenue de le répéter...

L'entrevue se termine peu de temps après. Notre équipe repart en direction de **Brenhaven**. **JOHANNA** s'est appliqué les fleurs sur la poitrine, comme **Tobias** l'avait fait auparavant. Après une dizaine de minutes, la fièvre disparaît. Il leur reste suffisamment de fleurs pour sept utilisations.

LAIT DE PAVOT ET BAIN CHAUD

Tout le monde se retrouve pour déjeuner à l'**Épée** en début d'après-midi. **JOHANNA** a récupéré le lait de pavot et s'est arrangée pour droguer la soupe de **CAMILLE**. Après quelques instants, cette dernière s'écroule sur la table. L'intendante saisit le diadème et part le cacher dans un endroit sûr. Peu après, **CAMILLE** se réveille. **BVORN** l'interroge :

*- Dis-moi **CAMILLE**, que penses-tu d'**Alasril** ?*

- C'est un monstre !

- Ouf, c'est bien elle !

BVORN et **JOHANNA** retournent au sous-sol. Le vigile ouvre la trappe dans le silo, entre à l'intérieur et frotte une petite quantité de sable rouge entre ses paumes.



Pendant ce temps, **ULRICH** souhaite se rendre au **Bains**. Il y rencontre **Ambrosia**, gérante de l'établissement et quartmestre du **Quartier de la Rivière**, puis lui donne **une pièce d'or** pour accéder à l'intégralité des bassins. Ceux-ci sont un héritage de l'ancienne **Brenhaven**. Les runes naines à l'intérieur fonctionnent toujours et régulent la température de l'eau. Alors qu'**ULRICH** s'approche du sauna, un homme devant la porte lui demande de s'en aller :

*- Excusez-moi monsieur, mais la personne qui se trouve à l'intérieur souhaiterait bénéficier du sauna seul... Tenez, voici **une pièce d'or** en guise de dédommagement, profitez du reste de l'établissement !*

ULRICH va le signaler à **Ambrosia** lors de son départ. Effectivement, il arrive que des gens privatisent le sauna à l'occasion, mais cela doit passer par elle en premier lieu... Elle ira se renseigner.

UN MENDIANT CHANCEUX

En début de soirée, **BVORN** commence à se sentir fiévreux. Un vieux mendiant arrive alors à l'auberge : c'est **Rafael**, l'ancien météorologue des **Halles** !

*- Ah, **BVORN**, comment vas-tu ?*

*- Très bien **Rafael**, et toi ?*

- On ne peut mieux ! J'ai eu un coup de chance aujourd'hui et je viens fêter ça chez vous !

- Allons, tu sais que tu peux passer quand tu veux si tu as besoin d'un repas...

- Non, sans façon ! Je suis un homme honnête et je tiens à payer ce que je consomme ! Et ce soir, je m'offre de la viande ainsi qu'une chambre... mais d'abord, un bon bain !

- Sans indiscretion, pourrais-je savoir qui est ton bienfaiteur ?

- Je n'en suis pas certain, mais j'ai l'impression que c'était un vieil homme. Quand j'ai relevé la tête, il m'avait laissé une bourse dans la main et avait déjà disparu.

- ...

Rafael monte à l'étage en compagnie de **Gisila**. **JOHANNA** prépare des vêtements oubliés par d'anciens clients à l'intention du vieux météorologue. Le service se passe normalement, **Rafael** est ravi de sa soirée ainsi que de ses trois pintes de bière...

Les aubergistes partent se coucher.



GRUAU FATAL

Le lendemain, **BVORN** ne se sent pas bien du tout. Lui aussi est atteint de la fièvre, cela n'avait pourtant pas été le cas lors de la découverte du corps sous le silo.

Toute notre équipe se retrouve pour le petit-déjeuner. Mais quelque chose ne va pas. Les sens d'**ULRICH** sont en alerte, un frisson lui parcourt la nuque. Une présence maléfique se trouve dans l'auberge !

Le cuisinier se précipite dans la grande salle et aperçoit **Rafael** assis à une table. Le vieil homme a le regard dans le vague, comme s'il était figé. Soudain, il s'effondre dans son gruaou ! Les clients près de lui commencent à paniquer, **Klaus** invite alors tout le monde à remonter dans sa chambre ou à se rendre à l'extérieur pour quelques minutes.

ULRICH s'approche du vieux mendiant et perçoit une forte énergie magique autour de lui... Son cœur s'est arrêté, ça ne fait aucun doute ! Mais tous ses compagnons sont ici, comment réagir face à eux sans leur dévoiler son secret ? **JOHANNA** ne comprend pas ce qu'il se passe. Devant l'hésitation du cuisinier, elle prend les devants et ôte la chemise de **Rafael**. Il a une étrange tache dans le dos.

ULRICH ressent une nécromancie particulièrement puissante émaner de cette marque : c'est une rune d'ancrage. Si rien n'est fait pour contrecarrer la malédiction, l'esprit de **Rafael** hantera l'auberge jusqu'à ce qu'un magicien le délivre du sortilège. Il faut pratiquer un exorcisme immédiatement !

L'EXORCISME

Le cuisinier chuchote quelque chose à l'oreille de **Rafael** et ce dernier revient à la vie devant ses camarades stupéfaits ! Le vieux mendiant se tortille et suffoque alors que l'air pénètre à nouveau dans ses poumons. **ULRICH** lui ordonne de parler :

- Qui t'a fait ça ?

- Je ne sais... pas...

- Quelle est ta mission ?! Réponds !

- Je ne peux pas... le dire ! Je devais venir ici ! Argh...

Rafael n'a pas le temps d'arriver au bout de sa phrase. Son corps se raidit brusquement et des phénomènes inexplicables surviennent : des couverts et du mobilier commencent à se soulever. **JOHANNA** et **BVORN** évitent des couteaux projetés à toute vitesse dans leur direction, mais la nuque de **TANO** tourne sur elle-même dans un craquement bruyant !



Les yeux du vieux mendiant deviennent d'un noir d'encre et il se jette sur **ULRICH** avec une voix sinistre :

- Je le savais ! Cela fait longtemps que je te cherche... alors maintenant, nous allons voir de quel bois tu es fait !

Rafael saisit la tête d'**ULRICH** entre ses mains. Une puissante énergie repousse tout le monde contre les murs de la grande salle et le cuisinier commence à saigner des yeux ! Une entité essaie de s'emparer de son esprit ! Mais celui d'**ULRICH** est le plus fort. Dans un immense effort mental, le cuisinier parvient à imposer sa volonté. Le corps du vieux météorologue ne supporte pas le choc et ses orbites éclatent dans un jus noirâtre. Les aubergistes retombent à terre tandis que le corps de **Rafael** redevient inerte. **ULRICH** reste au sol, inconscient.

*Que vont faire nos héros après ce petit-déjeuner pour le moins animé à l'**Auberge de l'Épée** ? Le cadavre d'un vieux mendiant se trouve dans la grande salle, **BVORN** et **JOHANNA** souffrent tous les deux de cette fièvre mystérieuse et, plus préoccupant encore, **ULRICH** ne semble pas se réveiller... Que réserve donc la suite de cette journée à nos aubergistes ?*

Vous le saurez lors de notre prochaine partie !





Pax Elfica



RÉSUMÉ SÉANCE N°6 (24 mars 2023, environ 4h30 de jeu)

Alors que la vie quitte le corps du vieux mendiant, **BVORN** et **JOHANNA** retombent au sol. **ULRICH** est à terre, inconscient. **TANORIVEL** est blessé à la nuque.

BVORN et **JOHANNA** se relèvent et se précipitent vers le cuisinier. **CAMILLE** ausculte rapidement **TANO**, mais les jours du demi-elfe ne semblent pas en danger. Il devra toutefois se reposer pour récupérer toute sa mobilité.

Klaus revient dans la grande salle et aperçoit le cadavre de **Rafael**, les yeux écartés. Les clients à l'étage exigent de savoir ce qu'il se passe et ceux qui étaient sortis dans la cour tentent d'entrer à nouveau. **JOHANNA** fait barrage derrière la porte et fixe les individus droit dans les yeux :

- Tout va bien, vous n'avez pas besoin de vous inquiéter.

Les yeux de l'intendante se mettent à luire dès qu'elle prononce ces mots. À cet instant, un frisson lui parcourt l'échine, comme si une présence se trouvait derrière elle...



Klaus retourne à l'étage afin de rassurer les clients, tandis que **BVORN** jette une toile sur le corps du météorologue. Nos héros finissent par le déplacer dans la cuisine. Ils transportent également **ULRICH** dans sa chambre. Après un bref dialogue quant à l'état de santé de **TANORIVEL**, **BVORN** décide d'utiliser son pouvoir de guérison sur lui pour la deuxième fois. Alors que le demi-elfe sent la douleur le quitter peu à peu, le vigile ressent à son tour un frisson lui parcourir le long du dos...

Nos aubergistes remontent en cuisine, excepté **TANO** qui reste au chevet d'**ULRICH**. **Klaus** arrive peu après :

- Est-ce que quelqu'un va enfin me dire ce qu'il s'est passé ici ?!

- Rafael était comme possédé ! ULRICH lui a chuchoté quelque chose à l'oreille, et...

JOHANNA interrompt **BVORN** :

- Il était mort, Klaus ! Rafael était mort ! J'ignore comment, mais ULRICH a réussi à le réanimer et il s'est jeté sur lui !

Klaus s'adresse à **Gisila** et lui demande de gérer les petits-déjeuners avec les autres chambrières.

Nos héros sont dans une impasse. Que vont-ils bien pouvoir faire du cadavre ? **CAMILLE** suggère de le découper, mais l'aubergiste s'y oppose :

- Hors de question de remettre ça ! Et puis la dernière fois, le corps était étrangement desséché, ce qui n'est pas du tout le cas de Rafael !

JOHANNA prend la parole :

- Vous ne trouvez pas ça bizarre, toutes ces coïncidences qui arrivent en présence d'ULRICH ? Il nous cache quelque chose !

- Nous réglerons ce point lorsqu'il sera réveillé ! Pour l'instant, nous avons un corps dans la cuisine dont il faut nous débarrasser ! Réfléchissez !

- Nous pourrions peut-être le cacher dans le silo ?

- Et laisser deux cadavres moisir dans le sous-sol de l'auberge ?! Certainement pas, je n'en veux pas ici !

JOHANNA propose que l'équipe reprenne contact avec les **Ifriers**. Ils pourraient peut-être les aider à faire disparaître le corps... Pourquoi ne pas leur demander de fabriquer un diadème identique à celui de **CAMILLE** ? Si des elfes la croisent en ville sans le cadeau d'**Alasaril**, cela attirera l'attention sur l'**Auberge de l'Épée**... Mais cela n'arrivera pas avec une réplique ! Au contraire, elle pourrait même paraître inoffensive auprès de l'occupant.



Toutefois, cela ne règle pas le problème de **Rafael**. Les dernières personnes à l'avoir vu vivant pourront témoigner qu'il se trouvait à l'**Épée**. Une descente à l'auberge ne serait vraiment pas bonne pour les affaires.

Nos héros décident de laisser le corps dans la cuisine en attendant de trouver une solution. Ils verrouillent les portes à double tour et descendent voir **ULRICH**.

LA RUMEUR

TANORIVEL tente de lui réciter un poème, mais cela n'a pas l'air de réveiller le cuisinier. Le demi-elfe essuie les larmes de sang qui perlent sur le visage de son ami. L'équipe se concerte. Après quelques minutes, **Klaus** est appelé par **Lilibeth**. Il fait signe à **JOHANNA** de s'approcher :

*- **Lilibeth** vient de me faire part d'une nouvelle inquiétante... Apparemment, une rumeur circule en ville : il paraîtrait que nous rendons la clientèle malade avec notre nourriture et que la bière est indigeste...! J'ai effectivement remarqué que nous avons moins de clients que d'habitude depuis quelques jours, comme si nous avions besoin de ça !*

- Et que faut-il faire ?

- Je l'ignore, mais il faut endiguer cette rumeur avant qu'elle nous cause du tort !

JOHANNA envisage d'organiser une soirée à thème. Il y aurait une fête ainsi qu'un concours, et le gagnant aurait droit à la meilleure chambre de l'auberge offerte pour la nuit ! **Klaus** est partant, il demandera à **Janelle** de s'occuper de la musique. **JOHANNA** souhaite faire de la publicité pour l'évènement, mais il lui faudra l'aide de **Sofia**.

L'équipe revient sur le problème du corps dans la cuisine. Nos héros proposent plusieurs pistes puis sollicitent l'avis de **Klaus** :

*- Bien sûr, nous pouvons le cacher, ou encore le lester et le jeter dans la **Waldine**... mais n'avez-vous pas autre chose à suggérer ? Nous connaissons ce pauvre homme et il mérite un semblant de cérémonie !*

*- Et si nous allions l'enterrer au cimetière de l'**Église de la Flamme** ?*

*- C'est malheureusement interdit. Plus aucun corps ne se trouve dans les caveaux de ce cimetière depuis que le **Nécromant** les a relevés... Et quand bien même, comment comptez-vous le transporter jusqu'à l'**Église** ? Et que direz-vous aux patrouilles si elles découvrent ce que vous dissimulez ?*

Tout le monde réfléchit quelques instants, puis **Klaus** reprend la parole.



- J'ai autre chose à vous proposer. Nous pouvons peut-être prendre contact avec les **Lanterniers** et organiser une crémation aux **Tors Ignés**. Mais cela nous coûtera de l'argent, certainement une somme à trois chiffres...

- Ah non ! Déjà que tu ne m'as toujours pas remboursée en intégralité, je...

Klaus se fâche et tape du poing sur la table :

- Nous n'allons pas revenir là-dessus, **JOHANNA** ! Si le cadavre est découvert, c'est toute l'auberge et ses employés qui en pâtiront ! Et s'il faut donner **200 ou 300 pièces d'or** pour nous éviter la prison ou pire, je suis prêt à les payer ! J'admire tes capacités de gestionnaire, mais l'avarice ne nous sera d'aucun secours cette fois !

Nos héros débattent, puis **Klaus** intervient de nouveau :

- Et si nous organisons cette soirée de fête et que nous faisons gagner le chef des **Lanterniers** ? Il pourra peut-être accepter de nous rendre ce service en échange ?

- Nous truquons le concours ?

- Et pourquoi pas ? Il ne faut pas se faire prendre, c'est tout !

UNE FIÈVRE TENACE

Alors que le milieu de matinée approche, la fièvre de **BVORN** et **JOHANNA** se manifeste à nouveau. Le vigile a l'intention d'aller aux **Bains**, mais se souvient que les immersions froides de la petite **Sigrid** parvenaient à peine à stabiliser sa température... Ils suggèrent à **CAMILLE** de faire une prière ensemble. Si le **Drac** les a ensorcelés comme semble le penser **JOHANNA**, peut-être que **La Flamme** les aidera !

Dans la grande salle, **TANO** surprend des clients chuchoter à voix basse en regardant leur nourriture. Le demi-elfe se fait remarquer, puis les clients changent de sujet.

Une demi-heure plus tard, rien ne s'est produit du côté de nos héros malades. Si **CAMILLE** se sent reconnectée à sa foi, **BVORN** et **JOHANNA** sont toujours fiévreux. **BVORN** tente à nouveau d'utiliser son pouvoir de guérison sur l'intendante, mais rien ne se passe. Il entend maintenant des chuchotements au creux de son oreille...

- Ce pouvoir ne me dit rien qui vaille...

- Il ne faut peut-être plus l'utiliser !

Ils vont se reposer en se recouvrant de fleurs. Il leur en reste suffisamment pour **cinq utilisations**.



RETOUR CHEZ TOBIAS

Deux heures plus tard, toute l'équipe se retrouve pour organiser l'après-midi. **CAMILLE** ira voir **Tobias** pour lui parler d'**ULRICH**, tandis que **BVORN** et **TANORIVEL** partiront à la recherche de son contact. **JOHANNA** ira chercher **Sofia**, qui est certainement à l'**Auberge du Pont**.

BVORN et **TANO** font le tour de la **Sylve** pendant deux heures, mais personne ne vient à leur rencontre. Ils rentrent à l'auberge, bredouilles.

CAMILLE camoufle son visage et arrive devant la boutique de l'apothicaire avec un bocal de fleurs magiques. **Birgit** lui ouvre. **CAMILLE** l'informe qu'**ULRICH** est inconscient depuis ce matin et que la présence de **Tobias** est requise à l'**Épée**. Touchée, la jeune femme part chercher son mari. Ils reviennent tous les deux, mais **Tobias** paraît fatigué et contrarié :

- *Que vous arrive-t-il cette fois ?*

- *C'est **ULRICH**. Il est dans le coma depuis ce matin et nous avons besoin de votre aide.*

Tobias soupire :

- *Croyez bien que je compatissais à vos malheurs, mais j'ai déjà rendu un grand service à votre intendante il y a deux jours et j'ai pris un retard considérable dans mes recherches. Si vous voulez que je me déplace, je vous demanderai de vous acquitter du prix de la consultation, qui est de **50 pièces d'or**.*

- *Je n'ai pas cet argent sur moi...*

- *Et bien revenez avec et je vous accompagnerai à l'auberge ensuite.*

- *À propos de ces fleurs, avez-vous trouvé un moyen de les faire pousser ?*

- *Hélas non, j'ai déjà essayé beaucoup de choses. Comme je le disais à Lady **JOHANNA**, ces fleurs ne poussent que dans la **Forêt de Liffraie** et j'ignore pourquoi. Je n'arrive pas à reproduire les conditions propices dans mon atelier et cela a peut-être quelque chose à voir avec la magie.*

- *Très bien, merci pour votre aide.*

CAMILLE quitte l'apothicaire et revient à l'auberge.



UNE VISITE À L'AUBERGE DU PONT

De son côté, **JOHANNA** arrive près du lavoir. Elle fait appel à un enfant pour savoir si **Sofia** se trouve au **Pont**. Si le garçon répond par l'affirmative, il refuse toutefois d'apporter un message à la barde. Le vigile et son chien lui font peur. L'intendante se rend devant l'auberge concurrente et entre.

Udhork est installé près de la porte d'entrée, les pieds sur la table. Il adresse un sourire carnassier à **JOHANNA**. Son chien est à ses côtés et grogne. Le vigile reste silencieux, comme s'il attendait le moindre faux pas de la part de l'intendante... Une silhouette descend l'escalier : **Carmichaël**.

- Lady **JOHANNA**, quel plaisir de vous voir ! Comment se portent les affaires ?

- Je suis venue voir **Sofia**.

- Mais bien sûr, elle est à l'étage et arrivera d'une minute à l'autre... Veuillez pardonner ma franchise, mais des bruits circulent en ville à propos de votre établissement. J'ai cru comprendre que la qualité de votre cuisine n'est plus ce qu'elle était ? Quand même, des gens qui tombent malades après avoir mangé et bu chez vous, cela ne fait pas très sérieux...

- Ces rumeurs sont fausses.

Carmichaël lui répond d'un ton mielleux :

- Mais bien sûr, je vous crois ! Tenez, laissez-moi vous offrir une chope de notre propre production. Je vais vous la servir moi-même...

Il remplit un bock de bière et le tend à **JOHANNA**. À cet instant, **Sofia** arrive dans la grande salle. L'intendante la salue et l'invite à se rendre à l'extérieur.

- Êtes-vous certaine de ne pas vouloir rester boire avec nous ? Cela se fait entre amis...

JOHANNA adresse un grand sourire à l'aubergiste :

- En effet, ce sont des choses qui se font entre amis.

Elle tourne les talons, puis sort dans la cour sous le regard amusé de **Carmichaël**... La barde l'attend :

- Ah **Sofia**, je suis contente de vous revoir ! Cette fête de mariage a été une réussite et c'est en grande partie grâce à vous !

- Nul besoin de me flatter, **JOHANNA**. Allez droit au but, je vous prie.

- Nous souhaitons organiser une nouvelle soirée dans notre auberge et nous aimerions que vous en fassiez la publicité.



- Bien sûr. Je facture ce service **50 pièces d'or**.

- Ce n'est pas donné...

- Et c'est non négociable. Je pratique les mêmes tarifs pour tout le monde, les gens modestes comme les puissants.

- Bien, je vais y réfléchir. Pourriez-vous nous retrouver à l'Épée demain à 11 heures ?

- Oui. À ce propos, vous direz à votre vigile que j'ai bien fait passer le message à sa sœur **Lena**. Elle l'a lu.

- Et qu'a-t-elle dit ?

Sofia sourit :

- Quelque chose que je garderai pour moi. Si elle souhaite vous recontacter, elle le fera.

JOHANNA salue la barde puis quitte le quartier.

En milieu d'après-midi, tout le monde se retrouve à l'**Auberge de l'Épée**. Le cadavre de **Rafael** est encore dans la cuisine, ce que **Klaus** ne manque pas de leur signaler... Nos héros iront le cacher sous le cellier avant le début de la soirée.

DES RETROUVAILLES TENDUES...

Sur les coups de 18 heures, alors que les premiers clients arrivent à l'auberge, **BVORN** aperçoit une silhouette féminine dans l'embrasement de la grande porte : c'est l'**Ifrière** qu'ils ont rencontrée dans la **Forêt de Liffraie**. Elle fait un geste de la main et éteint une torche à distance, ce que **BVORN** ne manque pas de remarquer. Elle lui fait signe d'approcher. Le ton est très peu courtois.

- Votre cuisinier n'est pas venu au rendez-vous.

- Malheureusement, il a eu un empêchement...

- Vos excuses ne m'intéressent pas. **Answald** l'a attendu quelques temps puis est reparti. Nous commençons à douter de votre sincérité quant à votre engagement.

- Il nous est arrivé quelque chose de grave. **ULRICH** est dans le coma depuis ce matin.

L'**Ifrière** fixe **BVORN** quelques instants, puis reprend la parole :

- Dorénavant, c'est avec vous que je traiterai. Jusqu'à quel point êtes-vous prêt à lutter contre l'occupant ?



- *Je suis prêt à tous les sacrifices.*

- *Évidemment... Toutefois, quelques détails nous chiffonnent. Vous êtes ami avec des anciens membres de la **Vieille Garde**, votre serveur est un demi-elfe et quant à votre intendante, c'est une énigme, quelqu'un de très mystérieux dont nous ne sommes pas parvenus à creuser le passé... Êtes-vous des personnes fiables ?*

- *Nous avons tous énormément donné à cette ville. Nous sommes prêts à nous battre.*

- *Bien. Mais ce sont les actes qui importent, les paroles ne valent pas grand-chose.*

- *Que voulez-vous ?*

- *Si vous voulez collaborer avec nous, nous vous demanderons **trois choses**. La première, c'est de **cachez une cargaison** que nous vous ferons parvenir très prochainement. Nous vous la redemanderons en temps voulu. La deuxième, c'est de nous **fournir des armes en métal**.*

- *Mais pourquoi avez-vous besoin d'armes en métal ?*

- *Nous sommes des forestiers mal équipés. Nos armes sont en bois. Nous avons besoin d'une force de frappe plus solide pour mener des actions de plus grande envergure.*

- *Qu'y a-t-il dans la cargaison ?*

- *Des armes en bois, justement. Vous devrez les cacher jusqu'à ce que nous en ayons besoin.*

- *Et la troisième chose ?*

- ***De l'or**. Si vous voulez prouver que vous êtes prêts à rejoindre notre cause, vous devrez vous acquitter d'un impôt révolutionnaire de **500 pièces d'or**.*

BVORN déglutit.

- *Mais nous ne disposons pas de cet argent...*

- *C'est votre problème, pas le mien. Prenez-le dans vos caisses, empruntez-le ou volez-le.*

Le vigile se retourne vers l'auberge. Il ne prendra aucune décision sans en parler à **JOHANNA** avant.

- *Pouvez-vous m'attendre quelques minutes ?*

- *Je vous en laisse deux.*

BVORN retourne dans la grande salle et discute brièvement avec ses compagnons.



L'échange avec **JOHANNA** est houleux. Elle lui demande toutefois de prendre le diadème ensorcelé et de le présenter à l'**Ifrière**. **BVORN** revient dans la cour.

- Alors ?

- *Écoutez, nous pouvons peut-être vous donner une partie de la somme dans un premier temps, et...*

- **500 pièces d'or**. En une fois.

- *C'est impossible. Nous ne les avons pas.*

- *Vous me l'avez déjà dit, et je vous répète que ce n'est pas mon problème. Je croyais que vous étiez prêt à tous les sacrifices ?*

BVORN fronce les sourcils.

- *Pour l'instant, c'est vous qui semblez avoir le plus besoin de nous. Que pouvez-vous faire pour nous au juste ?*

- *De quoi avez-vous besoin ?*

- *Nous avons un problème avec l'**Auberge du Pont**.*

- *Hors de question que nous allions incendier le **Pont**. C'est un bâtiment précieux pour nous.*

- *Et seriez-vous capables de refaire cet objet ?*

BVORN lui tend le diadème. Elle sort un morceau de tissu d'une de ses poches et l'utilise pour le prendre avec précaution.

- *C'est un service que je suis disposée à vous rendre une fois que vous aurez payé la somme convenue, ou que vous ayez réceptionné la cargaison **ET** que vous nous ayez fourni les armes en métal. Une dizaine de lames suffira.*

- *Ce n'est pas équitable.*

L'**Ifrière** sourit pour la première fois.

- *Très bien, livrons-nous au jeu des confidences alors... **Alasaril** n'est pas le véritable chef de l'occupation. Nous savons que c'est une arindeäl qui tire les ficelles dans l'ombre, et l'**Aîné** n'est qu'une marionnette. Les elfes vident peu à peu la terre de toute sa magie, et c'est ce qui a permis à la **Sylve** de pousser en plein milieu de la ville.*

- ...



- *Maintenant, respectez votre part du marché, ou bien je repars et nous ne nous reverrons plus. La liberté des citoyens de **Brenhaven** vaut bien plus que ce que nous vous demandons.*

- *Nous devons y réfléchir.*

- *Je reviendrai rapidement avec la cargaison, ne réfléchissez pas trop longtemps.*

- *Et comment pouvons-nous vous contacter ?*

- *Vous ne pouvez pas. C'est moi qui vous contacterai. Au fait, mon nom est **Signhild**.*

Elle rallume la torche d'un geste de la main.

- *L'air est lourd ce soir...*

Signhild se retourne et disparaît dans la rue.

QUE FAIRE ?

BVORN revient à l'intérieur de l'auberge et fait le point avec les autres. **JOHANNA** suggère que les **Ifriers** les débarrassent directement du corps de **Rafael**. Si la cargaison n'a pas l'air d'être la partie compliquée, celle des armes en métal est autrement plus délicate. Personne ne peut plus forger de lames depuis bien longtemps et les artisans sont étroitement surveillés par les elfes. Cela dit, nos héros disposent d'un mur recouvert d'armes derrière le comptoir, émoussées peut-être, mais encore fonctionnelles. Ils envisagent d'en décrocher certaines pour contenter les **Ifriers**...

Toutefois, **JOHANNA** est complètement fermée à l'idée de leur donner **500 pièces d'or**. Elle et **BVORN** sont de plus en plus réticents à l'idée de collaborer avec eux. Ils ont certes besoin d'alliés, mais leurs méthodes sont pour le moins douteuses. Ils demandent l'avis de **Klaus**. Ce dernier garde le silence un long moment et paraît très fatigué :

- *Je ne sais plus quoi faire, les enfants. D'abord cette attaque le soir du repas de démonstration, l'irruption des elfes lors de la fête, la mort de **Rafael** et maintenant, des conditions difficilement acceptables pour se faire un nouvel allié... Je me fais vieux et je ne sais pas quelle est la bonne solution. C'est à vous de le décider. Je vous fais entièrement confiance et quel que soit votre choix, je l'accepterai et nous avancerons ensemble.*

Nos héros reprennent le service. Le début de soirée se passe normalement.



LES DÉPRÉDATIONS DES ANIMAUX SACRÉS

Aux alentours de 21 heures, **TANORIVEL** entend des hurlements dans les rues voisines. Le demi-elfe monte à l'étage et aperçoit des gens courir dans les rues de **Brenhaven**. Les statues d'**Aurelius Maggiere** s'animent et délivrent un message :

*- Allia alandil ! Nous sommes bénis entre tous ! La Grande Forêt envoie ses animaux sacrés pour nous honorer. Les habitants de **Brenhaven** doivent les observer avec déférence depuis leurs foyers. Certains élus seront choisis pour sustenter ces envoyés de la nature. Celui ou celle qui ferait couler le sang de ces bêtes immaculées devra en répondre devant la Forêt elle-même.*

À cet instant, une dizaine d'adultes ainsi que des enfants font irruption dans la cour de l'auberge. Une femme prend la parole :

- Des animaux géants ! Ils nous attaquent, des personnes ont été dévorées !

Les enfants pleurent et se cramponnent à leurs parents de toutes leurs forces. Les aubergistes les font entrer immédiatement et verrouillent la grande porte. Du côté de la salle, certains veulent sortir, prétextant qu'ils seront plus en sécurité chez eux ! **CAMILLE**, **JOHANNA** et **TANO** peinent à les contenir, hors de question de rouvrir ! Quelques secondes plus tard, un énorme museau apparaît sous le seuil de la grande porte, suivi d'une odeur de bête sauvage...

BVORN et **CAMILLE** prennent une table pour renforcer l'entrée. **Klaus** regroupe les clients dans la salle. La bête gratte le sol et tente d'enfoncer la porte. Le bois commence à se fendre. Une silhouette de prédateur apparaît soudain sur le mur d'enceinte : un loup blanc d'environ trois mètres de long.

La bête descend dans la cour. Nos aubergistes se regroupent et **TANORIVEL** décroche une lanterne pour la jeter devant la créature. Le feu se répand tout autour d'elle et l'équipe en profite pour se barricader à l'intérieur. Alors que la dernière personne entre, la grande porte cède. Deux loups géants se trouvent maintenant dans la cour intérieure.

Nos héros renforcent la porte de la salle avec les moyens du bord. **BVORN** réussit à la bloquer suffisamment pour empêcher un des loups d'entrer. Le prédateur a une force colossale, mais le vigile tient bon ! **JOHANNA** aperçoit l'autre bête sauter sur le balcon du deuxième étage et entend des cris d'enfant !

BVORN et **TANO** se précipitent dans les escaliers. Le petit **Otto** est devant la créature, à quelques mètres de ses crocs. Le demi-elfe court vers le garçon pour trouver refuge dans la chambre d'**Enguerrand**, mais le loup est plus rapide ! **BVORN** s'interpose et provoque le prédateur. Malgré sa témérité, il n'arrive pas à éviter la morsure au bras. **TANORIVEL** utilise son sorcellet de télékinésie pour projeter une commode sur le loup, mais ce dernier voit venir l'attaque et l'évite sans difficulté.

Des soldats du Guet arrivent alors dans la cour de l'auberge. Leur sergent hurle de sécuriser les lieux, mais ordonne de ne verser le sang des animaux sous aucun prétexte !



Le deuxième loup se dirige vers la porte de la cuisine. **CAMILLE** hésite trop longtemps et la créature parvient à entrer. La jeune femme est comme paralysée, mais trouve la force de fermer la porte intérieure. Malheureusement, la bête est puissante et en vient à bout. **CAMILLE** se retrouve en dessous, écrasée par le poids de l'animal géant ! Le loup jette un œil dans la grande salle, puis se ravise et commence à descendre les escaliers, comme s'il était attiré par une odeur particulière... la chambre d'**ULRICH** !

À l'étage, **BVORN** s'enferme dans la chambre voisine. Le loup l'ignore, descend les escaliers et voit les gens défendus par **JOHANNA** et **Klaus**. Le vigile et **TANO** se précipitent derrière lui. Le demi-elfe fait voler un candélabre qui atteint l'arrière-train de la bête. Cette dernière se retourne, prête à dévorer les importuns...

CAMILLE n'a pas ses armes, se saisit d'un balai près de la cuisine et se rue dans l'escalier pour atteindre le deuxième loup. Il se trouve devant la porte de la chambre d'**ULRICH**. Elle tente de l'attaquer, mais la bête lui arrache le balai et le brise avec sa mâchoire.

À cet instant, une arindeäl aux cheveux flamboyants entre dans l'auberge. C'est **Aerendar**, la doyenne des prêtresses elfes. Elle apaise le loup de la grande salle et lui intime l'ordre de venir à ses côtés.

En bas, le deuxième loup approche de **CAMILLE**, puis son esprit entre en résonance avec celui de la jeune femme :

- Où sont les maudrials ?

CAMILLE ignore le sens de ce mot et le signale à la créature. Cette dernière lui envoie un coup puissant et la fait voler au bout du couloir. La jeune femme manque de tomber inconsciente sous le choc. Puis le loup remonte au premier étage. **Aerendar** les fait sortir puis revient dans la grande salle.

RENCONTRE AVEC AERENDAR

L'elfe ne porte aucune attention aux gens apeurés et semble sonder quelque chose avec sa main. Elle s'attarde quelques secondes sur la table où est mort le vieux mendiant. Elle se rend ensuite dans la cuisine et sort dans la cour. Elle regarde la porte du cellier, puis est rejointe par d'autres arindeäls. Les prêtresses se mettent à discuter en elfique.

Les aubergistes relèvent les gens terrorisés et offrent le gîte et le couvert à tous ceux qui le désirent. Ils aménageront le dortoir à cette fin. La blessure de **BVORN** est visible par tous et impressionne quelques clients. **Klaus** va parler aux prêtresses mais se fait éconduire. **TANORIVEL** essaie à son tour et aborde **Aerendar** en lui demandant de soigner leurs blessures. Cette dernière se retourne :

- Beaucoup de gens sont morts cette nuit, jeune demi-elfe, et il semblerait que ce n'ait pas été le cas chez vous. Nous avons beaucoup de travail et les blessures de vos clients sont superficielles. Heureusement, vous n'avez pas fait couler le sang des animaux sacrés...



TANO a peut-être commis un impair ou ne s'est pas adressé à elle de la bonne manière, toujours est-il qu'un regard méprisant lui est adressé.

Les aubergistes discutent avant d'aller dormir. **Klaus** est particulièrement affecté :

- D'abord cette rumeur, puis les dégradations de ce soir... Nous allons devoir payer pour les réparations, c'est inévitable. Notre trésorerie va en pâtir.

Tout le monde part se coucher.

LE RÊVE

Cette nuit-là, **JOHANNA** fait un rêve étrangement réaliste et oppressant. Une forme sinieuse l'enserme en lui adressant ces mots :

- Faible, si faible... Tu n'es pas digne du pouvoir que je t'ai donné. Cette puissance te consumera et tu seras réduite à laper ta propre sueur pour éteindre ta soif...

- Reprenez votre pouvoir, je n'en veux plus !

La voix s'éloigne petit à petit, puis la sensation d'étouffement disparaît.

De son côté, **BVORN** a une vision. Il se trouve dans une caverne, puis regarde vers le bas et devine des pattes griffues et écailleuses à l'endroit où devraient se trouver ses pieds...

- Et toi, seras-tu digne de mon présent ?

Les aubergistes se réveillent le lendemain matin. La fièvre de **JOHANNA** a disparu. Elle et **BVORN** sont toujours fatigués, mais les soins prodigués par **CAMILLE** et **TANO** la veille leur ont permis de tenir. Il est l'heure de faire l'inventaire des dégâts... Alors que nos héros discutent dans le salon privé, une silhouette ouvre la porte : **ULRICH** est réveillé !

*L'Auberge de l'Épée a encore été le théâtre d'une soirée particulièrement mouvementée... Si la fièvre de **JOHANNA** semble s'être arrêtée, qu'en est-il pour **BVORN** ? Son pouvoir de guérison ne serait-il pas en train de le changer ? Que vont décider nos héros quant à leur collaboration avec les **Ifriers** ? Et surtout, que leur révélera **ULRICH** sur la véritable nature de ses capacités ?*

Vous le saurez lors de notre prochaine partie !



Pax Elfica



RÉSUMÉ SÉANCE N°7 (21 avril 2023, environ 4h30 de jeu)

ULRICH est dans le noir, seul. Puis l'obscurité fait place à un épais brouillard. Alors que la brume se dissipe peu à peu, **ULRICH** se rend compte qu'il erre à proximité d'un village. Un paysan se trouve devant lui et le dévisage, terrorisé. **ULRICH** tend les mains dans sa direction. Soudain, une énergie noirâtre s'échappe de ses doigts et vient percuter le paysan de plein fouet. Ce dernier s'écroule à terre, raide mort.

ULRICH se réveille brusquement. Il est dans son lit, à l'**Auberge de l'Épée**. Le rêve devient de plus en plus distant, mais il lui semble avoir reconnu quelques bâtiments de son village natal : **Aymok**...



RÈGLEMENT DE COMPTES

Notre cuisinier se lève et rejoint ses compagnons dans le salon privé. Ces derniers semblent étonnés de le voir debout et l'accueillent froidement :

- *Comment vas-tu, **ULRICH** ? Tu désires boire quelque chose ?*

- *Non merci, **BVORN**. J'ai l'impression qu'il y a eu un peu d'animation par ici !*

JOHANNA va droit au but :

- *Bien, nous allons jouer cartes sur table. Que s'est-il passé avec **Rafael** ? Comment as-tu fait pour le réanimer alors qu'il était mort ?*

- *Mais qui vous a dit qu'il était mort ? Qu'est-ce qu'il vous arrive ?*

Les aubergistes sont particulièrement méfiants envers leur camarade. Le nom du **Nécromant** arrive dans la conversation :

- *Allons **BVORN**, tu en as vu des cadavres sur le champ de bataille, et **Rafael** ne ressemblait pas à une des victimes du **Nécromant**...*

La défense d'**ULRICH** ne parvient pas à convaincre ses compagnons.

- *Écoutez, je sais que **Rafael** a été maudit. Mais je ne peux pas tout vous expliquer ! Vous ai-je déjà causé du tort ou un quelconque préjudice ?!*

- *Nous ne savons pas, à toi de nous le dire !*

- *Si je vous révèle des choses, j'exige des garanties ! Je ne vous connais pas après tout, et surtout toi **JOHANNA** !*

- *Ça suffit, nous avons tous suffisamment de jugeote pour nous apercevoir que quelque chose ne tourne pas rond ici !*

- *Vous n'avez plus confiance en moi ?*

- *Si tu nous partageais un peu de ton jardin secret, peut-être que nous pourrions t'aider et tout le monde serait beaucoup plus détendu !*

- *Non, j'ai besoin de garanties ! Comprenez-moi, je ne peux pas me livrer aussi facilement !*

- *Il faudra bien que tu nous parles, **ULRICH** !*

TANO se lève et va regarder du côté de la porte. Le cuisinier reprend la parole.



- Très bien... Je possède un pouvoir. Un sorcelet qui me permet de manipuler l'énergie vitale des gens.

Les autres se regardent sans bruit. **Klaus** prend la parole :

- Est-ce que tu as utilisé ce pouvoir sur l'homme qui nous a attaqué il y a quelques nuits ?

- Oui.

- Cela explique donc pas mal de choses...

ULRICH va se livrer petit à petit. Toutefois, **CAMILLE** doute. Les explications du cuisinier lui paraissent poussives ou comportent des trous qu'elle n'arrive pas à déchiffrer.

- Et sinon, vous allez peut-être me dire pourquoi l'auberge est sans dessus-dessous ?!

- Nous avons été attaqués par des loups géants hier soir...

- ... qui ont failli dévorer **Otto**...

- ... et toi aussi d'ailleurs ! Si **CAMILLE** ne s'était pas interposée, tu ne serais peut-être pas ici ! Comme tu n'as pas pu honorer ton rendez-vous avec les **Ifriers**, une des leurs est venue nous rendre visite à l'auberge. Et ces loups semblaient chercher quelque chose...

- Heureusement que l'arindeäl les a calmés, ils étaient complètement hors de contrôle.

Nos aubergistes vont rentrer dans les détails concernant la journée de la veille, puis reviennent sur le problème du cadavre de **Rafael**. **JOHANNA** a une idée :

- Et si nous organisons une veillée funèbre ? **CAMILLE** pourrait officier une cérémonie. Ce serait une bonne façon d'honorer les morts et d'endiguer la rumeur qui nous touche. Nous pourrions également organiser une collation pour celles et ceux qui se joindraient à nous.

Tout le monde va débattre sur cette proposition, puis **ULRICH** revient sur le sujet des **Ifriers** :

- J'ai l'impression que nous avons toujours un temps de retard sur les événements... Qu'est-ce que nous allons faire avec eux ?

- Leurs conditions sont compliquées, **ULRICH**. Je n'aime pas leurs méthodes.

- Ce serait quand même dommage de se les mettre à dos...

- Pour ma part, je commence à en avoir assez des elfes. N'oubliez pas ce qui est arrivé à **CAMILLE** lorsqu'elle s'est rendue à l'Abbaye de la Flamme !



L'équipe va ensuite parler des souterrains de la ville, de **Griseldis** et du **Baron des Rats**. **Klaus** intervient :

- Pour pouvoir approcher le **Baron**, il faut être un miséreux. Cela fait des années que nous parlons des **Rats** au **Conseil**, mais la ville ne semble pas décidée à faire quoi que ce soit à leur sujet. **CAMILLE**, c'est toi qui est la mieux placée pour avoir une entrevue avec lui.

- Je reviens sur l'idée de la veillée funèbre : si nous en profitons pour organiser une crémation avec les **Lanterniers** ? Cette dernière pourrait-elle être financée par les elfes ?

- Excellente idée ! Je ferai convoquer les membres du **Conseil** cet après-midi pour une session extraordinaire, cela fait encore partie de mes prérogatives... Maintenant, **TANO** et moi devons vous laisser. Nous allons rendre visite à **Janelle** pour cette histoire de concours, et passer aux **Halles** pour y trouver quelques ouvriers. C'est jour de marché aujourd'hui, et quelques personnes y seront sûrement à la recherche d'un travail.

Nos héros s'organisent pour le reste de la matinée : **BVORN** et **ULRICH** iront explorer les lieux saccagés et préviendront les gens de l'organisation de la veillée. **JOHANNA** s'occupera d'aller voir **Enguerrand** au **Domaine de la famille d'Orville**. Ce sera également l'occasion de voir comment se porte la petite **Éléonore**... Quant à **CAMILLE**, elle ira à la rencontre du **Baron des Rats** et préparera son homélie.

ÉTAT DES LIEUX

BVORN et **ULRICH** se rendent aux alentours de l'**Épée** et observent les maisons qui ont été vandalisées par les animaux sacrés. Les destructions semblent avoir été complètement aléatoires, la piste d'une attaque délibérée est peu plausible. Certaines familles sont dévastées, leurs enfants ayant été dévorés par des ours... Après ce passage difficile, nos deux héros décident d'aller faire un tour en direction de l'**Auberge du Pont**.

Arrivé sur place, **BVORN** aperçoit sa sœur **Lena** à l'une des fenêtres du premier étage. La jeune femme secoue un tapis, puis croise brièvement le regard de son frère en refermant les volets. De son côté, **ULRICH** aperçoit un elfe sortir de l'auberge pour se rendre vers la maison de jeu. Le cuisinier reconnaît **Turdan**, l'elfe sylvain qui a gagné la dernière fête de **Bren**. Un archer redoutable.

Les deux aubergistes finissent par revenir à l'**Auberge de l'Épée** en fin de matinée.



À LA RENCONTRE DU BARON DES RATS

Pour ne pas attirer l'attention des elfes, **CAMILLE** choisit de se grimer en souillon et se rend en direction de l'**Église de la Flamme**. Le lieu n'est pas bien tenu. Le cimetière est à l'abandon, et si l'église n'a pas été entièrement profanée, elle a particulièrement souffert des affres du temps.

Trois garçons jouent à la balle devant le cimetière. **CAMILLE** s'approche d'eux :

- Bonjour les enfants.

- Oui ? Qu'est-ce que tu veux ?

Un des enfants commence à se diriger dans le dos de **CAMILLE**, préparant un mauvais coup...

*- Je suis venue voir le **Baron des Rats**.*

Les garçons s'arrêtent et regardent **CAMILLE** fixement.

*- Le **Baron** ? Oui, il est dans l'église... J'imagine que tu peux aller le voir. Attention, adresse-toi à lui avec respect, sinon il te fera battre !*

CAMILLE entre. Beaucoup d'enfants et de jeunes adolescents se trouvent sur place, y compris certains qui ont été mutilés. Aucun adulte, excepté deux personnes au fond de la nef : un vieillard portant une couronne en étain, ainsi qu'un bossu dont le visage est couvert de pustules. Ce dernier prend la parole :

*- Bienvenue dans notre humble demeure ! Agenouillez-vous devant le **Baron des Rats** !*

Alors que **CAMILLE** s'exécute, plusieurs enfants forment un cercle autour d'elle.

*- Malheureusement, le **Baron** se fait vieux et s'exprime d'une manière que je suis le seul à comprendre... Si vous voulez vous adresser à lui, il faudra passer par moi. Que voulez-vous ?*

*- Je suis une prêtresse de la **Flamme**. Nous organisons ce soir une veillée funèbre pour celles et ceux qui sont morts la nuit dernière, et je souhaitais me recueillir dans l'église. Il reste peut-être quelques reliques ici ?*

L'interprète fait un signe de la main et les enfants se dispersent. Le **Baron** s'adresse à voix basse au bossu. Ce dernier reprend la parole :

- Comment vous appelez-vous, jeune fille ?

*- Je m'appelle **CAMILLE**.*



- Et mon nom est **Albéric**. Je suis enchanté de faire votre connaissance, mais j'ai peur qu'il ne reste plus rien de valeur ici. Une grande partie des biens a été vandalisée lors du saccage par le **Nécromant**, et le reste a été pillé lorsque la ville a été reprise, hé hé...

L'homme se gratte la joue et éclate une pustule. Toutefois, **CAMILLE** regarde attentivement et remarque que la plaie n'est pas ce qu'elle devrait être. Il n'y a pas de sang sur le visage du bossu... Le **Baron** lui chuchote à nouveau quelque chose à l'oreille :

- Ne voudriez-vous pas nous faire don d'une petite pièce ?

- Je n'ai rien sur moi. Mais si vous le souhaitez, je pourrais vous ramener de l'argent de l'**Auberge de l'Épée**... Ces gens me traitent comme une moins que rien et je ne les aime pas.

- Alors il semblerait que nous soyons faits pour nous entendre ! Faites donc, ramenez-nous un peu d'or et nous vous le rendrons bien... Vous savez, les **Rats** sont des observateurs très talentueux. Peut-être que je pourrais les autoriser à vous donner quelques informations si nous sommes satisfaits par vos services...

- M'autorisez-vous à aller prier ?

- Bien sûr, faites donc, hé hé...

Albéric sourit à **CAMILLE** avec un claquement de langue répugnant. Encore une fois, la jeune femme a des doutes sur l'authenticité de ses pustules...

Une fois au fond de la nef, **CAMILLE** s'adonne à la prière et au recueillement. Elle aperçoit également un vieil autel dans la crypte au sous-sol, puis revient à l'**Auberge de l'Épée**.

UNE VISITE AU DOMAINE D'ORVILLE

De son côté, **JOHANNA** se rend au **Domaine de la famille d'Orville**. C'est **Anthelme** qui lui ouvre la porte d'entrée :

- Ah, Lady **JOHANNA**. Que nous vaut le plaisir de votre visite ?

- Je suis venue vous dire que nous organisons une veillée funèbre pour les gens qui sont morts hier soir. Est-ce que vous souhaiteriez vous joindre à nous ?

- Pourquoi pas. Le seigneur **Enguerrand** ne viendra pas, mais je pense qu'il ne devrait pas m'en vouloir si je le laisse avec la jeune **Éléonore** et que je m'éclipse le temps d'une soirée...

- À ce propos, comment va la petite ?



Anthelme baisse la voix :

- C'est toujours elle, mais ce n'est plus la même qu'avant. Je sais bien qu'elle a grandi, mais elle s'exprime comme une elfe. J'ignore ce qu'elle a vécu et ce qu'il s'est passé là où elle était, mais elle semble avoir été endoctrinée. Vous pouvez aller la voir si vous le désirez.

JOHANNA entre dans le manoir et aperçoit **Enguerrand** en compagnie de sa sœur. Le jeune seigneur n'a plus les joues rouges qui le caractérisaient lors de ses soirées à l'auberge. L'intendante va discuter un peu avec lui, puis remarque qu'**Éléonore** fait scintiller un papillon sur ses doigts.

- Que peux-tu nous dire sur les animaux sacrés ?

- Ce sont des protecteurs qui savent défendre leur territoire. Mais ils ont un esprit profondément gentil.

- Tu les as vus lors de ton voyage ?

- Oui, ils m'ont même parlé.

JOHANNA ne va pas s'attarder et réitère son invitation avant de revenir à l'**Auberge de l'Épée**.

LA PROPOSITION DE SOFIA

Nos aubergistes sont tous revenus à l'**Épée** avant la fin de la matinée. Des ouvriers sont déjà au travail, en train de réparer les dégradations. **CAMILLE** dévoile le terme "**maudrial**" à **BVORN** et **JOHANNA**. Elle fait également part de sa méfiance vis-à-vis d'**ULRICH** à ses camarades :

- Il ne nous a pas tout dit, je ne suis pas sûre de pouvoir lui faire confiance...

Sofia arrive à l'heure convenue. **JOHANNA** et **Klaus** partent discuter avec elle dans le salon privé.

*- Étant donné les évènements récents, nous souhaiterions organiser une veillée funèbre. Nous offririons une collation aux participants et **CAMILLE** se chargerait de la cérémonie.*

*- J'ai également fait convoquer les membres du **Conseil** pour cet après-midi. J'ai bien l'intention que les elfes reconnaissent leur responsabilité dans cette affaire et participent à la dépense publique.*

Sofia écoute attentivement les aubergistes, puis prend la parole à son tour :

*- Très bien. J'annoncerai la tenue des deux évènements en un seul message. En raison du contexte, je vous demanderai une avance de **20 pièces d'or** pour faire la publicité de votre concours. Nous verrons à la fin de la séance qui s'acquittera du reste de la somme.*



*- En ce qui concerne notre concours, la chambre sera offerte le soir de la fête de **Bren**.*

Sofia griffonne quelques notes sur un parchemin, puis commence à s'engager vers la sortie. Avant de partir, elle se retourne vers **Klaus** :

*- Au fait, monsieur **Klaus**, j'ai ceci pour vous. De la part du margrave **Tancrede II**.*

Sofia tend une missive cachetée à l'aubergiste, puis quitte les lieux. **Klaus** ouvre l'enveloppe :

*- C'est une invitation au bal du margrave. En tant que membre du **Conseil**, j'y suis convié avec ma famille. J'aurais certainement besoin d'une cavalière. Qu'en penses-tu, **JOHANNA** ?*

L'intendante acquiesce. **Klaus** a un sourire en coin :

*- Ce sera un bal masqué. Si j'avais eu quelques années de moins, j'en aurais certainement profité pour visiter **Fort-Greifstark**...*

EN CUISINE...

CAMILLE et **ULRICH** discutent en travaillant :

*- **ULRICH**, j'ai l'impression que tu n'as pas été tout à fait honnête avec nous.*

*- Que veux-tu que je te dise ? Lorsque **Rafael** m'a saisi à la gorge, il a dit qu'il m'avait enfin retrouvé. Quelqu'un semble me rechercher, mais qui ?*

- Les loups ont senti ton odeur, tu penses que c'était toi qu'ils cherchaient ?

Nos deux cuisiniers vont débattre sur la question puis revenir à leurs préparations. **CAMILLE** semble convaincue par les arguments d'**ULRICH**.

UN OUVRIER PARTICULIER

Pendant ce temps, **BVORN** sympathise avec un des ouvriers qui s'occupe de la porte de la salle commune. Ce dernier a l'air d'avoir une trentaine d'années et porte une barbe mal entretenue. Il semble regarder avec mélancolie en direction du nord-est.

- Dure journée n'est-ce pas ? Puis-je vous offrir quelque chose à boire ?

- Non merci. J'ai d'autres interventions après votre établissement et je ne voudrais pas être trop éméché.



Le vigile lui tend la main :

- *Je m'appelle **BVORN**. Et vous ?*

- *Mon nom est **Rodolphe**.*

- *Êtes-vous originaire de **Brenhaven** ?*

- *Oui. La vie est dure depuis quelques années, mais je suis solide et je tiens bon. Tout comme votre nouvelle porte !*

Les deux hommes échangent encore quelques minutes, puis **Rodolphe** est sur le départ :

- *Je vous remercie pour votre hospitalité. Mon travail est terminé. Peut-être aurons-nous l'occasion de nous recroiser...*

- *Ce sera avec plaisir.*

L'ouvrier descend l'escalier, puis croise **Tobias** et **Birgit** à la sortie de l'auberge. Le vieil apothicaire s'adresse à **Rodolphe** :

- ***Jan** ? C'est toi ?*

- *Vous devez faire erreur, monsieur.*

- *Allons **Jan**, je suis encore capable de reconnaître mon fils !*

- *Et je vous répète que vous faites erreur. Mon père est mort depuis des années.*

L'ouvrier part sans demander son reste. **Tobias** reste figé alors que la silhouette de l'homme disparaît au coin de la rue.

JOHANNA a une brève conversation avec l'apothicaire, puis s'adresse à **Birgit** :

- *Alors, comment se passe ta nouvelle vie ?*

- *J'apprends beaucoup de nouvelles choses. J'aide **Tobias** avec les clients et je l'assiste sur un certain nombre de ses travaux.*

- *Écoute **Birgit**, je voudrais te demander un service.*

- *Lequel ?*

- *J'aimerais que tu me dises ce qui se passe à l'intérieur de la boutique. Que fait **Tobias** avec les elfes ?*



- **JOHANNA**... Je ne peux pas te répondre. De toute manière, **Tobias** ne m'a pas mis dans la confiance à ce sujet. Tout ce que je sais, c'est que les elfes le pressent énormément par rapport à ses travaux. Ils deviennent impatients et leurs visites sont de moins en moins courtoises. Cela devient dangereux pour nous !

- Je ne te demande pas grand-chose, mais tiens-nous au courant si tu remarques des détails inhabituels.

Birgit fait un sourire timide à l'intendante.

Du côté de la grande salle, **BVORN** s'adresse à **Tobias** :

- C'était votre fils ?

- Oui, c'était **Jan**. Cela faisait longtemps que je ne l'avais pas vu, mais je n'ai eu aucun mal à le reconnaître.

- Pourquoi a-t-il dit que son père était mort ?

- Parce qu'il pense que je suis un collaborateur ! Il a quitté la maison il y a des années en me disant qu'il ne voulait plus jamais me parler. Et en me voyant avec **Birgit**, qui sait ce qu'il a pu penser... Il a toujours eu de grands idéaux, et je n'arrête pas d'entendre autour de moi qu'il s'est "mis au vert".

- ...

Tobias souhaite ensuite rendre visite à **ULRICH**, puis s'aperçoit que ce dernier a repris le travail. Le vieil apothicaire est content de voir le cuisinier en bonne santé, puis quitte l'auberge avec **Birgit**. Au moment de passer la grande porte, il se retourne vers **BVORN** :

- J'ai l'impression que vos ouvriers sont partis précipitamment. Ils ont oublié une caisse...

BVORN et **JOHANNA** se dirigent vers la caisse en question et finissent par l'ouvrir. Des épieux. Beaucoup d'épieux. En nombre suffisant pour que les elfes leur demandent d'où ils viennent. Nos aubergistes vont cacher la caisse dans le cellier.

À LA RECHERCHE DE GRISELDIS

En début d'après-midi, **Klaus** demande à **JOHANNA** de l'accompagner à **Fort-Greifstark**. **BVORN**, **CAMILLE** et **ULRICH** partent à la recherche de **Griseldis** dans les bas-quartiers. L'intendante va également dépenser **10 pièces d'or** pour adresser un message à l'un de ses contacts marchands à propos de la jeune messagère. Cela pourrait être utile pour essayer de la retrouver...



Une fois sur place, **CAMILLE** recroise les trois jeunes garçons qui jouaient au ballon devant l'**Église de la Flamme** :

- Oh, mais c'est **CAMILLE** ! Et tu es mieux habillée que ce matin dis-donc !

- ...

- Dis, tu n'aurais pas un petit quelque chose pour le **Baron** ?

CAMILLE tend **une pièce d'or** aux enfants, impressionnés d'en tenir une dans leur mains.

- Alors là... Le **Baron** va être drôlement content ! Qu'est-ce que tu fais là au juste ?

- Je suis à la recherche de **Griseldis**. Il paraît qu'elle se trouve dans le coin.

Les enfants froncent les sourcils.

- Quoi ? Tu cherches **Griseldis** ? Mais le **Baron** la recherche aussi depuis des semaines ! Il paraît qu'il lui en veut à propos de quelque chose, en tout cas nous n'aimerions pas être à sa place actuellement ! Tu la connais ?

CAMILLE a la sensation d'en avoir trop dit, mais parvient à noyer le poisson. Les trois garçons repartent avec leur pièce.

De leur côté, **BVORN** et **ULRICH** tentent de questionner les habitants du quartier à propos de **Griseldis**, mais les gens n'ont pas l'air de savoir de qui il s'agit.

LE CONSEIL

Pendant ce temps, **Klaus** et **JOHANNA** arrivent à la porte de **Fort-Greifstark** et entrent à l'intérieur du bâtiment. Une des sentinelles semble familière à l'intendante... Le clerc qui leur avait fourni la fausse autorisation pour chasser le cerf. Enfanté.

Klaus met **JOHANNA** en garde. Il présentera ses intentions en début de séance, mais compte sur elle pour appuyer ses propos et exposer un autre point de vue. La diplomatie est de mise...

Les deux aubergistes montent un grand escalier et arrivent dans la salle du **Conseil**. **Carmichaël** est déjà là, ainsi que quelques artisans. Leur rival leur adresse ses salutations avec son air le plus mielleux :

- Ah, **Klaus**... je vois que tu es venu accompagné cette fois-ci ! Lady **JOHANNA**, quel plaisir de vous revoir en ces lieux. Cela doit vous changer de la comptabilité !

JOHANNA adresse son plus beau sourire de façade à **Carmichaël**.



- *Oh, mais ne vous méprenez pas sur mes intentions ! Je suis réellement ravi de voir de nouvelles têtes ici. Les choses deviennent tellement ennuyeuses... Et je suis très curieux de voir comment vous allez exposer votre problème...*

L'intendante prend place à côté de **Gretella**, la négociante demi-elfe. Si cette dernière a mis **JOHANNA** sur la paille avant qu'elle ne retrouve du travail avec l'**Auberge de l'Épée**, cela ne l'empêche pas de lui adresser un sourire franc. **Klaus** s'assoit à côté d'elle. **Ambrosia**, **Mar'drak**, **Wolfram Azaïm** et **Owen** sont ici. Le margrave **Tancrède II** et **Alasaril** arrivent quelques minutes plus tard. La séance est lancée par le margrave :

- *Bien. Monsieur **Klaus** a demandé à ce que nous nous retrouvions pour une session extraordinaire relative aux événements d'hier soir...*

Klaus se lève :

- *Merci Monsieur. Si je vous ai fait convoquer aujourd'hui, c'est pour vous annoncer la tenue d'une veillée funèbre qui se tiendra en fin de journée à l'**Auberge de l'Épée**. De pauvres gens ont été dévorés et des maisons ont été détruites...*

Carmichaël lui coupe la parole :

- *Et il paraît surtout que ton établissement a subi quelques dégradations...*

- *J'ai déjà payé mes réparations. Mais cette veillée ainsi que les crémations des habitants décédés ne seront pas à mes frais. L'**Auberge de l'Épée** n'allongera pas la monnaie, c'est à la ville de payer.*

Klaus s'assoit à la fin de sa phrase. **Carmichaël** reprend :

- *Encore une fois, **Klaus** se fait le défenseur des opprimés...*

Gretella le coupe :

- *Allons, **Carmichaël**... Nous savons tous ici que si vous aviez été à la place de **Klaus**, vous auriez été le premier à nous faire convoquer.*

Carmichaël va défendre le point de vue de la ville avec une certaine conviction, mais **Gretella** n'est pas en reste. Puis c'est au tour de **Wolfram Azaïm** de s'exprimer. Toutefois, le nain le fait en des termes bien moins mesurés :

- *Pourquoi devrions-nous payer quoi que ce soit ? Je tiens à souligner que si la ville doit gérer cet événement à ses frais, ce sont en réalité nos propres impôts qui alimentent les coffres ! Je ne paierai pas les réparations de l'**Épée** !*



L'occasion est trop belle pour **JOHANNA** :

*- Et personne ne vous le demande. **Klaus** a bien précisé que les réparations de l'auberge avaient déjà été payées, ce n'est pas du tout ce dont nous sommes en train de parler.*

- Allons, il ne s'agissait que de simples villageois... Et les animaux ont ensuite été maîtrisés par les arindeäls, c'était un accident ! Pourquoi ne pas simplement oublier cette histoire ?

Ambrosia va prendre la parole à son tour :

*- Vous êtes un monstre **Wolfram**. Vos paroles sont indignes de ce **Conseil**. Vous n'avez pas votre place à cette table !*

*- Vous devriez aller vous détendre dans l'un de vos bains, **Ambrosia** ! Je vous rappelle qu'on m'a choisi pour siéger ici !*

- Et moi j'ai été élue !

Le margrave intervient :

- Allons, veuillez vous calmer... Nous allons reprendre.

Alasaril semble amusé par la situation. Il parle des humains avec le plus grand des mépris et a une conversation avec **JOHANNA** sur le sujet. L'intendante a du mal à supporter ses propos, particulièrement ceux sur ses talents de géniteur auprès des jeunes humaines... Mais elle garde la tête froide et enchaîne :

*- Les elfes auraient tout intérêt à prendre en charge la cérémonie et la crémation. Ce serait un acte politique fort qui apaiserait les citoyens de **Brenhaven**, ainsi qu'un gage de bonne foi de votre part.*

Klaus fait un clin d'œil à l'intendante. Il est temps de trancher. **JOHANNA** sait que si ses arguments n'ont pas fait mouche, l'**Épée** devra s'acquitter de l'organisation de la veillée et de la crémation. Au bout de quelques minutes, l'**Aîné** reprend la parole :

- Bien. Au vu des choses ainsi que des arguments exposés ici, j'ai décidé que la nation elfe s'occuperait de financer cet événement dans son intégralité.

Victoire. **Wolfram** ne semble pas l'entendre de cette oreille :

*- Allons, seigneur **Alasaril**, vous n'allez quand même pas...*

- Nous en avons décidé ainsi et nous ne reviendrons pas sur cette décision.



Le margrave annonce la fin de la séance. **Ambrosia** et **Gretella** vont féliciter **JOHANNA** pour sa prise de parole. L'intendante est touchée par les attentions de son ancienne rivale, le temps semble avoir apaisé la compétition entre les deux marchandes.

Klaus et **JOHANNA** quittent la pièce puis se rendent dans le couloir d'en face.

*- C'est la salle des archives. C'est ici que sont entreposées les parties manquantes des lettres de céans de tous les citoyens de **Brenhaven**. Quelques plans devraient également s'y trouver, mais cela m'étonnerait que ceux de **Fort-Greifstark** y soient. Ils se trouvent certainement ailleurs...*

Alors que **Klaus** et **JOHANNA** se dirigent vers la sortie, ils croisent **Carmichaël**. Ce dernier adresse un grand sourire à l'intendante :

*- Vous vous en êtes très bien sortie, Lady **JOHANNA**... Je savais que vous étiez une femme de poigne. Peut-être qu'un jour, vous serez capable de remplacer **Klaus** au sein de ce **Conseil**, qui sait de quoi demain sera fait...*

L'aubergiste descend l'escalier en sifflotant. Il est temps de rentrer à l'**Épée** pour organiser la soirée...

*Alors que la veillée funèbre approche, plusieurs questions restent en suspens pour nos héros... Quelle est la signification du rêve d'**ULRICH** ? Ce nouvel arrangement avec le **Baron des Rats** sera-t-il réellement profitable pour **CAMILLE** ? **Jan**, le fils de **Tobias**, fait-il partie des **Ifriers** ? Et enfin, du fait de sa prise de parole remarquée, **JOHANNA** n'aurait-elle pas hérité de quelques ennemis puissants au sein du **Conseil** ?*

Vous le saurez lors de notre prochaine partie !



Pax Elfica



RÉSUMÉ SÉANCE N°8 (19 mai 2023, environ 5h de jeu)

Nos héros sont de retour à l'**Auberge de l'Épée** en fin d'après-midi. Il leur reste environ deux heures pour organiser la veillée funèbre.

Ils envisagent tout d'abord de préparer un plat spécial, mais se ravisent et préfèrent se rabattre sur quelque chose de simple. Après tout, le but de la soirée n'est pas de remplir les caisses. La cérémonie aura lieu dans la cour extérieure. **JOHANNA** souhaite la décorer pour l'occasion, mais **Klaus** lui signale qu'il a déjà dépensé **300 pièces d'or** pour réparer les dégâts occasionnés par les animaux sacrés. L'intendante n'a plus que **20 pièces d'or** à sa disposition. L'équipe se contentera de quelques bougies.

À moins d'une heure de la veillée, nos aubergistes procèdent aux dernières retouches. Lorsque **CAMILLE** prendra la parole au balcon du deuxième étage, **BVORN** et **TANORIVEL** se relaieront pour surveiller la cour. Les mauvaises surprises de ces derniers jours ont rendu nos héros particulièrement méfiants. Les corps seront recouverts d'un drap pour respecter leur dignité. Évidemment, celui de **Rafael** sera camouflé avec les autres...



L'HOMÉLIE DE CAMILLE

Sur les coups de 18 heures, un couple passe la grande porte de l'auberge. L'homme tient une petite silhouette enveloppée dans un drap blanc. Un enfant. Sa femme se tient à ses côtés. L'homme va disposer le corps auprès des autres.

Une demi-heure plus tard, la cour est pleine. Une soixantaine de personnes a fait le déplacement. **CAMILLE** déclame son discours et apaise les gens présents. **BVORN** va saluer **Anthelme**, et c'est alors qu'une nouvelle troupe d'elfes fait irruption à l'**Auberge de l'Épée**, escortant **Alasaril** et **Aerendar**. L'**Aîné** prend la parole :

- Veuillez pardonner cette interruption, mais nous sommes venus constater personnellement à quoi est employé l'argent de la nation elfique.

Alasaril ne montre aucun respect pour les morts et a toujours un sourire méprisant au coin des lèvres. Il choque toute l'assemblée en découvrant le corps de l'enfant. La partie inférieure de son visage a été arrachée, comme si elle avait été dévorée par un animal de grande taille... L'**Aîné** manifeste une grimace de dégoût et se dépêche de le recouvrir. L'assistance reste silencieuse mais regarde **Alasaril** avec la plus grande haine.

Au même moment, **Aerendar** déambule parmi les cadavres. La prêtresse marque un temps d'arrêt tout près de celui de **Rafael** et s'apprête à retirer le drap. **JOHANNA** intervient aussitôt :

- Vous devriez arrêter. Nous étions sur le point de commencer la procession. Laissez-nous partir afin que nous puissions respecter le couvre-feu que vous nous avez imposé.

Le choix de l'intendante est risqué. Elle pourrait écoper d'une nuit en prison, ou pire. Mais devant sa détermination, l'arindeäl stoppe son geste et revient aux côtés d'**Alasaril**. **BVORN** remarque qu'**Anthelme** desserre les poings. Après quelques minutes, les elfes repartent puis le cortège se met en route. Une fois arrivés sur la place au sud du **Port**, **CAMILLE** aperçoit des **Rats** dans une ruelle sombre. La jeune femme quitte la procession à la surprise générale et va à la rencontre des enfants. Elle leur demande ce qu'ils font ici, mais le plus grand lui coupe la parole :

*- Ces gens ont l'air de t'attendre, **CAMILLE**. Tu devrais les rejoindre avant qu'ils ne changent d'avis...*

CAMILLE se retourne et sort de la ruelle.



LE NOM DU DIEU OUBLIÉ

Au bout d'un quart d'heure, le cortège arrive vers les bacs situés au bord de la **Waldine**. Nos héros aperçoivent **Canaan** penché sur sa rame. Ils entendent quelques personnes le nommer. Ce dernier s'adresse à l'assemblée :

*- Citoyennes et citoyens de **Brenhaven**, je compatis à votre malheur, mais ce qui est arrivé la nuit dernière n'était que votre première épreuve... La ville toute entière court à sa perte. Le Dieu Oublié m'avait prévenu de ce qui allait se passer.*

Les gens commencent à paniquer. **TANORIVEL** se saisit discrètement d'un galet et le jette au visage du prophète. Ce dernier encaisse le choc, stoïque. **BVORN** prend la parole à son tour :

- Vous saviez que tout ceci allait arriver et vous n'avez rien fait pour l'empêcher ?!

Le passeur fixe le vigile de son œil unique et essuie le sang qui coule sur son visage :

- Lorsque je parle en ville, soit on m'ignore, soit on me jette des pierres. Mais les réfugiés me font confiance...

*- Arrêtez de faire peur à ces pauvres gens, la **Flamme** nous sauvera !*

Canaan adresse un sourire mauvais à **CAMILLE** :

*- C'est précisément la **Flamme** qui mènera cette cité à la ruine ! Oui, j'ai vu **Brenhaven** brûler, c'est ce que m'a révélé le Dieu Oublié ! Et la nuit dernière, il m'a enfin dévoilé son identité : **Anon**, le Sans-Nom, évincé par les autres dieux ! Mais la ferveur des gens parqués à l'extérieur de la ville lui redonne enfin la force dont il a besoin pour nous guider !*

JOHANNA intervient :

- Ce que vous faites n'est pas correct envers ceux qui sont morts. Nous sommes ici pour honorer leur mémoire, pas pour assister à l'un de vos prêches.

- Alors arrêtons de discuter. Si vous doutez, citoyennes et citoyens, sachez qu'une messe est célébrée chaque lirketak dans le camp des réfugiés. Maintenant, vous savez où me trouver...

Nos héros sentent qu'une bonne moitié de la foule est intriguée par les paroles de **Canaan**. Alors qu'il embarque quelques corps sur son bac pour leur dernier voyage, il entonne son hymne à la bouche fermée...



RETOUR À L'AUBERGE

La procession touche à sa fin. Notre groupe retourne à l'**Épée**, accompagné par une vingtaine de citoyens. À quelques rues de l'auberge, **CAMILLE** tombe sur les sentinelles elfes en faction, qui la regardent d'une drôle de manière... la jeune femme n'a plus son diadème ! Difficile de dire quelles seront les conséquences de cette imprudence. Une fois entrés, les aubergistes profitent de la soirée avec leurs invités et se réchauffent le cœur ensemble.

Un peu plus tard, nos héros se retrouvent entre eux et discutent de l'entrevue de **CAMILLE** avec le **Baron des Rats**. **JOHANNA** réfléchit :

*- Et si ce bossu était **La Flèche** déguisé ? Ou bien un membre important du **Conseil** ?*

De son côté, **BVORN** fulmine :

*- J'en ai plus qu'assez de cette occupation elfique ! Ce qu'a fait **Alasaril** ce soir était inadmissible !*

Durant la soirée, les parents de l'enfant décédé vont à la rencontre des aubergistes :

- Nous savions que vous étiez des gens bien. Tout ce qui se dit sur vous est faux.

- De quoi parlez-vous ?

*- De ces rumeurs qui ont été lancées à votre encontre. Elles viennent de l'**Auberge du Pont**. Vous pouvez compter sur nous pour dire aux habitants de **Brenhaven** qu'il n'en est rien et que ce soir, vous nous avez offert du réconfort, du respect et de la dignité.*

Les citoyens seront hébergés dans le dortoir à titre gracieux pour la nuit. En faisant les comptes, **JOHANNA** découvre avec plaisir que la trésorerie de l'auberge dispose de 20 pièces d'or supplémentaires. Peu après, tout le monde part se coucher...

ESCAPADE NOCTURNE

... Tout le monde, excepté **TANORIVEL**. Ce dernier décide de faire le mur pour rendre visite à **Birgit**. Il doit braver le couvre-feu et faire attention à ne pas être suivi. Il remarque avec brio les elfes en planque sur les toits et parvient à se frayer un chemin jusqu'à la boutique de **Tobias**. Il toque à la fenêtre de la jeune femme. Cette dernière ouvre les volets et est surprise de voir le demi-elfe.



- **TANO**, c'est toi ? Mais qu'est-ce que tu fais là ? C'est le couvre-feu, on va nous entendre !

- Je m'inquiétais pour toi, **Birgit**. Comment vas-tu ?

- Tout va bien. Ne fais pas de bruit, **Tobias** est encore en train de travailler à côté...

Ils échangent tous les deux une conversation agréable, puis **Birgit** finit par lui offrir une fleur que le demi-elfe glisse dans ses cheveux. La jeune femme lui sourit et ferme sa fenêtre. **TANO** revient sans difficulté à l'auberge. Une fois dans sa chambre, il entend une voix dans le dortoir. Il escalade à nouveau les toits, puis aperçoit une petite fille blottie contre ses parents en train de chanter l'hymne de **Canaan**...

DES NOUVELLES DE L'EXTÉRIEUR...

Le lendemain, **TANORIVEL** arbore fièrement sa fleur, ce que **CAMILLE** ne manque pas de relever. **JOHANNA** reçoit une lettre. Il y est inscrit un message en langue des marchands :

Rendez-vous chez la négociante halféline, puis demandez "une petite verveine".

Notre intendante prévoira donc de rendre une visite à **Shala Petiterivière** durant la matinée...

Peu après, **Gisila** et **Lilibeth** font part à **Klaus** des dernières rumeurs entendues au lavoir. On raconte que certains notables seraient plongés dans un sommeil profond depuis quelques jours et que les cas auraient tendance à se multiplier. Plus inquiétant : personne ne parviendrait à les réveiller...

On parle également d'un cadavre retrouvé au village d'**Aymok**, à l'ouest de **Brenhaven**. L'homme serait apparemment mort de terreur... **ULRICH** en prend bonne note et ne peut s'empêcher de faire le rapprochement avec son rêve.

Enfin, une évasion spectaculaire aurait eu lieu à la prison de **Divock**. Ce lieu, situé à l'extrême ouest de la région de **Valseptente**, est connu pour ses détenus particulièrement dangereux. **JOHANNA** y a personnellement fait enfermer de redoutables ennemis de la couronne d'**Arlande**, dont un certain **Grimnir**, une ancienne Légende du roi **Leudaste I^{er}**. En effet, **Grimnir** avait profité de sa position pour vendre des secrets d'état au **Norlande**...

ULRICH souhaite se rendre dans son village natal, à environ une journée de voyage de **Brenhaven** :

- **Klaus**, je dois aller à **Aymok**. J'ai quelque chose d'important à y faire.

Klaus est étonné, mais ne cherche pas trop à creuser la question.



- Comme tu veux **ULRICH**. J'imagine que tu as montré un minimum de choses à **CAMILLE** pour qu'elle puisse assurer la préparation des repas en ton absence. En revanche, tu ne t'y rendras pas tout seul. Qui t'accompagnera ?

Le cuisinier hésite. Son choix se fera entre **BVORN** ou **TANO**.

SIGRID EST DE RETOUR !

Alors que nos héros discutent de leurs projets respectifs, une carriole déboule dans la cour de l'auberge. Ce sont les parents de la petite **Sigrid** ! Ils mettent un pied à terre et soulèvent une planche à l'arrière du véhicule : la petite est à l'intérieur ! Le couple supplie les aubergistes de la cacher ! Ces derniers réagissent vivement :

- *Mais qu'est-ce qui vous a pris de revenir ?! Vous étiez en sécurité à la **baronnie d'Orville** !*

- *Nous ne pouvons pas garder **Sigrid**, c'est beaucoup trop dangereux ! Il faut que vous trouviez une autre solution !*

La mère se met à fondre en larmes :

- *Je le savais... Je le savais chéri, nous n'aurions jamais dû revenir à **Brenhaven**...*

L'homme prend la parole :

- *Je vous en prie, nous n'avons aucun autre endroit où aller... **Sigrid** allait très bien, puis elle s'est mise à trembler au beau milieu de la nuit ! Et regardez ce qu'il se passe depuis quelques heures !*

La fillette est tétanisée et brûlante de fièvre. Mais surtout, ses yeux dégagent une fumée verdâtre et de petits objets lévitent à l'intérieur de la charrette.

- *Nous ne pouvons pas rester plus longtemps chez le seigneur d'**Orville**, notre enfant est sur le point de mourir ! Et si ce n'est pas la maladie qui l'emporte, ce seront les elfes qui la feront disparaître !*

Nos héros pensent immédiatement aux fleurs magiques, mais il ne leur en reste que très peu. **ULRICH** tente d'extraire leur pouvoir en infusant un pétale dans une tasse d'eau bouillante, sans succès. Ils doivent se résoudre à sacrifier une partie de leur réserve pour le bien de la petite.

Les pétales se consomment instantanément dès qu'ils touchent le corps de **Sigrid**. Toutefois, cette application parvient à la stabiliser et sa température redevient à peu près normale. Nos héros n'en auront plus que pour **trois utilisations**.



LA QUÊTE DE BREN

BVORN souhaite retourner dans la **Forêt de Liffraie**. Il est encore malade et l'auberge doit se réapprovisionner rapidement ! **Klaus** tempère ses ardeurs :

*- Le temps presse. Puisque vous êtes en contact avec les **Ifriers**, pourquoi ne pas leur demander de vous en apporter directement ? Ce ne serait pas un si grand service...*

Pendant que tout le monde débat sur la suite des événements, **ULRICH** s'aperçoit que la petite a les yeux grands ouverts. Soudain, elle se redresse et se met à leur parler d'une voix d'outre-tombe :

*- Je suis l'esprit de **Bren**, Fléau du **Drac**. Je ne peux me manifester ainsi très longtemps. Cette enfant est atteinte d'une puissante fièvre magique que vous ne pouvez soigner. Mais mon épée le peut, elle qui est encore plantée dans le corps du **Drac**, au fin fond du **Temple du Serpent**. Son pouvoir pourra la sauver. Faites vite...*

- Combien de temps nous reste-t-il ?

- L'enfant mourra dans sept jours...

Puis **Sigrid** s'évanouit. Nos héros sont inquiets : comment gérer simultanément une expédition au **Temple du Serpent**, le concours à l'auberge ainsi que le bal du margrave ? **ULRICH** et **CAMILLE** réfléchissent. Si les fleurs ont pu soigner **JOHANNA** et atténuer les symptômes de **BVORN**, elles pourront peut-être retarder l'échéance pour **Sigrid**. Le cuisinier pense que la petite pourra tenir trois jours de plus, soit **dix jours** au total avant qu'il ne soit trop tard.

Il n'y a plus une minute à perdre. **ULRICH** partira pour **Aymok** en compagnie de **BVORN**. **CAMILLE** ira rendre une nouvelle visite au **Baron des Rats** en apportant une bouteille de vin et quelques vivres. **JOHANNA** se rendra dans le quartier halfelin pour discuter avec **Shala Petiterivière** et **TANORIVEL** passera aux **Halles** pour jeter un œil aux équipements d'aventurier. Le demi-elfe se rappelle également qu'une partie du camp des réfugiés n'était pas très surveillée... mais pour combien de temps encore ?

LES BOUTIQUES DE BRENHAVEN

JOHANNA quitte l'auberge et se rend chez la marchande halfeline :

*- Bonjour **Shala**. Auriez-vous une petite verveine à me proposer ?*

Shala répond, l'air amusé :

- Allons bon, mais c'est vous l'aubergiste ! Pourquoi venez-vous me demander ça ?



- *Vraiment, vous n'avez pas de "petite verveine" ?*

La halfeline s'exprime alors dans la langue des marchands :

- *[Vous vouliez peut-être dire "une petite verveine" ?]*

- *[Exactement !]*

- *[Cette tisane prend un certain temps à infuser. Revenez un peu plus tard...]*

L'intendante acquiesce et sort de la boutique.

Pendant ce temps, **TANORIVEL** fait un crochet par la boutique de **Tobias**. Il toque à la porte. **Birgit** lui ouvre.

- *Bonjour **Birgit** ! As-tu entendu parler du concours que nous organisons à l'**Auberge de l'Épée** dans quelques jours ?*

- *Oui, j'en ai entendu parler.*

- *Accepterais-tu de venir ? Cela ferait plaisir à mon père de te revoir...*

Birgit se pince les lèvres :

- *Malheureusement, ce serait mal vu que je vienne. **Tobias** ne sort plus beaucoup, et je dois rester auprès de mon mari. Je suis navrée **TANO**, mais je dois décliner l'invitation.*

Elle referme la porte. Le demi-elfe hausse les épaules et se rend en direction des **Halles**. Il repère tout le matériel pour leur futur périple au **Temple du Serpent**. Ce ne devrait pas être trop onéreux selon lui.

UN TRAFIC À L'ÉGLISE

De son côté, **CAMILLE** retourne à l'**Église de la Flamme**. Une fois sur place, elle surprend un **Rat** d'environ seize ans avec un homme bien habillé. Ce dernier récupère quelque chose qu'il cache aussitôt dans sa poche et tend une bourse au jeune garçon. Puis il repart comme si de rien n'était. **CAMILLE** aborde l'adolescent :

- *Qu'est-ce que tu faisais avec cet homme ?*

Le **Rat** fronce les sourcils :

- *Ce ne sont pas tes affaires **CAMILLE**. Tu n'as rien vu.*



- Si je t'ai vu. Il t'a acheté quelque chose.

*- Alors il vaut mieux que tu oublies ce qu'il s'est passé. Tu n'es pas avec nous depuis suffisamment longtemps pour être dans la confiance. Lorsque tu auras fait tes preuves, le **Baron** te dira ce que tu as besoin de savoir...*

Le garçon lui montre son annulaire coupé à la main droite.

*- ... et s'il te prenait l'idée de répéter ce que tu as vu, il te ferait vite comprendre où est ta place. Je ne dirai rien au **Baron**. Et je te conseille de faire de même.*

CAMILLE observe le **Rat** s'éloigner, puis entre dans l'église. Dans la nef, le bossu s'adresse à elle :

*- Ah, **CAMILLE**... As-tu quelque chose pour nous aujourd'hui ?*

- Oui. Je vous ai pris une bouteille de vin et un peu de nourriture.

- Et de l'or... ?

- Pas cette fois. J'ai récupéré ce que je pouvais. Je ne peux pas voler dans la caisse tous les jours.

- Soit. Nous nous en contenterons... pour l'instant.

- J'ai quelque chose à vous demander : auriez-vous déjà entendu parler de "maudrials" ainsi que du Dieu Oublié ?

Albéric reste silencieux. Le **Baron** lui glisse quelques mots à l'oreille. Puis le bossu reprend :

- Ces termes nous sont inconnus. Mais nous allons nous renseigner. Reviens plus tard.

CAMILLE quitte alors l'église.

RENCONTRE AVEC GRISELDIS

Au même moment, **JOHANNA** entre à nouveau dans l'échoppe de **Shala**. La marchande halfeline lui fait signe de la suivre. Elles sortent par l'arrière de la boutique et se rendent dans une maison voisine. **Shala** ouvre la porte et **JOHANNA** aperçoit une jeune fille, une adolescente de quatorze ou quinze ans tout au plus, dont les yeux pétillent d'intelligence. Cette dernière prend la parole :

*- Je m'appelle **Griseldis**. Que me voulez-vous ?*

*- Enfin, nous te cherchions ! Pourrais-tu nous en dire plus sur les souterrains de **Brenhaven** ?*



- C'est un des endroits où je me cache depuis que j'en sais trop sur le **Baron des Rats**. Il me cherche et il finira par me trouver.

- *Qu'as-tu appris sur lui ?*

- *Je vous le dirai si vous me trouvez un nouvel endroit où je puisse me cacher. Je n'ai bientôt plus à manger. Et si vous promettez de me protéger, je ferai mieux que ça : je vous donnerai ma carte des souterrains.*

JOHANNA est ravie par cette proposition. Les affaires reprennent ! Mais elle souhaite d'abord en parler à ses camarades. L'intendante remercie **Shala Petiterivière** et quitte les lieux. Elle reviendra voir **Griseldis** demain.

KIDNAPPING !

Peu de temps après, **CAMILLE** décide d'aller vendre des crêpes sur une place non loin de l'église, là où elle avait croisé le groupe de **Rats** lors de la veillée funèbre. Concentrée par l'installation de sa charrette, elle ne remarque pas que les gens commencent à s'éloigner... Alors qu'elle interpelle des passants, un coup s'abat derrière sa nuque. **CAMILLE** tombe inconsciente.

La jeune femme se réveille dans une salle sombre. Quelqu'un vient de lui ôter un sac en tissu qu'elle avait sur la tête. Une silhouette est assise en face d'elle, mais **CAMILLE** parvient uniquement à discerner la bague que porte l'individu à la main droite. Son visage est camouflé par l'obscurité. Une voix masculine s'adresse à elle :

- *Pourriez-vous me dire où vous avez entendu le terme "maudrial", jeune fille ?*



LES CONFIDENCES D'ULRICH

Nous retrouvons **BVORN** et **ULRICH** sur la route d'**Aymok**. Avant de partir de **Brenhaven**, ces derniers ont pris avec eux un tonnelet de bière de l'**Auberge de l'Épée**. En effet, le village natal du cuisinier est connu pour la stout que brasse l'**Auberge du Tonneau Percé**. Nos deux héros ont une proposition à faire au tenancier...

Peu avant leur arrivée, **ULRICH** se confie au vigile et lui avoue qu'il a bien fait partie des effectifs du **Nécromant**. Les souvenirs qu'il lui reste de cette période sont très flous. **BVORN** écoute attentivement les paroles de son camarade, puis lui répond :

*- Je suis content que tu te sois ouvert à moi, **ULRICH**. Maintenant, comprends bien que "trop de secret tue le secret". Quel lien as-tu avec le **Nécromant** au juste ?*

- Je ne sais pas... Je me souviens juste qu'il m'a permis de révéler mes pouvoirs. Je tenais à ce que tu le saches, cela devient lourd à porter.

- Ce qui importe à présent, ce sont tes actes. Je suis un enfant de la guerre, et je sais de quoi je parle. Si tu maîtrises certains arts sombres, je compte sur toi pour t'en servir contre nos ennemis.

Aymok est en vue. Le village est lugubre et plongé dans une brume inquiétante. D'étranges rumeurs circulent sur cet endroit : il paraîtrait que des loups particulièrement vicieux rôderaient dans la région une fois la nuit tombée...

L'AUBERGE DU TONNEAU PERCÉ

L'**Auberge du Tonneau Percé** se trouve à l'entrée du village. **BVORN** et **ULRICH** poussent la porte. Un halfelin est derrière le comptoir et les accueille chaleureusement :

*- Bonjour messieurs ! Je suis **Médric Hautebouteille**, bienvenue à **Aymok** ! Qu'est-ce que je vous sers ?*

Malgré tous ses efforts pour s'en souvenir, **ULRICH** ne se rappelle plus quand il est venu ici pour la dernière fois. Le tavernier n'a pas l'air de le reconnaître.

- Nous allons vous prendre une bière ainsi qu'une pièce de viande.

Médric s'exécute et remplit deux chopes.

- Il paraît que votre bière est réputée ici !



Le halfelin sourit :

- *Oui, il paraît ! On parle de nous en des termes plutôt élogieux, c'est vrai !*

- *Nous sommes nous-mêmes des gens du métier, vous savez ? Nous travaillons à l'**Auberge de l'Épée**, à **Brenhaven**.*

- *Oh, quelle joie de faire votre connaissance ! Je vous offre la boisson pour fêter cette rencontre !*

Nos deux héros goûtent la bière du **Tonneau Percé** et la trouvent particulièrement savoureuse. Une stout un peu sucrée, complètement différente de celle de l'**Épée**, mais délicieuse ! Ils proposent alors un partenariat à **Médric** : la possibilité de servir sa boisson à l'**Auberge de l'Épée** et vice-versa. Le halfelin goûte leur propre breuvage et fait claquer sa langue après la première gorgée :

- *Légère et rafraîchissante, un vrai délice ! J'accepte votre proposition avec grand plaisir ! Je vous ferai passer une douzaine de tonneaux avant votre départ. Vous me renverrez la pareille lorsque les caravaniers seront à **Brenhaven** !*

- *Comptez sur nous ! Au fait, nous avons régulièrement une barde halfeline qui vient se produire chez nous... Avez-vous déjà entendu parler de **Janelle** ?*

- *Oui, bien sûr ! C'est une lointaine cousine du côté de mon père...*

Puis **Médric** va expliquer une partie de son histoire familiale pendant de longues minutes...

- *... enfin, je ne vais pas trop entrer dans les détails. Les généalogies halfelines sont particulièrement tortueuses pour qui n'en est pas un ! J'imagine que vous resterez dormir au **Tonneau Percé** ? La nuit ne va pas tarder à tomber...*

- *En effet, nous prendrons une chambre. À ce propos, il paraît que certaines créatures rôdent dans la campagne environnante lorsque le soleil se couche... est-ce vrai ?*

- *Oh, ce ne sont que des loups ! De simples loups ! La distance a tendance à déformer la réalité, je ne sais pas quelles histoires ont pu parvenir jusqu'à vos oreilles !*

- *Et qu'en est-il de cet homme décédé récemment ?*

Médric devient plus silencieux et perd le sourire pour la première fois :

- *Oh, ça... Oui, un berger a été retrouvé hier. Raide comme un piquet. Mais c'est son visage qui nous a particulièrement marqués... Quelqu'un a dit qu'il était littéralement mort de peur ! De plus, il avait la peau étrangement blanche et parcourue de veines noirâtres. Ce n'était pas naturel, ça c'est sûr !*



- Pourriez-vous nous dire où son corps a été retrouvé ?

- C'était tout près d'ici, sur les hauteurs du village.

- Et qui assure l'ordre à **Aymok** ?

- Nous avons une milice qui veille au grain. Si quelqu'un est responsable de la mort de ce pauvre homme, ils le retrouveront !

Après cette conversation, nos deux héros se rendent à l'étage. Alors qu'**ULRICH** ferme les rideaux, il aperçoit plusieurs paires d'yeux jaunes sur l'une des collines au loin...

Du côté de **Brenhaven**, nos aubergistes s'activent pour gérer le service sans leurs deux cuisiniers. **CAMILLE** n'a toujours pas réapparu.

Avant de se coucher, **BVORN** utilise une nouvelle fois les fleurs magiques. Durant son sommeil, le **Drac** lui apparaît et lui ôte son pouvoir. Puis **ULRICH** se met à rêver. Il se trouve devant l'**Auberge du Tonneau Percé**. Il marche lentement vers un homme en train de chanter seul, une chope à la main. **ULRICH** s'entend murmurer :

- Froid, si froid...

L'homme le remarque. Regard d'incompréhension. Des éclairs s'échappent alors des mains pâles d'**ULRICH**...

UN NOUVEAU CADAVRE

Le lendemain, **BVORN** se sent moins fiévreux. La maladie semble avoir quitté son organisme, de même que ses nouvelles capacités... **ULRICH** est déjà réveillé. La porte de leur chambre est ouverte. Les chaussures du cuisinier sont toutes crottées de boue et son manteau a disparu ! Il y a également des traces de pas dans le couloir.

Au même moment à **Brenhaven**, **JOHANNA** et **TANO** discutent avec **Klaus** dans le salon privé. Mais où a bien pu passer **CAMILLE** ?! C'est alors que quelqu'un toque à la porte. Il s'agit d'**Ambrosia**, venue s'entretenir avec son ami **Klaus**. Elle sollicite son aide pour résoudre une affaire de la plus grande importance aux **Bains**.

Retour à **Aymok**. **BVORN** va commencer par effacer les traces de pas qui mènent à la chambre. Puis nos deux héros sortent de l'auberge. Un cadavre se trouve dans un tonneau, les pieds en l'air. **ULRICH** le renverse et reconnaît l'homme de son dernier rêve, le visage figé en une grimace de terreur. Ils alertent **Médric**. Le halfelin se précipite à l'extérieur :

- Bon dieu de bon dieu, ça recommence !



La milice arrive peu après. **BVORN** et **ULRICH** sont rapidement interrogés. Une fois cette formalité accomplie, ils explorent le village. L'attention du cuisinier est attirée par une échoppe : une boutique d'antiquités. La porte est fermée. Il regarde tout autour de lui, puis aperçoit une villageoise d'un certain âge qui passe le balai devant son perron.

- Bonjour madame, pourriez-vous me dire qui habite ici ?

- Qui le demande ?

*- Je m'appelle **ULRICH**. Serait-il possible de jeter un œil à l'intérieur ?*

La villageoise hausse un sourcil :

- Non, je ne pense pas. Voyez-vous, la personne qui habitait ici est morte la semaine dernière, et tout le village est en train de décider ce qu'il va advenir de ces vieilleries...

La femme devient méfiante. Nos deux compagnons laissent tomber et quittent le secteur. Un peu plus loin, **ULRICH** ressent un frisson derrière sa nuque. Une forte énergie nécromantique se dégage d'une maison voisine, il en est certain ! Il tourne au coin d'une rue et aperçoit une porte entrouverte. Le manteau du cuisinier se trouve au sol ! **BVORN** s'engage à l'intérieur, puis **ULRICH** entre à son tour. Alors que leurs yeux commencent à s'habituer à l'obscurité, ils aperçoivent quelque chose bouger au coin de la pièce. Une silhouette titubante s'avance vers eux en murmurant :

- Froid... J'ai si froid...

Les deux aubergistes restent immobiles, puis la créature se jette dans les bras du cuisinier. Elle pousse un dernier soupir et tombe au sol. **ULRICH** remarque le médaillon qu'elle porte, de même que **BVORN**. Ce dernier identifie un bijou en argent norlandais. Lorsque le cuisinier se saisit de l'objet et commence à l'inspecter, il devine un nom gravé sur le métal... Soudain, il est pris d'une vision.

LE RITUEL

ULRICH se trouve à l'intérieur de l'**Église de la Flamme**. Une douzaine de silhouettes encapuchonnées forme un cercle dans la nef. Au centre, un couple est agenouillé et enchaîné. Une silhouette sinistre tourne autour d'eux, et **ULRICH** sait qu'il s'agit du **Nécromant**. L'homme entravé hurle :

- Vous pouvez nous tuer, mais nous mourrons libres ! Votre règne touche bientôt à sa fin !

La voix cruelle du **Nécromant** se fait entendre :

- Libres ? Pas exactement...

Il arrache le médaillon de la femme.



- De l'argent norlandais. Excellent...

Puis le **Nécromant** lève les bras. Les prisonniers se soulèvent, enveloppés par une puissante sorcellerie. Des larmes commencent à couler le long des joues de la femme, qui regarde son compagnon en lui serrant la main. Leur visage commence à vieillir à vue d'œil. Puis au bout de longues secondes d'agonie, ils tombent inanimés. Leur âme s'échappe de leur corps et vient se loger au cœur du médaillon. Le **Nécromant** s'approche d'**ULRICH**. Il lui coupe l'intérieur de la main avec l'un de ses ongles effilés et recouvre le bijou de son sang :

- Et voici le prix de l'immortalité, mon fidèle lieutenant...

Retour au présent. Le nom sur le médaillon est encore lisible : **Helgason**. Le cuisinier croise le regard du vigile...

*Ainsi, **ULRICH** était présent lors de la mort des parents de **BVORN**. Quelle va être sa réaction vis-à-vis de son ami maintenant que ce souvenir a refait surface ? De son côté, **CAMILLE** semble être en fâcheuse posture. Qui est donc cette silhouette camouflée dans l'ombre et que va-t-il arriver à notre cuisinière ?*

Vous le saurez lors de notre prochaine partie et dernière de la saison !





Pax Elfica



RÉSUMÉ SÉANCE N°9 (16 juin 2023, environ 5h30 de jeu)

Reprise à **Aymok**. **ULRICH** émerge de sa vision et croise le regard de **BVORN**. Il lui tend alors le médaillon :

*- **BVORN**, je crois que ceci t'appartient.*

Le vigile récupère l'objet et constate que son nom est gravé dessus. La mémoire lui revient :

- C'était le médaillon de ma mère ! Comment cela est-il possible ?!

Nos deux héros vont discuter ensemble et se retournent vers le cadavre au sol. Ils décident de le tirer dans une pièce à l'abri des regards. **ULRICH** demande à son camarade d'aller surveiller l'entrée de la maison. Personne n'a l'air de les avoir remarqués... pour l'instant.

ULRICH observe attentivement le corps. Il est bien habillé et semble même avoir été embaumé. Le cuisinier décide de l'invoquer à nouveau. Le cadavre se redresse en suffoquant.



- *Dis-moi quel est ton nom.*

- ... *Je m'appelle... **Wilhelm Berthold**. Je suis... j'étais l'antiquaire du village...*

- *Comment es-tu entré en possession de ce médaillon ?*

- *Je suis... j'étais passionné par les reliques anciennes. Et particulièrement par celles ayant appartenu aux nécromanciens... Je ne sais plus comment... cet artefact est arrivé à moi...*

ULRICH va continuer à l'interroger. Il apprend que certains objets se trouvent encore dans sa boutique et que sa dépouille reposait dans un caveau de l'ancien cimetière du village. Puis il le libère du sortilège. Le corps retombe au sol, inerte. **BVORN** et lui décident de le laisser sur place puis se dirigent vers la boutique.

L'INTERROGATOIRE

Les yeux de **CAMILLE** commencent à s'habituer à l'obscurité. Un feu de cheminée crépite dans son dos. Elle tente de bouger mais est solidement ligotée sur sa chaise. L'homme en face d'elle lui repose la question :

- *Je vous écoute... Où donc avez-vous entendu le terme "maudrial" ?*

- *Je ne vous dirai rien. Pourquoi m'avez-vous enlevée ?*

L'homme rit et s'avance près de **CAMILLE**. Son visage apparaît distinctement : le **Prévôt Godefroi**.

- *Vous n'avez pas l'air de bien comprendre votre situation, jeune fille. C'est moi qui pose les questions. Si vous êtes là, c'est que vous en avez appris beaucoup trop et que tout ceci est parvenu à mes oreilles.*

CAMILLE aperçoit une silhouette contre un des murs de la pièce. Un homme blond, barbu et portant les cheveux jusqu'aux épaules. Le **Prévôt** poursuit :

- *Personne à part nous ne sait que vous vous trouvez ici. Je vous conseille de me dire tout ce que vous savez avant que nous en arrivions à des extrémités pour le moins... regrettables.*

CAMILLE remarque alors des outils sur une table... et défie une nouvelle fois le **Prévôt**. L'homme contre le mur semble faire une grimace. **Godefroi** se lève et renverse **CAMILLE**, qui perd son souffle sous le choc. Sa tête se trouve tout près de la cheminée. Le **Prévôt** s'empare d'un tisonnier chauffé au rouge et le place à quelques centimètres du visage de la jeune femme.



Il s'adresse à elle :

- *Je ne suis pas un elfe, jeune fille. Et mes méthodes ne sont pas les leurs. Vous me direz absolument TOUT ce que je veux savoir. Vous faites partie des **Rats** et personne ne verra de problème à ce que vous perdiez un doigt... ou un œil. Et si vous choisissez de garder le silence, je finirai par vous arracher la langue. Je vous le répète une dernière fois : où avez-vous entendu le terme "maudrial" !*

- *Je l'ai appris d'un animal sacré ! C'est un loup géant qui me l'a murmuré dans mon esprit !*

- *Mais encore ?*

- *Je ne sais rien de plus et je ne trahirai pas mes camarades !*

Le **Prévôt** hausse le ton :

- *Vos camarades de l'**Auberge de l'Épée** ?! Je sais que vous cachez quelque chose ! Vous aviez un diadème offert par les elfes que vous ne portez plus ! **Gondacre**, SORTEZ !*

L'homme pousse un soupir et referme la porte. C'est le seul à entendre **CAMILLE** hurler...

LA REQUÊTE D'AMBROSIA

À l'auberge, **Ambrosia** s'adresse à **Klaus** :

- ***Klaus**, j'ai besoin de ton aide. Depuis que j'ai appris que certains clients privatisaient le sauna sans mon autorisation, on m'a également fait part de plusieurs allées et venues suspectes.*

Klaus se retourne vers **JOHANNA** et **TANO** et leur adresse un sourire :

- *Cela m'a l'air d'être un travail pour vous, les enfants...*

JOHANNA prend la parole :

- *Pourriez-vous nous en dire plus ?*

- *Malheureusement non. J'ai beaucoup de travail et je ne sors pas souvent de mon bureau. Et lorsque c'est le cas, je ne constate rien de particulier. Ce qui se passe m'a l'air d'être relativement bien organisé...*

Le demi-elfe et l'intendante prennent la direction des **Bains**. Sur le chemin, ils aperçoivent la charrette de l'auberge abandonnée sur une place. Elle a été vidée de son contenu. **JOHANNA** arrive à trouver quelqu'un qui accepte de lui livrer des informations contre **deux pièces d'or**.



- Oui, j'ai vu quelque chose hier. Une douzaine de silhouettes encapuchonnées nous ont demandé de quitter la place. Leur ton était menaçant et je crois qu'ils portaient des armes... Tout le monde s'est exécuté sans faire d'histoires. Mais j'ai pu voir ce qu'il s'est passé : ils ont assommé une jeune femme et l'ont prise avec eux.

- Et où l'ont-ils emmenée ?

- Je ne sais pas. Je les ai vu se diriger au sud-est de la ville... en direction de la **Sylve** ou de **Fort-Greifstark**.

JOHANNA échange un regard avec **TANORIVEL**.

- Une dernière chose. J'ai également remarqué que la personne qui avait l'air de coordonner l'opération était plutôt bien habillé. Je ne sais pas si cela peut vous aider...

- C'est entendu. Si je vous donne **une pièce d'or** supplémentaire, seriez-vous disposé à ramener cette charrette à l'**Auberge de l'Épée** ?

L'homme accepte. Les deux aubergistes le saluent et se dirigent vers les **Bains**.

CHEZ L'ANTIQUAIRE

Retour à **Aymok**. **BVORN** et **ULRICH** arrivent devant l'échoppe de l'antiquaire. La villageoise n'est plus là, mais la porte est bel et bien fermée. Le cadavre n'avait pas de clé sur lui, impossible de l'ouvrir sans crocheter ou forcer la serrure. Nos deux héros font le tour de la maison et aperçoivent une fenêtre à l'arrière de la boutique. **BVORN** utilise sa hache comme un levier et fait sauter le verrou. **ULRICH** se glisse à l'intérieur.

Les sens du cuisinier l'attirent vers le comptoir. Un panneau du meuble est mobile. **ULRICH** le pousse et découvre la collection personnelle de l'antiquaire : plusieurs bocaux contenant des organes humains, des outils rouillés, un doigt osseux... mais pas de registre indiquant la provenance de ses trouvailles ou de lettre compromettante.

BVORN et **ULRICH** quittent les lieux et se dirigent vers le cimetière. Leur enquête les mène devant la porte d'un caveau familial. Le couvercle d'un tombeau a été déplacé et ce dernier est vide. **ULRICH** fait appel à sa logique et à ses connaissances : si l'antiquaire était un collectionneur d'artefacts nécromantiques, il est fort probable que son intérêt pour ces objets ne se soit pas arrêté à leur simple possession... Peut-être espérait-il quelque chose en étant inhumé avec l'une de ses reliques ? Souhaitait-il tromper la mort ? Dans tous les cas, il est certain qu'il ne s'attendait pas à revenir sous cette forme... Triste histoire.



ULRICH s'interroge : pourquoi l'embaumement ? Pourquoi l'antiquaire n'a-t-il pas été incinéré aux **Tors Ignés**, comme il est de coutume de le faire aujourd'hui ? Et comment a-t-il réussi à se faire inhumer en bravant cet interdit ? Le cuisinier ira peut-être poser des questions aux **Lanterniers** à son retour...

Ils reviennent tous deux à l'**Auberge du Tonneau Percé** et font leurs adieux à **Médric Hautebouteille**. Ce dernier a préparé douze tonneaux de bière à leur intention. Ils reprennent la route de **Brenhaven**. En partant, **ULRICH** demande à **BVORN** de lui prêter le médaillon pour quelques heures.

ENQUÊTE AUX BAINS

JOHANNA et **TANORIVEL** arrivent aux **Bains**. Ils décident d'enquêter en se faisant passer pour des clients ordinaires et l'entrée leur est offerte par **Ambrosia**. Nos deux aubergistes se changent et portent une simple serviette en guise de tenue. Ils inspectent les lieux, remarquent quelques clients et se rendent dans le sauna encore inactif. Ils interrogent l'agent de maintenance : un halfelin du nom de **Kasper**. Ce dernier ne leur apprend rien de particulier, excepté le fait qu'il doit revisser régulièrement la grille au sol depuis quelques temps. Un des effets de la chaleur peut-être ?

L'intendante et le demi-elfe attendent d'être seuls pour examiner l'aération plus en détail. En effet, cette dernière présente des traces anormales d'usure au niveau des écrous. Le métal a dû être manipulé un certain nombre de fois sans les outils appropriés pour être dans cet état. Quelqu'un d'une corpulence moyenne pourrait peut-être parvenir à s'y glisser... **TANO** va saisir cette occasion.

Après quelques minutes à se contorsionner dans le boyau, le demi-elfe débouche sur un conduit souterrain. Un canal se trouve devant lui, qui doit forcément se déverser dans la **Waldine**. Une corniche de petite taille permet de progresser le long du conduit. **TANORIVEL** remonte pour en informer **JOHANNA**.

L'intendante lui demande d'aller dans le bain chaud pour observer les allées et venues. De son côté, elle se cache dans la réserve attenante pour surprendre un éventuel importun. Le demi-elfe remarque un homme suspect, mais ce dernier surprend l'intendante dans le sauna. Après un esclandre de sa part, **JOHANNA** préfère quitter les lieux. L'homme ne va certainement pas passer à l'acte en se sachant observé... **TANO** ne résiste pas à l'idée de la taquiner :

- Je pense que ce n'est plus de ton âge, tout ça...

- Tu ferais mieux de ne pas la ramener, je t'ai vu sans ta serviette et j'ai constaté ce que tu avais en bas...

Le demi-elfe souhaite rendre une visite à **Tharivel**. **JOHANNA** décide de l'accompagner.



LES RÉVÉLATIONS DU PRÉVÔT

Le **Prévôt** vient de sectionner un des doigts de **CAMILLE**. La jeune femme saigne abondamment et grimace de douleur. Le dénommé **Gondacre** est de retour dans la pièce, mais le **Prévôt** n'en a pas encore fini avec la jeune femme. **CAMILLE** tente un ultime bluff :

- Arrêtez... Lorsque je parlais de mes camarades, il s'agissait des Rats !

Godefroi regarde **CAMILLE** fixement. Une lumière verte se met à luire dans ses yeux. Il reprend la parole au bout de quelques secondes :

*- Soit, admettons que vous disiez la vérité... Qu'en pensez-vous, **Gondacre** ?*

- Qu'elle peut encore nous être utile, mais que ce ne sera plus le cas si vous vous acharnez davantage sur elle.

Le **Prévôt** se retourne et dévisage l'homme comme s'il venait de défier son autorité. Puis il relève **CAMILLE**, toujours ligotée sur sa chaise :

- Maintenant écoutez-moi bien, jeune fille... Depuis quelques temps, le terme "maudrial" apparaît dans mes pensées sans que je n'arrive à comprendre sa signification. Il n'y a qu'une explication à cela : les elfes m'ont effacé la mémoire sans arriver à emporter le souvenir en intégralité. C'est leur façon de procéder !

CAMILLE regarde **Godefroi** sans sourciller.

*- Dorénavant, vous travaillez pour moi. Sachez que les elfes vous ont à l'œil et qu'une fouille en règle de l'**Auberge de l'Épée** est imminente. Mais je peux la retarder, voire l'empêcher... du moment que je suis satisfait par vos services. Si vous me bernez ou que j'apprends que vous avez révélé le contenu de cette conversation à qui que ce soit, l'auberge sera inspectée de fond en comble. Et si le **Guet** trouve le moindre élément compromettant, l'établissement sera saisi et vendu aux enchères... Alors ne me décevez pas.*

Le **Prévôt** se lève et enfile une veste.

*- Elle est à vous, **Gondacre**.*

Puis il part de la pièce. **Gondacre** vient à la rencontre de la jeune femme :

*- Je suis désolé **CAMILLE**, mais je dois te faire porter ceci à nouveau.*

L'homme lui remet le sac en tissu sur la tête. Tout devient noir...



UNE VISITE CHEZ THARIVEL

À la moitié du voyage, **ULRICH** se rend compte que le médaillon contient une fraction de pouvoir nécromantique. Le cuisinier se sent d'ailleurs plus fort lorsque le bijou est en contact avec lui... Ils arriveront à **Brenhaven** dans quelques heures.

TANO toque à la porte de chez son oncle. Ce dernier habite une maison située sur la **Voie Verte**, un des endroits les plus surveillés de **Brenhaven**. Entre les arbres-guets et les patrouilles régulières, arriver à s'infiltrer ici doit tenir de l'exploit. **Tharivel** finit par leur ouvrir :

- *Bonjour mon neveu. Que puis-je pour toi ?*

- *Salutations mon oncle. Nous avons quelque chose d'important à te dire. **CAMILLE** a des problèmes.*

Tharivel regarde son neveu, l'air impassible :

- *Et se pourrait-il qu'elle ait bravé un interdit ou qu'elle ait fait quelque chose susceptible de froisser quelqu'un ?*

Le demi-elfe retrouve la froideur habituelle de son oncle. Mais **JOHANNA** sent qu'il ne leur dit pas tout :

- *Nous avons été informés qu'elle avait été enlevée sur une place par une douzaine d'hommes encapuchonnés. Que savez-vous à ce sujet ?*

Tharivel paraît surpris, mais finit par dire à **JOHANNA** qu'il n'est au courant de rien. Le visage de l'elfe est difficile à déchiffrer, mais l'intendante pense qu'elle peut lui faire confiance. Il promet de se renseigner.

- *Quand pourrons-nous reprendre l'entraînement, mon oncle ?*

- *Puisque tu en parles, j'ai quelque chose à te dire.*

Il s'adresse à **JOHANNA** et lui demande de les laisser seuls. L'intendante salue **Tharivel** et reprend la route de l'**Auberge de l'Épée**.

- *Mon neveu, tu sais maintenant que ta mère appartenait à l'**Ordre des Chevaliers du Cerf**. Tu connais deux de leurs valeurs : le panache et la protection. Il est temps que tu apprennes la troisième...*

TANORIVEL le coupe, plein d'impatience :

- *Dites-moi, mon oncle ?*



- ... la discipline. Et c'est une leçon qui sera particulièrement difficile pour toi. Je connais ta propension à céder à tes émotions et à tes sentiments. C'est tellement... humain.

TANO garde le silence.

- Un **Chevalier du Cerf** obéit de manière stricte aux ordres qui lui sont donnés par ses supérieurs. Il prend soin de sa personne, de sa tenue, ainsi que de ses armes et de son armure. Mais surtout, il fait en sorte que la discipline s'applique à son propre cœur. Je me souviens du jour où ta mère a annoncé au commandant **Erisadán** qu'elle avait épousé ton père... Il était furieux. Sous le coup de la colère, il a dégainé son épée et a fendu une colonne de pierre à quelques centimètres d'elle. Ta mère ne s'est pas écartée et n'a pas cillé une seule fois. Lorsque la poussière est retombée, le commandant s'est rendu compte qu'il avait fait preuve de faiblesse devant ses élèves et s'est contenté de la congédier pour ne pas davantage perdre la face. Souviens-toi de cette leçon : face aux tragédies comme aux joies, un **Chevalier du Cerf** présente toujours un tempérament égal.

- *Mais mon oncle, comment réussir à ne pas céder à mes émotions ?*

Tharivel pose la main sur l'épaule de son neveu :

- Tu es un demi-elfe, **TANORIVEL**. Une partie de toi sait comment tu dois t'y prendre. Mais sache que c'est dans les moments sombres que cette leçon est la plus dure à accepter. Souviens-toi qu'on ne peut pas toujours sauver tout le monde.

Le demi-elfe acquiesce et prend congé de son oncle.

LA PROPOSITION DE JOHANNA

Arrivée vers l'auberge, **JOHANNA** décide de poursuivre son chemin vers le village halfelin. Elle retourne à la boutique de **Shala Petiterivière** et demande à revoir **Griseldis**. **BVORN** et **ULRICH** n'étant pas encore revenus de leur voyage et **CAMILLE** n'ayant pas réapparu, elle prend la décision elle-même de faire venir **Griseldis** à l'**Auberge de l'Épée** :

- *Retrouve-nous ce soir derrière l'auberge, au début du couvre-feu. Je donnerai la consigne au veilleur de nuit de t'ouvrir la porte.*

Griseldis hoche la tête, puis **JOHANNA** quitte les lieux.



DE RETOUR À L'AUBERGE

BVORN et **ULRICH** reviennent à l'**Épée** en fin d'après-midi. Ils apportent avec eux la bière du **Tonneau Percé** ainsi que la nouvelle du partenariat. **Klaus** les félicite. **JOHANNA** suggère de la faire découvrir aux clients le lendemain, lors du concours ! Tout le monde est d'accord avec cette idée.

L'intendante va aborder le sujet de **Griseldis** avec ses camarades. Elle leur signale que la petite les rejoindra après le début du couvre-feu.

Soudain, **BVORN** aperçoit une silhouette allongée dans la cour de l'auberge : **CAMILLE** ! Nos héros se précipitent vers elle et la délivrent de ses liens. Ils constatent qu'un de ses doigts a été amputé. **ULRICH** va la prendre à part pour lui prodiguer les premiers soins. **JOHANNA** tente de la questionner, mais **CAMILLE** garde le silence. Ses compagnons ne comprennent pas qu'elle ne veuille rien leur dire. Puis **Klaus** prend la parole :

*- Écoutez tous. Si **CAMILLE** ne souhaite pas raconter ce qui lui est arrivé, nous allons respecter son choix. Tu as l'air épuisée, va te reposer. Nous discuterons demain si tu en as envie.*

Puis **CAMILLE** monte à l'étage. Les autres ne savent pas trop quoi penser de la situation.

Ce soir-là, **BVORN** va remarquer qu'aucun de ses anciens amis de la **Vieille Garde** n'est présent. Cela leur arrive de temps en temps, nulle raison de s'alarmer, mais le vigile ira peut-être leur rendre une petite visite...

Les aubergistes reçoivent également la visite d'**Hildibald**, un halfelin plutôt discret habitué de l'auberge. C'est aussi un fin gourmet qui a goûté toute la carte depuis le temps. Il a entendu parler du partenariat de l'**Épée** avec l'**Auberge du Tonneau Percé** et est particulièrement ravi de savoir que l'établissement proposera une nouvelle bière. Enjoués, nos héros lui proposent de goûter la boisson en avant-première. Le halfelin est enchanté et leur signale qu'il ne manquera pas de venir au concours du lendemain !

LA CARTE DE GRISELDIS

Un peu après le début du couvre-feu, **Guilherm** accompagne **Griseldis** dans le salon privé. Les aubergistes lui offrent à manger, puis **JOHANNA** la questionne :

*- Alors, que sais-tu à propos du **Baron des Rats** ?*

*- Le vieil homme n'est pas le véritable **Baron**. Celui qui commande n'est autre que le bossu. Le vieillard a perdu la tête depuis longtemps, **Albéric** lui fait dire ce qu'il veut.*

Voilà qui confirme les soupçons des aubergistes.

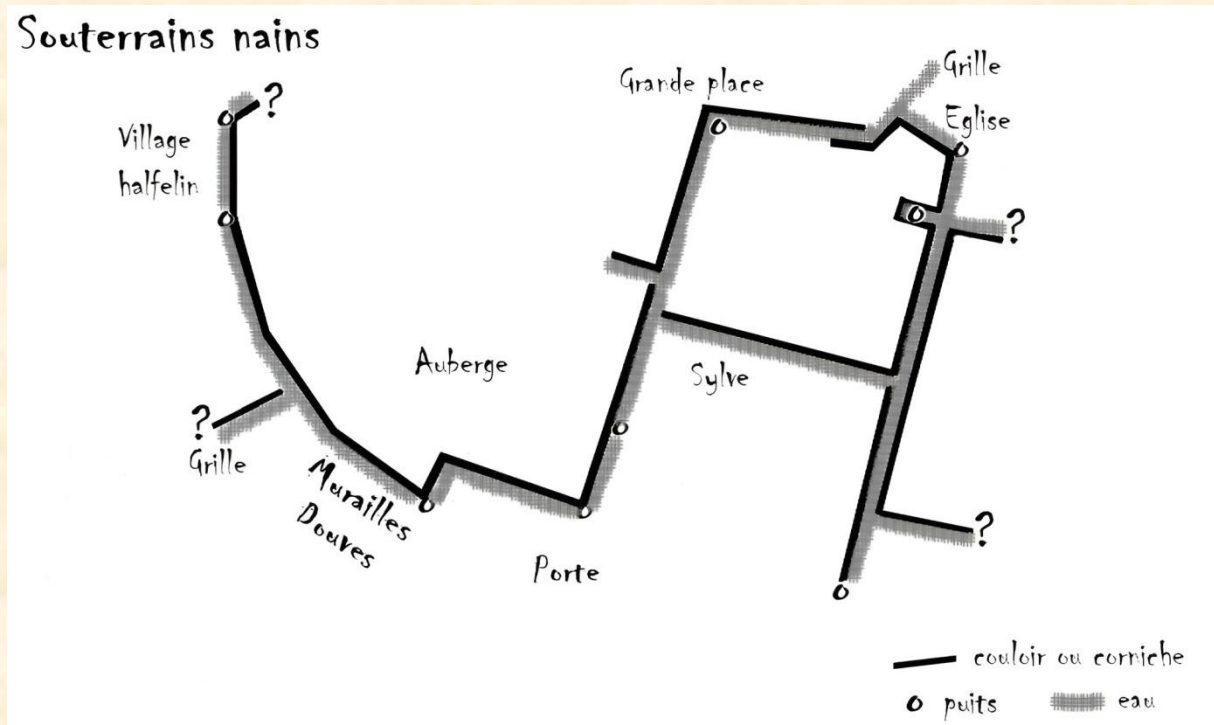


- Et il y a autre chose. Les furoncles du bossu sont faux. Une fois, je l'ai vu se grimer en se collant des bubons factices sur le visage. Mais je crois qu'il sait que je l'ai aperçu, mes ennuis ont commencé à partir de là...

- Nous pourrons te cacher dans l'auberge, il y a une chambre inoccupée au rez-de-chaussée. Si tu te fais discrète, tu seras en sécurité.

- Dans ce cas, à mon tour de tenir ma promesse. Voici la carte dont je vous ai parlé.

L'adolescente sort un parchemin froissé de sa tunique. Les aubergistes en prennent connaissance.



Griseldis reprend la parole :

- Les puits sont les entrées vers les galeries souterraines de **Brenhaven**. Je ne sais pas pourquoi les elfes ne sont pas au courant de leur existence, cela a peut-être quelque chose à voir avec cette maçonnerie naine... En tout cas, nous avons réussi à trouver comment vider un puits pendant quelques minutes, ce qui laisse suffisamment de temps à quelqu'un pour pénétrer dans les conduits.

La jeune fille leur explique dans quel ordre toucher les moellons pour faire baisser le niveau de l'eau.



- L'eau finit par remonter toute seule, et l'opération est également possible de l'intérieur. Mais attention, ces tunnels sont prévus pour des gens de petite taille. Des humains peuvent y entrer, mais vous vous rendrez vite compte que la progression n'est pas facile une fois sous terre.

Nos héros examinent la carte plus en détail. **BVORN** identifie des puits très proches de certains arbres-guets ainsi que de la **Sylve** et en fait part aux autres. Puis il interpelle **Griseldis** :

- *Que signifient ces points d'interrogation ? La carte n'est pas complète ?*

- *Non, en effet. Mais je suis la seule qui ait passé suffisamment de temps dans les galeries pour en savoir autant. Aucun autre **Rat** ne s'est aventuré aussi loin que moi.*

Les aubergistes vont laisser **Griseldis** se restaurer et discuter entre eux. Apprendre l'existence de ces souterrains est une véritable aubaine dont ils pourront se servir plus tard... Puis tout le monde part se coucher.

EXPÉDITION NOCTURNE

Encore une fois, **TANORIVEL** se sent pousser des ailes. La curiosité est la plus forte et il ne peut pas résister à l'idée d'explorer lui-même ces souterrains. Il prépare sa tenue sombre et identifie un endroit au sud de l'**Épée** qui lui paraît moins surveillé que les autres.

TANO réussit à éviter une patrouille sur le chemin. Il reconnaît leur ancien commis, **Albert**, parmi les soldats... Une fois devant le puits, il touche les pierres dans l'ordre indiqué par **Griseldis** puis voit que l'eau commence à se vider. Une grille apparaît un peu plus bas. Le demi-elfe parvient à l'ouvrir et s'engage dans le conduit. Heureusement, son ascendance elfique l'a doté d'une capacité de vision nocturne très utile dans ce cas de figure...

Effectivement, la jeune adolescente n'avait pas menti. Il doit se courber en deux pour progresser. Après deux longues heures de reconnaissance, il parvient devant le boyau qui mène au sauna des **Bains**. Sur le chemin, il remarque même une cheminée qui semble conduire au beau milieu de la **Sylve**... Satisfait, il fait demi-tour et retourne à son point de départ.

Alors qu'il est presque arrivé à l'auberge, **TANO** voit le **Guet** arrêter deux personnes au beau milieu de la rue : un couple de réfugiés semble avoir été délogé d'un endroit qu'ils occupaient illégalement. Le demi-elfe prend de la hauteur pour écouter. La patrouille les plaque contre le mur d'une maison. L'homme s'adresse au seul soldat du groupe qui n'est pas enfayté :

- *Vous ne comprenez pas, nous avons été chassé du camp par les sbires de **Canaan** ! Nous n'avons pas voulu rejoindre son culte et regardez ce qu'il nous a fait !*



L'homme lui montre sa main. On leur a taillé une croix à l'intérieur de la paume, comme en atteste leur blessure sanguinolente. Mais ses justifications n'intéressent pas le **Guet**, qui commence à les embarquer.

TANO ne sait pas ce qu'il doit faire. C'est alors que quelqu'un apparaît derrière lui et lui chuchote quelques mots à l'oreille :

- Il faut te montrer plus prudent, jeune demi-elfe.

C'est **La Flèche** !

- Que faut-il faire à ton avis ? Devrions-nous aider ces gens ?

- Je ne sais pas... Qu'en pensez-vous ?

- Que je ne sais pas comment m'y prendre une fois que nous aurons fait diversion. Où vont bien pouvoir aller ces pauvres gens ? Est-ce une si bonne idée de les ramener dehors, si seulement nous pouvions réussir cet exploit ? Y a-t-il un autre endroit qui pourrait les accueillir ?

TANORIVEL pense à l'**Épée**, mais c'est beaucoup trop dangereux...

*- S'ils ont de la chance, il seront relativement bien traités dans une geôle de **Fort-Greifstark** pendant quelques jours. S'ils n'en ont pas, ils risquent de rejoindre les effectifs du **Guet**... mais n'est-ce pas encore préférable à ce qui les attend s'ils retournent au camp de réfugiés ?*

Le demi-elfe reste pensif.

- Malheureusement, il y a quelques situations où il est plus dangereux de tenter quelque chose... On ne peut pas toujours sauver tout le monde.

La Flèche se retourne et commence à partir.

- Attendez ! Y a-t-il un moyen de vous contacter ?

*- Je vais y réfléchir. Sache que les habitants de **Brenhaven** n'ont pas besoin d'un héros, jeune **TANORIVEL**... ils ont besoin d'un symbole !*

Puis **La Flèche** disparaît sur les toits. **TANO** retourne à l'**Auberge de l'Épée** et s'effondre sur son lit.



UNE HISTOIRE DE FAMILLE...

Le lendemain, tout le monde se retrouve dans la grande salle, excepté **TANORIVEL**. **CAMILLE** a l'air de s'être reposée, mais ne se livre toujours pas à ses compagnons. **Gisila** leur fait part des dernières nouvelles : la maison de **Wolfram Azaim**, située sur la **Voie Verte**, a été cambriolée durant la nuit ! Et le vol a été revendiqué par **La Flèche** ! Ce dernier aurait laissé un mot sur les lieux en disant qu'un autre membre du **Conseil** serait visé dans quelques temps : **Gretella**.

Nos aubergistes sont partagés. Si tout le monde pense que **Wolfram** a bien mérité ce qui lui arrive, **JOHANNA** n'arrive pas à comprendre pourquoi **Gretella** serait la prochaine cible... Peu après, un véritable colosse entre dans l'auberge. Un homme norlandais. Ce dernier regarde **BVORN** et s'adresse à lui :

- **BVORN**, c'est toi ?!

- ...

- *Allons, tu ne me reconnais plus ?! C'est moi, ton oncle **Ulva** ! Si je m'attendais à te trouver ici, quelle coïncidence !*

BVORN va prendre son oncle dans ses bras. Les deux hommes vont discuter autour d'une bonne bière :

- *Mais pourquoi es-tu ici, à **Brenhaven** ?*

- *J'ai enfin décidé de quitter le **Norlande** pour retrouver ma famille. Comment va ta mère et mon bon à rien de beau-frère ?*

Le vigile reste silencieux. Puis il demande à **Ulva** de le suivre dans le salon privé.

- *J'ai quelque chose à te dire. Ma mère et mon père sont morts. Ils ont tous les deux été tués par le **Nécromant**.*

Ulva se fige. **BVORN** poursuit :

- *Depuis, **Lena** refuse de me parler. Elle me tient pour responsable de ce qui leur est arrivé. Elle travaille maintenant pour l'**Auberge du Pont**, nos concurrents situés au nord de la ville.*

- *Tu penses que je peux lui rendre visite ?*

- *Tu peux essayer. J'imagine qu'elle sera heureuse de te revoir.*

Les deux hommes finissent leur pinte en silence.



LA LETTRE DE CAMILLE

Pendant ce temps, **CAMILLE** fait passer une lettre à **JOHANNA** où elle explique l'intégralité de sa mésaventure. Elle y mentionne le **Prévôt**, son intérêt pour les maudrials et l'existence de ce fameux **Gondacre**. Si elle n'obéit pas à **Godefroi**, l'**Épée** risque gros. **JOHANNA** se débarrasse du message en le jetant dans la cheminée une fois qu'elle en a pris connaissance. Elle trouvera le moyen d'en parler discrètement aux autres durant la matinée.

BVORN suggère que **Griseldis** ait droit à une coupe de cheveux de la part de **Eudes**, cela pourrait éviter quelques problèmes si quelqu'un devait la croiser à l'auberge... **CAMILLE** aura également une nouvelle coiffure un peu plus tard dans la journée. **Eudes** demande **cinq pièces d'or** par personne pour ce service.

LES ANCIENS DE LA VIEILLE GARDE

Sur les coups de onze heures, le vigile va rendre visite aux anciens de la **Vieille Garde**. **Conrad** est le premier sur sa liste. Il toque à la porte de sa maison, située dans le **Quartier du Port** :

- Ah, salut **BVORN**. Que puis-je pour toi ?

- Salut **Conrad**. Je ne t'ai pas vu à l'**Épée** hier, est-ce que tout va bien ?

- Oui, tout va bien...

BVORN n'est pas né de la dernière pluie et remarque que quelque chose ne va pas.

- Tu es sûr ? Tu n'as pas l'air dans ton assiette...

- Si, je t'assure. Juste un petit coup de mou en ce moment, j'ai beaucoup de travail.

- Dans ce cas, tu viendras ce soir pour le concours que nous organisons ?

- Oui, je passerai. Tu peux compter sur moi.

Conrad salue **BVORN**, puis ferme sa porte. Le vigile ira voir également **Albrecht** et **Erwin**, mais aura toujours cette impression étrange. Il rentrera à l'**Épée** vers midi.



À LA RENCONTRE DES LANTERNIERS

TANORIVEL émerge de sa chambre vers treize heures. **Klaus** profite que tous ses employés soient réunis pour leur donner leur paie hebdomadaire. En ce début d'après-midi, **ULRICH** décide d'aller à la rencontre des **Lanterniers**. Il se rend du côté des bacs, donne **une pièce d'or** à un passeur pour réserver un aller-retour, puis arrive devant la tour.

Il tombe sur un **Lanternier** plutôt taciturne :

- Bonjour monsieur, que puis-je pour vous ?

- En fait, j'avais quelques questions à vous poser. Pourriez-vous m'en dire plus sur le dernier voyage que vous accordez aux morts ?

- Le mort nous est confié par la famille du défunt et nous nous chargeons de l'amener aux **Tors Ignés**. Là, le corps est jeté dans une faille qui mène vers le plan élémentaire du feu.

- Et vous arrive-t-il d'avoir recours à certaines pratiques qui pourraient paraître obsolètes de nos jours ?

Le **Lanternier** perd patience :

- Si vous me disiez exactement ce que vous voulez savoir, je pense que nous gagnerions du temps tous les deux.

- Procédez-vous encore à des embaumements ?

L'homme devient méfiant. Le sujet a l'air de le gêner :

- C'est un luxe inutile. Là où le défunt se rend, il n'a pas besoin d'être embaumé. Seules les familles les plus aisées peuvent avoir ce genre de requête.

- D'accord, je vois... À tout hasard, est-ce que vous recrutez ?

- De temps en temps... Quel est votre nom ?

- **ULRICH**.

- Je vais en parler à **Franz**, notre chef. Nous vous tiendrons au courant...

ULRICH prend congé du **Lanternier**. En relevant la tête, il détecte une énergie magique au dernier étage du bâtiment... Puis notre cuisinier reprend le bac en sens inverse et retourne à l'**Auberge de l'Épée**.



RETOUR AUX BAINS

Le reste de l'équipe décide de poursuivre l'enquête aux **Bains**. **JOHANNA** ne s'y rendra pas, préférant gérer les préparatifs du concours. Elle surveillera également **Sigrid** en cas de rechute.

Si **BVORN** se rend aux **Bains** de la manière classique, **CAMILLE** et **TANO** souhaitent le rejoindre en passant par les souterrains de **Brenhaven**. Au passage, le vigile remarque que la **Voie Verte** a été bouclée. En effet, il s'agit du jour de la relève des troupes elfiques. Le quartier est également plus surveillé que d'habitude, certainement à cause du cambriolage chez **Wolfram**.

BVORN arrive dans le bâtiment, se fait passer pour un simple client et aperçoit un homme qui se trouve devant la porte du sauna. Le vigile approche et tente de passer. L'homme s'interpose :

- Excusez-moi monsieur, mais le sauna est réservé pour quelqu'un d'important. Tenez, voici une pièce d'or pour que vous puissiez profiter des massages à la place...

- En fait, je souhaiterais plutôt profiter du sauna. Alors gardez votre pièce et laissez-moi entrer.

Le vigile tente de l'intimider, mais l'homme ne se laisse pas faire. Il lui décoche même un coup de poing ! Une bagarre survient, mais **BVORN** prend rapidement le dessus. L'homme tombe au sol, une dent cassée. Le vigile entre dans le sauna mais ne voit personne.

Pendant ce temps, **CAMILLE** et **TANORIVEL** amorcent le dernier virage avant le puits situé sous la **Sylve**. Ils aperçoivent un jeune garçon en train de sortir par la cheminée, un baluchon accroché à la taille. Ce dernier souhaite emprunter le boyau qui mène au sauna, mais entend la rixe au-dessus. Alors qu'il tente de faire demi-tour, **TANO** lui pose sa dague sous le menton :

- Où croyais-tu aller comme ça ? Tu vas te retourner et faire comme si tu ne nous avais jamais croisés.

Le garçon déglutit et reprend le chemin du sauna. Toute l'équipe se retrouve à l'intérieur. **BVORN** constate que le garçon possède un sac entier rempli de fleurs rouges. Le vigile traîne l'homme inconscient à l'intérieur du sauna, le réveille et interroge les deux individus :

- On vous écoute. Que faites-vous avec ces fleurs et pour qui travaillez-vous ?

- On ne peut pas te le dire. Si nous parlons, nous allons avoir de graves problèmes.

- Et vous allez très vite en avoir d'autres... Je peux vous briser les jambes si vous n'êtes pas plus coopératifs !



L'homme crache par terre :

- Nous préférons avoir les deux rotules en miettes plutôt que de t'avouer quoi que ce soit ! Si cela se sait que nous avons vendu la mèche, nous sommes morts !

Le jeune garçon craque :

- Je ne sais rien, je suis juste allé chercher ces fleurs dans la forêt elfique !

Les aubergistes se regardent. Ces fleurs viennent donc bien de la **Sylve**...

- Et qu'ont-elles de spécial ?

- Je ne sais pas... Nous devons juste aller les déposer dans un arbre creux au nord d'ici !

L'homme se sent piégé, puis avoue à demi-mot :

*- Nous travaillons pour le **Baron des Rats**.*

À cet instant, **Ambrosia** débarque dans le sauna. La gérante a appris qu'il y avait eu une altercation entre deux clients et est venue immédiatement. **BVORN** prend pitié des deux bougres et leur donne **une pièce d'or à chacun**, en leur faisant promettre de ne plus remettre les pieds aux **Bains**. Si on leur pose des questions, ils n'auront qu'à répondre qu'ils se sont fait casser la gueule par un client mécontent et que l'entrée aux **Bains** leur dorénavant est interdite ! Ils filent.

Puis nos aubergistes racontent ce qu'ils ont vu à **Ambrosia**. Cette dernière est reconnaissante et leur accordera **une faveur majeure** lorsqu'ils auront besoin de son aide. Tout le monde revient à l'**Épée** pour finir d'organiser la soirée.

UNE SOIRÉE À L'AUBERGE DE L'ÉPÉE

Lorsque **BVORN** est de retour à l'auberge, un message lui a été adressé :

Bvorn,

Viens au Pont demain soir, j'ai quelque chose d'important à te dire.

L.

Le vigile en prend bonne note.



Tout est quasiment prêt lorsque les clients arrivent. Ces derniers sont ravis d'apprendre qu'une nouvelle bière est à la carte et intrigués par le concours. **JOHANNA** leur présente les règles : **Janelle** jouera uniquement la mélodie d'une chanson connue et les participants devront deviner de quel morceau il s'agit. Le prix sera une chambre de luxe offerte le soir de la **Fête de Bren** ! Après un premier exemple, le jeu est lancé !

À nouveau, **BVORN** s'aperçoit qu'aucun des anciens membres de la **Vieille Garde** n'est présent. Il doit se passer quelque chose...

En cuisine, **CAMILLE** entend le bruit d'un caillou contre la fenêtre. Cette dernière s'approche et voit qu'un jeune **Rat** lui fait signe de sortir dans la cour. **ULRICH** reste en cuisine, concentré sur ses préparations. **CAMILLE** a certainement besoin de prendre l'air quelques minutes...

Une fois dehors, la jeune femme aperçoit **Gondacre** qui lui demande d'approcher. **CAMILLE** est réticente mais se souvient des menaces du **Prévôt** :

- Bonsoir **CAMILLE**...

- *Que voulez-vous ?*

- *J'ai besoin de toi demain soir. Nous allons cambrioler la boutique de **Tobias**, l'apothicaire.*

Pendant ce temps, la soirée se déroule sans incident notable. Le gagnant du concours n'est autre qu'**Alan**, le principal fournisseur de l'**Épée** ! Les aubergistes sont heureux de cette soirée qui leur a permis de se remettre en fonds...

*Et voici qui conclut la **saison un** de notre campagne de **Pax Elfica** ! **CAMILLE** a été torturée par le **Prévôt** mais a appris des choses importantes sur lui... Saura-t-elle tirer parti de cette situation pour le moins compliquée ? Que feront nos aubergistes maintenant qu'ils savent comment accéder aux souterrains de **Brenhaven** ? Que va-t-il se passer lors du bal chez le **Margrave** ? Que va faire **CAMILLE** lors du cambriolage chez **Tobias** ? Et que va apprendre **BVORN** du côté de l'**Auberge du Pont** ?*

Vous le saurez lors de notre prochaine partie !

