

UNE AVENTURE INÉDITE

La Clé Martigan

Compte rendu d'un scénario de POC



Partie jouée par *Eleden* (l'elfe sylvain ranger), *Mandarb* (le voleur), *Uther* (le guerrier-mage, classe inventée par nos soins), *Sheldor* (l'elfe noir nécromancien) et *Floki* (le gnome assassin).

Masterisée par Maxime "Hannibal" Manderlier.

M.M

A grand pouvoir, viennent les grandes possibilités de foutre le merdier

POC

Le vent des plaines venait à la rencontre de la brise marine le long du sentier reliant Waldorg à Kjaniouf tandis que l'ambiance crépusculaire rendait tout voyage agréable, même après plusieurs jours de marche harassants. De nombreux voyageurs utilisaient cette voie, sûre et tranquille, pour éviter les rencontres fortuites avec les clans barbares installés plus au nord dans les Terres Sauvages de Kwzprtt. Une confrontation, même amicale, avait de grandes chances de finir en pugilat avec ces guerriers aussi forts que simples d'esprit.

Une compagnie se rendait paisiblement à Kjaniouf et abordait, après trois jours de voyage, l'Oasis Tepaboh, non loin à l'Est de la ville. Ils décidèrent de s'installer pour la nuit profitant de la sécurité des lieux. En effet, c'était un coin relativement paisible dédié au repos des voyageurs éreintés. Malgré le confort ambiant, l'endroit était également propice au marché noir, principalement la revente d'équipements dérobés aux aventuriers par les bandits de grands chemins.

Uther, le Guerrier-Mage, déroula son édredon et s'y blottit pour s'endormir instantanément, le sommeil le guettait déjà depuis de nombreux kilomètres. Pendant ce temps, Eleden, l'Elfe Sylvain Ranger, et Mandarb, le Voleur, discutaient de la future mission qu'ils espéraient trouver à Kjaniouf. Tout à coup, une lueur apparut au nord de leur position. Alors, les deux compères se dressèrent sur leurs bottes de cuir pour essayer de distinguer le responsable de ce feu lointain. La nyctalopie de l'Elfe ne lui permettait pas d'obtenir plus de détails en raison de la distance qui les séparait de l'objectif. La curiosité les poussa à réveiller Uther pour se lancer sur la piste de cette mystérieuse lumière flamboyante.

Encore endormi, le Guerrier-Mage grognait dans sa barbe contre ses compagnons pour l'avoir extirpé de son sommeil réparateur. Tous marchaient d'un pas sûr et, tout en restant attentifs, ils s'équipèrent de leur arme respective, arc, dague ou épée. En s'approchant, une odeur de viande avariée leur chatouilla les narines tandis que l'Elfe commençait à apercevoir trois silhouettes musculeuses qui s'animaient autour d'un feu de camp. Aux pieds d'un des individus, se trouvaient deux sacs, un grand et un petit, qui semblaient gigoter. La démarche des aventuriers ne fut pas assez habile pour rester silencieuse. Les inconnus se révélèrent à la lumière des flammes: des Orques. Verts, moches, équipés d'une armure lourde, ils chargèrent en direction des aventuriers tant en hurlant des insultes incompréhensibles. Uther répondit à l'assaut et chargea en brandissant son épée tel un glorieux maître de guerre. Assurant ses arrières, Eleden banda son arc, ferma un œil et décocha une flèche en direction des Orques. De son côté, à l'image d'un chat dans la nuit, Mandarb traversa les ténèbres pour prendre leurs assaillants par le flanc. Bien que son armure fut respectable, le Guerrier-Mage sentit passer les assauts puissants et répétés des monstres. Mais les flèches de l'Elfe eurent raison du premier Orque qui s'effondra sur le sol dans un grand bruit métallique. La ruse du Voleur en affaiblit un autre à coup de dague dans le dos et la lame du guerrier prit le rôle de la grande faucheuse.

Tandis que Mandarb plongeait littéralement sur les cadavres encore fumant pour leur soutirer quelques piécettes, l'Elfe Sylvain se tourna vers les grands sacs de toile.

-Venez voir, cria-t-il à ses compagnons, ces sacs ressemblent à des formes humanoïdes, je pense qu'il s'agit du butin de ces monstres répugnants.

Eleden, en bon Ranger, avait vu juste, les trois confrères à la peau verte prenaient part au banditisme de grand chemin et sillonnaient les routes de la région dans le but de s'enrichir sur le dos des aventuriers malchanceux. Ils leur arrivaient également d'enlever un ou deux marcheurs solitaires pour les revendre comme esclaves. Heureusement, les héros avaient mis fin à leurs actions pour le bien des voyageurs.

Le plus petit sac fut ouvert en premier et il en sortit un petit être vert qui sautilla en exécutant une danse rigolote. Il s'agissait d'un Gnome des Forêts du Nord, il était à peine plus haut que le genou du guerrier mais vif comme l'éclair. Il vint se réfugier sur l'épaule du Voleur en quelques mouvements agiles et sourit au groupe. Il commença à parler dans un dialecte étrange qui sonnait comme une poésie incompréhensible. Heureusement, Uther comprenait la langue des monstres et se fit l'interprète du nouveau venu. Ils apprirent que ce petit bonhomme était un jeune assassin du nom de Floki qui venait de quitter sa forêt natale pour découvrir le monde et que vu les nombreux dangers auxquels il venait d'échapper, il souhaitait grandement se joindre à leur joyeux groupe de compagnons. Le vote ne fut pas nécessaire car le Gnome était tellement mignon qu'il gagna instantanément la confiance des trois compères.

Le deuxième sac, beaucoup plus grand, contenait un grand être fin, aux oreilles pointues et à la peau sombre comme le charbon. Il s'agissait d'un Elfe Noir Nécromancien nommé Sheldor. Ce baroudeur parcourait les plaines à la recherche de gloire et de conquête. Mais les routes ne sont jamais sûres pour un magicien seul et sans armure. Il avait un regard sournois mais il dégageait un charisme ténébreux inquiétant. Le groupe décida qu'il ferait un bon atout pour la compagnie.

Le regard vif du petit gnome se porta sur un tas d'équipements appartenant au groupe de montres défunts. Il fit quelques bonds jusqu'à cet ensemble informe de pièces d'armures et commença à fouiller. La créature couina vers ses nouveaux compagnons pour les alarmer de la découverte d'un coffre. Ce dernier contenait l'équipement des deux prisonniers ainsi qu'une quantité intéressante de pièces d'or. Ils profitèrent du feu du campement macabre pour se reposer du combat et pour reprendre des forces.

Après une nuit réparatrice et calme, les aventuriers se réveillèrent paisiblement, tard dans la matinée. Le campement ressemblait à un rassemblement de vieux cachalots échoués sur la plage tant le groupe se trainait au réveil. Une fois le petit déjeuner ingurgité, ils se mirent joyeusement en route pour Kjaniouf. En raison de la proximité de la ville, la route fut sans embûches et ils pénétrèrent dans la cité.

Les cinq compagnons se rendirent à la taverne la plus proche pour essayer de trouver un travail et gagner un peu d'or. Ils arrivèrent devant l'enseigne "Les Gros Melons", l'équipe étant essentiellement composé d'hommes, c'est avec le sourire qu'ils passèrent la porte. Le Nécromancien se sentait un peu mal à l'aise car plus il y avait de monde, moins il se sentait bien. Il se raccrocha à ses nouvelles connaissances et surmonta son agoraphobie avec courage. Le groupe tomba nez à nez avec une grosse femme -qui avait probablement donné son nom à l'établissement- qui les accueillit très chaleureusement et leur proposa une table. Ils attaquèrent leur premier repas consistant de la journée

accompagné d'une bonne bière locale. C'est alors qu'un homme d'une cinquantaine d'année entra dans la taverne et s'accouda au bar. Son front luisait de sueur et sa respiration était saccadée par la course qu'il venait d'effectuer pour arriver jusqu'au bâtiment. En effet, Jean-Claude Balagru n'était pas très sportif et il venait de traverser la ville au trot pour recruter un groupe d'aventuriers. Il héla la grosse serveuse et commanda immédiatement une Turlada Ambrée, une spécialité de la cité. Après une bonne rasade qui éclaboussa sa toge de haute couture, il se servit de sa manche comme serviette et nettoya les traces de boisson autour de sa bouche. Son regard parcouru la pièce pour s'arrêter à la table du petit groupe. D'un pas incertain, il s'approcha et pris une chaise pour se joindre aux aventuriers. Il se présenta à eux comme l'employé de Charles de Martigan, un riche marchand de la ville, spécialisé dans le commerce d'alcool de grande ampleur.

-Je pense que vous conviendriez pour la mission que j'ai à vous proposer, expliqua Jean-Claude qui se remettait seulement de sa randonnée.

Barnabé Floutard, l'assistant personnel de Charles, avait disparu depuis vingt quatre heures. L'homme n'avait jamais raté un jour de travail et n'était jamais tombé malade. Sa femme n'avait pas plus de nouvelles, ce qui l'inquiétait au plus haut point. L'inconvénient commerciale était que Barnabé était le détenteur de la clé unique du coffre privé de leur patron. A l'intérieur, se trouvaient tous les papiers importants et nécessaires au commerce et à l'exportation de marchandises. Sans cette clé, les affaires étaient à l'arrêt et vu que le temps, c'est de l'argent, le commanditaire accorda une journée au groupe pour retrouver Barnabé et la clé qu'il portait.

D'abord réticents, les aventuriers acceptèrent immédiatement lorsqu'ils entendirent l'offre généreuse de deux mille pièces d'or en guise de récompense. Le Nécromancien essaya tout de même de négocier avec Jean-Claude qui en tant que marchand expérimenté, leur offrirait une prime s'ils remplissaient la mission dans les temps. Il laissa un mystère sur la nature de ce bonus matériel ce qui intrigua les aventuriers et les poussa à accepter son offre. Le négociant savait très bien qu'il leur offrirait une caisse d'un bon vin, ce qui ne représentait pas une grande dépense pour Charles de Martigan.

Eleden réclama quelques détails sur les habitudes du disparu que Jean-Claude compléta aussi bien qu'il pouvait. Le voleur demanda également si le vendeur pouvait leur indiquer le domicile de Monsieur Floutard et ils eurent une indication géographique sur une carte de la ville que leur offrit leur commanditaire.

Tous terminèrent rapidement leur repas et se mirent en route pour le domicile de Barnabé. Le Guerrier-Mage fermait la marche et traduisait aussi vite que possible la logorrhée incompréhensible du Gnome qui gambadait entre ses compagnons. Eleden et Mandarb menèrent la marche avec la carte entre leurs mains. Sheldor se figea devant la vitrine d'une échoppe dans laquelle il pénétra aussitôt. Ses compagnons se retournèrent après quelques mètres en remarquant la fuite du Nécromancien. Il ressortit de la boutique quelques minutes plus tard, le sourire au lèvres. Lorsqu'il croisa le regard furieux de son groupe, hormis Floki qui souriait en toute occasion, il répondit en montrant un petit paquet rectangulaire dans sa main gauche. Il s'agissait de cartes à jouer, Sheldor expliqua qu'il savait

s'en servir tel un habile prestidigitateur et que c'était un moyen simple pour arnaquer les gens. Le groupe se contenta de cette réponse, tant que la compagnie gagnait de l'argent, tout le monde s'y retrouvait.

Une fois le groupe arrivé à la demeure de Barnabé, Eleden s'avança. Profitant de son charisme naturel, il se présenta sur les premières marches du porche pour frapper à trois reprises sur la porte en bois. Une femme, portant une modeste robe de villageoise, leur ouvrit. L'Elfe présenta le groupe et expliqua le but de leur visite. Elle les invita alors à rentrer dans son humble demeure et les accompagna jusqu'à la salle à manger. Madame Floutard avait le visage pâle et les yeux rouges, probablement à cause de la récente disparition de son mari. Après quelques questions de routine et la présentation de la maman du disparu, les héros demandèrent l'autorisation de chercher des indices dans la maison. Désespérée, elle accepta et accompagna Eleden et Mandarb - toujours accompagnés par Floki - dans le bureau personnel de son mari. Ils inspectèrent la pièce de fond en comble pour ne trouver que de la paperasse et de la comptabilité. Pendant ce temps là, Sheldor et Uther grimpèrent à l'étage pour enquêter dans la chambre de Barnabé. L'elfe Noir, en arrivant dans la chambre, fut pris d'un grain de folie et sauta brusquement sur le lit du couple. Il commença à rebondir sous le regard incompris de son camarade le Guerrier-mage, il prit de plus en plus de hauteur jusqu'à ce que la structure ne cède sous son poids. Un grand bruit sourd résonna dans tout le bâtiment. La Maîtresse de maison accouru jusqu'à l'origine du son pour trouver un Elfe Noir hilare affalé sur les miettes du lit. Son sang ne fit qu'un tour, ses problèmes étaient suffisamment grands pour ne pas en rajouter, elle se mit à pester d'une voix autoritaire sur les aventuriers qui occupaient sa demeure et les chassa de chez elle. Tous prirent peur face à cette ménagère armée désormais d'un balai qui hurlait à s'en décrocher les poumons. Ils se retrouvèrent à la rue, tout penauds. Heureusement pour leur enquête, Mandarb avait eu le temps de se saisir d'un objet singulier: un peignoir rose. Aucun des héros ne réagit tout de suite face à l'étrange vêtement, ils étaient trop occupés à s'enfourir.

Cette piste ayant été écourtée prématurément avec l'aide du nécromancien, ils décidèrent de se rendre chez Charles de Martigan pour faire avancer l'enquête. Ils traversèrent la ville pour se rendre dans le quartier des nobles de la ville.

A peine passé le pont nord, le changement d'ambiance fut instantané, les rues avaient un air plus net, plus riche. C'était ce genre de zone où les piétons n'osent pas trop trainer les pieds de peur d'abîmer le revêtement des allées. Un grand nombre de fleurs arboraient les façades des villas mondaines, ce qui donnait un cachet très coloré et dénotait avec les remparts grisâtres qui se dressaient au loin.

Arrivés à la demeure du riche marchand, ils furent accueillis par leur commanditaire, qui s'étonna de les revoir si tôt.

-Avez vous déjà retrouvé notre homme? tenta Jean-Claude Balagru.

-Pas vraiment, répondit Eleden, nous sommes revenus pour obtenir plus d'informations sur la victime.

Ils pénétrèrent dans la villa, accompagnés par leur interlocuteur, pour se rendre dans un salon chic et agréable, inondé par la lumière du soleil. L'endroit en disait long sur la fortune du propriétaire, du sol au plafond, le luxe se ressentait. De plus, l'ouverture béante sur le jardin de vignes ajoutait à la grandeur de la maison.

Ils commencèrent donc à poser leurs questions, cherchant quelques précieux indices pour faire avancer l'enquête. Ils n'obtinrent que peu de nouveaux éléments si ce n'est le nom des voleurs potentiels de la clé de Charles de Martigan. Il y avait bien sur la guilde des voleurs, mais elle n'y avait rien à gagner, il y avait cependant les deux marchands concurrents, la famille Borginas ainsi que les Goudillor, bien que ces derniers ne partageaient pas le même marché. Fier de ce nouvel indice, la compagnie remercia leur hôte et se remit en chemin, persuadée d'avoir trouvé le responsable de l'enlèvement de Barnabé et du larcin de la fameuse clé.

Arrivés devant la villa Borginas, les héros furent assez surpris des nombreux gardes qui protégeaient le patrimoine du propriétaire. Le Voleur fut alors désigné pour partir en éclaireur. Il se déplaça le long d'une haie pour finalement l'enjamber. Furtivement, il atteignit la façade. Mandarb scruta les environs d'un coup de tête puis escalada la façade de la villa, Une fois sur le toit, les cheveux au vent, il se déplaçait sur la toiture tel un assassin professionnel. Il restait baissé pour éviter le regard des gardes et de finir en brochette sur la hallebarde de ces derniers. Il se coucha sur les tuiles glacées et laissa pendre son torse dans le vide pour essayer d'apercevoir l'intérieur de la maison. Avec l'habileté d'un acrobate, il scruta le domicile des Borginas avec attention pour finalement se rendre compte que la demeure était totalement vide - hormis les gardes qui patrouillaient aux alentours. Il descendit du toit sans se faire repérer et revint faire son rapport au reste de la compagnie.

-Il faut se rendre à l'évidence, l'endroit est totalement désert, je pense qu'ils ne sont pas là, déclama Mandarb encore essoufflé.

Ils se creusèrent la tête, totalement déprimés à l'annonce de cette fausse piste. Soudain, dans un éclair de génie, le fameux peignoir rose refit surface.

-Quelqu'un sait-il de quoi il retourne, demanda le Voleur en présentant la pièce à conviction à ses camarades, ce peignoir était bien caché dans un coffre dans le bureau de monsieur Floutard, ça doit forcément pouvoir nous mener quelque part.

Tous examinèrent l'objet d'un œil suspect, aucun n'avait jamais vu un tel vêtement. Un peignoir, pas de soucis, mais pourquoi cette couleur? Rose? Personne n'aurait jamais osé se pavaner dans une telle tenue. D'un commun accord, ils firent le choix de se rendre chez un sage qui pourrait les éclairer.

Ils arpentèrent les rues de Kjaniouf pour finir par frapper à la porte Kogardin Dronollan, un vieux mage de combat ayant beaucoup voyagé dans sa jeunesse. Le sage examina le peignoir et finit, contre une dizaine de pièces d'or, par leur expliquer l'origine de ce vêtement à l'allure improbable. Il

s'agissait d'une tenue de cérémonie du culte de Lafoune, divinité mineure vouée à la perversion et au plaisir. Cet étrange peignoir servait bien souvent d'unique appareil lors de leurs étranges cérémonies.

Les aventuriers furent surpris par cette déclaration car d'après la description de ses proches, Barnabé Floutard était une noble personne qui se s'adonnait pas à ce genre de pratiques vicieuses. Ils décidèrent de suivre cette piste, cette dernière étant la seule et unique entre leurs mains. Après avoir rétribué le vieux sage, la compagnie fonça aussi sec au temple de Lafoune pour poursuivre leur enquête.

Malheureusement le temple ouvrait tard dans la soirée, ils patientèrent jusqu'à l'ouverture en repérant les lieux aux alentours. Eleden fut choisi pour explorer le temple, il dut pour cela enfiler le fameux peignoir retrouvé chez Barnabé. Il se changeât rapidement dans une petite ruelle et confia ses vêtements au Guerrier. Le reste de la compagnie se retenait de rire face à cet Elfe sylvain tout nu sous son magnifique peignoir rose, sauf le Gnome qui trouvait ça très joyeux. Tellement joyeux, qu'il décida d'accompagner l'Elfe dans sa quête d'éclaireur, du coup, pour pouvoir rentrer en sa compagnie, il se dissimula sous le peignoir, accroché le long de la jambe de l'archer.

Eleden ne se sentait pas très à l'aise de se retrouver seul dans ce culte bizarre, néanmoins son corps athlétique et lisse d'elfe lui donnait un avantage face à de simples humains. Il savait se servir de ses charmes lorsque la situation le demandait. L'espion sylvestre pris en filature un petit groupe d'hommes tous vêtus de rose, et pénétra, le gnome toujours agrippé à sa cuisse, dans le temple grâce à une petite porte dérobée, c'était l'entrée des habitués. Il suivit un étroit couloir débouchant sur un grand atrium où tous les adeptes étaient regroupés. L'ambiance était particulière, de nombreuses personnes entrebâillaient leur peignoir laissant leur corps nu aux yeux de l'assemblée. Tout le monde trouvait ça normal sauf Eleden pour qui ce spectacle aberrant était une première dans sa vie d'elfe. Il se contenta malgré tout et essaya de se fondre dans la masse, ce qui n'était pas trop difficile car tout le monde était occupé à se prélasser de leur nudité libératrice. La pièce, rectangulaire, était éclairée d'une lumière tamisée, et la plupart des cultistes présents étaient allongés sur de grands coussins moelleux. Certains discutaient, d'autres s'embrassaient. L'elfe préféra repérer les lieux pour ne pas rester sur place, ce qui pourrait paraître louche auprès de cette communauté très désinhibée. Hormis le chemin par lequel il était entré, deux autres portes donnaient sur ce lieu. A droite, l'Elfe repéra une sorte de salle de repos tandis que, à gauche, l'accès donnait sur un escalier s'enfonçant dans les profondeurs du temple. Il ouvrit alors son peignoir, tout en faisant face au mur, et indiqua le passage au gnome afin qu'il puisse discrètement repérer les lieux, la différence de taille était un atout majeur dans cette situation. Floki se glissa dans l'embrasure de la porte et partit explorer cette nouvelle partie du bâtiment. Eleden referma la porte et se retourna vers l'assemblée. Il remarqua alors qu'une humaine, portant la tenue officielle ouverte jusqu'au nombril, s'avancait vers lui tout en le fixant avec un regard de biche. Déstabilisé, il se figea sur place, cette demoiselle avait-elle repéré l'apparition soudaine du petit être verdâtre? Alors qu'une goutte de sueur perla sur le front du blondinet, elle arriva à sa hauteur. Sans un mot, elle déposa ses mains sur le torse musclé d'Eleden qui se laissa faire. Il la dévisagea et se rendit compte qu'elle était très jolie pour une humaine. Le charme avait fait effet suite au contact doux et chaud des paumes de la belle sur le torse musclé de l'Elfe. Cette dernière fit glisser ses mains sur le ventre de l'adonis qui se

saisit de ses poignets pour l'empêcher de le dévoiler au milieu du temple. La cultiste, souriante, indiqua du menton, le couloir d'entrée et le prenant par la main l'emmena dans cette direction. Il y avait plusieurs portes dans ce passage, elle ouvrit l'une d'elle qui donnait sur une chambre et la referma après leur entrée. Sans se rendre compte du côté religieux de ses actes, Eleden rendit hommage à Lafoune au cours de cette nuit, et deux fois.

Floki, se déplaçait à tâtons dans le petit couloir où l'Elfe sylvain l'avait envoyé, il descendit les marches une à une puis arriva dans un passage comportant plusieurs portes métalliques. Il s'arrêta un moment pour écouter le bruit qui provenait selon lui de la troisième porte. Il semblait qu'un homme se faisait frapper à grand coup de mandales et qu'un autre hurlait avec une grosse voix entre deux claques. Il tenta de comprendre le dialecte mais ses origines l'empêchèrent de trouver le moindre sens à tous ces hurlements. Après un certain temps, il fit demi-tour. Il se posta dans l'escalier, derrière la porte de l'atrium, attendant le retour de son ami.

Eleden se redressa sur le lit, il jeta un coup d'œil à la cultiste qui s'était assoupie à ses côtés, déposa un baiser sur le front de la belle, ramassa son peignoir rose et retourna dans la salle principale. Il remarqua que, désormais, de l'alcool était venu accompagner les festivités et qu'il y avait plus de personnes qui avaient opté pour leur tenue d'Adam. Certains se roulaient les uns sur les autres tandis que d'autres se dandinaient pour amuser la galerie. L'elfe se concentra sur son objectif et partit retrouver son compagnon floki qui se dissimula à nouveau le long de sa jambe. Calmement, il sortit de la salle de libertinage, quitta le temple par l'entrée des habitués et rejoignit sa compagnie.

-Alors, tu as vu quelque chose? l'interrogea Uther.

-J'ai envoyé le gnome en repérage pendant que je faisais diversion auprès des cultistes, c'est quand même étrange, ils ont quasiment tous le sifflet à l'air et rigolent en buvant de l'hydromel, s'exclama Eleden.

Le reste du groupe fut intrigué par ces pratiques nudistes, Lafoune était vraiment un culte spécial. Le Guerrier-Mage conversa alors avec le gnome pour en apprendre plus sur ce qu'il avait vu. Floki commença alors son récit en baragouinant dans son jargon habituel.

-Il a marché dans un long couloir où il faisait froid et il a entendu des coups et un homme méchant qui criait, traduisit Uther.

-Etrange, indiqua le voleur.

Le Nécromancien, qui jouait avec son paquet de cartes, suggéra qu'ils se rendent tous dans le temple pour éclaircir cette affaire. Les autres furent également de son avis, leur instinct d'aventurier les poussa à explorer cette piste.

Eleden leur fit remarquer que sans la tenue réglementaire, ils se feraient sûrement recaler à l'entrée. Mandrab lui expliqua qu'ils avaient repéré une entrée principale, pour les visiteurs, et qu'ils pourraient certainement se faire passer pour de nouveaux adhérents au culte pour pénétrer dans le

temple. En effet, ils se rendirent à l'accès principal et se présentèrent en tant que nouveaux membres. Ils eurent quand même à payer une taxe d'adhésion ainsi que le prix du peignoir emblématique. Ils râlerent allégrement mais finirent par être admis comme initiés pour la somme de cent pièces d'or par personne. Le gnome se dissimula à nouveau mais cette fois dans le sac à dos du guerrier. Ils se firent conduire dans un vestiaire où ils se dénuèrent pour enfiler leur tenue de culte. Floki grimpa sur le dos d'Uther pour échapper à la vigilance des cultistes. C'est ainsi qu'ils arrivèrent dans la salle de libertinage au milieu de nombreux adultes ivres et nus.

-Si nous voulons agir discrètement, il faut faire diversion, déclara Mandarb.

C'est alors que le Nécromancien et l'Elfe sylvain déposèrent leur seul et unique vêtement sur le sol et commencèrent une petite chorégraphie accompagné d'un chant guttural. Evidemment, les cultistes amusés s'accumulèrent autour des deux compères.

Tandis que des cris ressemblant à "Hey Macarena" résonnaient dans la grande salle, le gnome profita du stratagème pour conduire le reste du groupe dans le fameux couloir dont il leur avait parlé. Personne dans l'assemblée ne les vit emprunter la porte par laquelle ils se dérobèrent. Les trois compagnons, avancèrent, en peignoir, jusqu'à la porte où Floki avait entendu les cris, sauf que désormais tout était calme. Uther saisit la poignée et la fit pivoter, il débloqua l'accès pour découvrir une petite cellule éclairée d'une simple torche. Au centre de la pièce, un homme était ligoté à une chaise, il avait l'air mal en point.

-Monsieur, vous m'entendez? questionna le Guerrier mage.

-Hmm, répondit difficilement le prisonnier.

-Vous êtes Barnabé? continua Uther.

L'homme acquiesça difficilement. Le voleur porta un regard satisfait au guerrier qui le lui rendit, ils étaient fiers de l'avoir retrouvé, vivant qui plus est. Pendant ce temps, Floki avait sorti un petit couteau de ses vêtements et découpait les liens qui retenaient Barnabé à sa chaise, ce dernier se laissa tomber de fatigue sur le côté. C'est alors qu'un bruit retentit plus loin dans le couloir.

-Le prisonnier a bougé, hurla une voix étouffée.

Rapidement, le Guerrier arracha un pied de la chaise tandis que le voleur se saisit de la torche accrochée au mur. Floki garda son couteau à la main et se tint légèrement en retrait. Au moment où déboulèrent en trombe deux hommes armés d'épée courte, les deux combattants se rendirent compte qu'ils ne portaient pour armure qu'un simple peignoir rose. Bien que craintif, ils firent front avec leur arme de fortune. Le voleur parvint même à mettre feu au gambison d'un des guerriers alors qu'Uther martelait son assaillant à coup de pied de chaise bien placés. Le Gnome profita de sa taille pour frapper dans les jambes de leurs adversaires. Alors qu'ils gagnaient le combat sans trop de blessures -et la perte de la tunique du Guerrier-, un homme en tenue de noble entra dans la cellule en hurlant, dague à la main, il avait l'air très énervé. Sa rage lui fit oublier l'étrange apparence de la compagnie et fonça

même sur le guerrier nu, arme au poing. En effet, dans un autre contexte, un grand costaud, dévêtu, armé d'un pied de chaise et un voleur dans une étoffe rose n'étaient pas commun. La lame de l'assaillant se bloqua dans le bois de l'arme du Guerrier qui para le coup avec adresse. Mandarb en profita pour porter un coup en se servant de la torche encore en feu comme d'une massue. Floki continua sa stratégie et attaqua le bas du corps de l'homme enragé. Ce dernier, pris par surprise d'une telle efficacité, tenta de porter un assaut maladroit qui échoua. Les trois aventuriers n'eurent aucun mal à venir à bout du combat bien que, vu leur faible niveau d'armure, ils encaissèrent quelques dégâts non négligeables.

Au même moment, la salle de libertinage était emportée par les danses endiablées des deux aventuriers, même l'Elfe noir -qui habituellement a du mal en public à cause de son agoraphobie- s'appliquait à tourner l'attention vers lui et son compagnon. Le courage peut faire faire de grandes choses quand c'est nécessaire. De nombreux bruits retentirent alors, coupant les danseurs dans leur élan. Les cultistes intrigués se déplacèrent en direction de la source du brouhaha. Qui osait les déranger au beau milieu de leur culte sacré? Une vingtaine d'hommes et de femmes s'entassèrent dans le tunnel du sous-sol pour tomber sur trois cadavres, trois hommes -dont un blessé- et un gnôme. Ils reconnurent alors Barnabé qui était aidé par Uther et Mandarb dans une tentative de se remettre sur pieds. Il parvint à parler tant bien que mal sur ce qu'il s'était passé dans le temple. Francis Yoch, étalé à présent sur le sol froid de la cellule, avait enlevé ce bon Barnabé pour voler plus facilement Charles de Martigan, le patron de Barnabé. Les cultistes étaient choqués qu'un des leur puisse s'en prendre à un autre membre du culte. Le règlement interne était clair à ce sujet, aucune friction n'était tolérée entre eux. Ils aidèrent la compagnie à remonter leur confrère dans la salle principale. Floki, qui avait fouillé les cadavres, ne manqua pas de récupérer, sur le corps de Francis, la clé appartenant à Barnabé avant de la dissimuler sous sa chemise.

Une fois rhabillés, les héros se portèrent garant du prisonnier fraîchement libéré pour le ramener auprès de son patron. Ils se rendirent donc à la villa Martigan d'un pas sûr. Accueilli par Jean-Claude Balagru, très enjoué, la compagnie pouvait être fière de sa performance. Il leur réclama alors la fameuse clé du coffre. Tous se regardèrent, il n'avait pas fouillé le corps de Francis. Heureusement, le Gnome, comprenant de quoi les autres parlaient, sortit la clé de sa chemise et la tendit à leur commanditaire. Soulagés, ils firent comme si de rien n'était. Comme convenu, ils se virent récompensés de deux mille pièces d'or. Alors qu'ils allaient repartir, le nécromancien tiqua.

-Attendez un instant, il me semble que nous avons négocié un extra à la signature du contrat?

Jean-Claude s'excusa pour son oubli et, soulagé d'avoir échappé à l'incident diplomatique, leur livra une caissette contenant 6 bouteilles d'un vin de bonne qualité. D'abord impressionné par ses talents de négociateur, Sheldor comprit en sortant que le cadeau n'était pas si pratique vu qu'il venait de s'encombrer les bras d'une demi douzaine de kilos de marchandises.

-Et si nous allions fêter ça dans une bonne taverne? tenta Uther, assoiffé par cette quête.

Tous acquiescèrent tandis que Floki accompagnait leur réussite d'une danse rebondissante et entraînante. Ils traversèrent la ville, le sourire aux lèvres, de l'or plein les poches et le dessein alléchant de vider une pinte fraîche.

Le Maître, M.M