

BACKGROUND

Bon, alors je m'appelle Harfanelle et, au début de mes aventures, cela faisait presque 32 ans que j'étais née dans la jolie petite ville de Lloth, où j'avais toujours vécu. Je me sentais une toute petite elfe noire, bien trop jeune à mon goût pour devoir partir en aventures, mais...

Avant tout, je ne peux pas résister au plaisir de vous présenter Lloth.

Heu... non, finalement, il vaut mieux vous laisser la surprise. Disons que Lloth est peuplée exclusivement d'elfes noirs et située en bordure des terres inhospitalières du désert des Plaines, à égale distance du marécage de l'Éternelle Agonie et des collines d'Altrouille, loin des routes et des autres villes. C'est un lieu encaissé que l'on ne découvre qu'au dernier moment, mais alors quelle surprise chez qui le voit pour la première fois ! il se produit en lui une sensation vraiment unique, un mélange d'effroi et d'excitation qui le pousse en avant alors que son esprit est paralysé.

Je vais essayer de trouver un exemple. Imaginez que vous êtes dans une soirée chez un riche bourgeois dont la maison est parfaitement décorée, mais sans originalité, et que vous vous embêtez un peu. Alors, vous flânez, et dans un boudoir vous remarquez un coffret, simple et mignon comme tout ce qui vous entoure. Par désœuvrement, vous l'ouvrez et y trouvez... le cœur fraîchement arraché, encore palpitant, de votre partenaire sexuel favori. Bon, ne me demandez pas à quoi vous le reconnaissez, c'est juste un exemple ; ce qui compte, c'est que vous imaginiez votre réaction, le grand froid en haut du dos et en même temps la grande chaleur en bas du ventre, avec la folle envie de dévorer ce cœur sans que vous ne sachiez vraiment pourquoi. Et bien, d'une certaine manière, c'est ce genre d'impression que devrait produire sur vous la découverte de Lloth.

Je ne vais pas trop vous soûler de mes histoires de famille. Papa qui est sorcier est parti en voyage depuis quelques années pour trouver des ingrédients et n'est pas encore revenu. Maman est prêtresse de Slanoush. Elle m'a envoyée, il y a cinq ou six ans, chez un alchimiste pour que j'y sois formée. C'est un peu jeune, mais d'un autre côté il y a beaucoup d'animation à la maison, et des cris, surtout la nuit, alors j'étais aussi bien en apprentissage.

Là, je commence presque à être assez grande pour commencer à apprendre des trucs vraiment intéressants. Alors, principalement pour me mettre à l'épreuve, mon maître m'a envoyée chercher des composants : de la bave de golbargh, des sabots de truiccube et de la cendre d'ashil. Des amis de Papa et Maman m'ont indiqué qu'il y aurait un golbargh rôdant actuellement en terre de Fangh, du côté de Valtordu.

En bonne Harfanelle déterminée, je suis partie sur les chemins.

A peine en fin d'adolescence (on considère qu'à 35 ans, l'elfe noir n'est plus adolescent, et c'est vrai que nous mûrissons beaucoup plus vite que les autres elfes – je veux dire : les hauts elfes, parce que les elfes sylvains, eux, ils restent indéfiniment immatures).

Par un matin, où il ne faisait pas si beau que cela, mais où il ne pleuvait pas non plus.

Arrivée à Boulgourville le soir même, j'ai rencontré une compagnie d'aventuriers qui m'a accompagnée jusqu'à Valtordu, en suivant la route qui passe par le nord de la forêt de Schlipak, ce qui a pris huit jours de marche. Ils ont ensuite poursuivi leur route et moi la mienne.

Les renseignements pris à Valtordu m'incitèrent à chercher mon golbargh vers le Sud. Je pris donc la route vers Loubet, à deux jours de marche, ce qui me fit passer ma première nuit seule à l'extérieure (une horrible nuit, je n'ai quasiment pas fermé l'œil). J'atteignis Loubet le lendemain et y restai un jour entier rien qu'à dormir.

SESSION DU 20 OCTOBRE 2013 (chez Hervé)

Et puis à un moment, difficile sur le coup de dire si c'était le matin, la nuit ou l'après-midi, je me réveille, par terre dans une espèce de grande pièce sombre, vide, au sol froid en pierre, genre une grotte quoi, avec un affreux mal de crâne. Il y a un semi-elfe déjà éveillé, un autre qui s'est vomi dessus et se réveille, je n'ai aucun souvenir de qui ils peuvent être. Un regard circulaire et je détecte un quatrième personnage, en réalité un cadavre, tué par une arme tranchante. Le second semi-elfe dégaine son épée : elle est ensanglantée. Nous fouillons le cadavre ; il a une petite bourse contenant quelques pièces et quatre petites dents pointues (des dents de rat), il porte une bague avec une salamandre bien modelée dans une sardonix, pas magique (négociable entre 3 et 6 pièces d'or d'après moi).

Nous nous présentons. Faërin est un semi-haut qui croit que les elfes sont méchants, surtout les noirs. Parchemins est un semi-sylvain (son géniteur avait sans doute baptisé ses frères aînés Parmonts et Parvaux) qui est bien solidement baraqué. Tous deux sont des rôdeurs de profession. Je me souviens vaguement d'une auberge à Pruhl (à un jour de marche après Loubet) -A1-. Mes souvenirs reviennent graduellement : nous avons bu et sympathisé ensemble, et je les ai considérés comme des amis au point de faire en leur honneur une démonstration de la danse d'initiée de Slanoush (j'avais assez vu Maman la répéter) -A2-. Faërin se rappelle un vieux qui aurait donné une mission, et aussi qu'il m'a vu partir avec Parchemins et qu'il nous a suivis, mais il doute de ce que nous soyons amis. Je me souviens en effet de Faërin, hilare, m'embrassant à pleine bouche en déclarant que les elfes noirs étaient tous méchants. Finalement, Faërin (qui sait lire) et moi retrouvons dans une de nos poches un parchemin signé d'un certain Archi nous offrant 1.000 pièces d'or de récompense si nous récupérons la fiole d'antidote du poison Tugulak chez l'herboriste fou, dans les ruines de Zomur. Deux indications : « attention, il est un peu dangereux » et « à l'entrée, brouette » -A3-.

Pour la simplicité des explications, je vous prie de vous référer au plan annexé à cette chronique -A4-.

Deux couloirs partaient de notre pièce, l'un vers l'Est, l'autre vers l'Ouest, tous deux obliquant visiblement vers le Sud après quelques mètres. Nous explorons d'abord le couloir Ouest, pour trouver au fond de la salle à laquelle il conduit un pauvre bougre enchaîné au mur qui hurle à l'aide et à la pitié quand il nous voit, il voulait que nous le libérassions. Sur mes gardes, je flaire le piège et me demande en quel démon majeur se transformerait, une fois que nous l'aurions libéré, ce soit-disant cultivateur de choux enlevé alors qu'il rangeait ses cageots et attaché là sans soin depuis assez longtemps pour s'être fait dessus (d'ailleurs, cela sentait fort) quand une partie du mur s'ouvre, libérant deux zombies. Mes compagnons se mettent en position pour tirer des flèches sur ces monstres, ce qui laisse à la merci de ces derniers l'infortuné Daniel attaché. Parchemin lâche rapidement son arc et retourne au contact pendant que j'attire à moi l'autre zombie ; d'ailleurs Parchemin met son adversaire hors de combat d'un seul coup d'épée. Pendant ce temps, je mène l'autre zombie à Faërin et les deux combattants se rejoignent pour en faire de la bouillie.

Je rejoins Daniel, brise le mauvais verrou qui maintenait ses chaînes et il nous suit en me remerciant de l'avoir sauvé et en se plaignant de son infortune d'avoir été enlevé alors qu'il rangeait etc.

Nous prenons le couloir Est, observons la bifurcation vers la lourde porte à deux battants, continuons vers le Sud et butons sur la cloison. Un puissant *examen de Priaka* me permet d'identifier une fermeture magique, par mot de commande. J'explique cela à mes compagnons, « cela s'ouvre en disant sésame, ou lunette » et Faërin prononce « brouette », ce qui fait s'ouvrir le mur.

Daniel s'enfuit en hurlant de joie, mais mis en joue par l'arc de Faërin, il se couche immédiatement, tout tremblant. Nous le rejoignons, je l'interroge, il ne sait vraiment rien si ce n'est qu'il rangeait ses cageots... et qu'il a perdu sa recette dans l'affaire ; il reconnaît quand même les ruines de Zomur là où nous sommes. Je lui donne une de mes pièces d'or et lui dit de rentrer chez lui.

Quant à nous, nous rentrons dans le complexe, refermons le mur d'un « brouette » et, Faërin en tête, nous dirigeons vers la double porte, ce qui permet audit Faërin de déclencher un piège et d'être frappé par un jet d'acide. Devant la porte, je fais une *détection de Flumitor* et vois trois gardes assis dans leur salle qui se demandent ce que fait « Gontran », trouvant qu'il tarde et prend sans doute trop de « bon temps » avec le prisonnier.

Nous pensons qu'ils ne tarderont pas à venir eux-mêmes voir, et nous nous embusquons dans le couloir Sud.

Au bout d'un temps bien long, un garde arrive. Flèches, épées, *boules de Feu mineures* (cinq, non moins, permettant de constater que l'emploi de ce sortilège engendre effectivement une certaine lassitude, comme indiqué dans le manuel) finissent par avoir raison de lui.

Un peu bêtement, je l'avoue rétrospectivement, nous nous embusquons à nouveau pour les deux autres. Bien entendu, quand ils arrivent, ils sont franchement sur leurs gardes, l'effet de surprise ne peut plus jouer. Mais les lieux sont bien configurés pour un *cône de Feu* que j'incante quand ils sont dans le couloir Est, celui qui débouche directement sur la salle dans laquelle nous nous sommes réveillés. Bon, je rate mon incantation. S'en suit un combat assez classique, Parchemin se battant contre le garde qui semble être le chef de la bande, Faërin contre l'archer qui marchait en avant, moi lançant de temps à autre des *boules de Feu mineures* sur l'archer, faut de mieux. Cet archer tombé, une nouvelle *boule* envoyée sur le chef, je décide même d'aller au contact. Il faut dire que nous faisons pas mal de pitreries à cet instant du combat, et qu'il y en a déjà eu lors des combats précédents. Je faux casser mon bâton (mais non, il est solide), mais quand Faërin envoie sa propre épée voler dans les airs, je me sens frappée par une énorme baffe énergo-psycho-somatique qui m'enlève 11 points d'énergie vitale !

Je me mets en retrait et laisse les combattants combattre. Le combat aurait pu continuer longtemps si Faërin n'avait pas collé une blessure très grave au bras droit de l'adversaire. Celui-ci se rend, et moi, malgré l'opposition sensible des dieux de la Loi du fait que je n'y connais rien en premiers soins, je parviens à stabiliser la blessure ; na !

Ce qui est formidable, c'est qu'il se met immédiatement à tout nous raconter : le plan du complexe, un endroit à éviter dans le couloir qui mène au laboratoire de l'herboriste fou, le regard inquiétant et les rats mutants non moins inquiétants de ce dernier, le fait qu'il enlève des villageois pour se livrer à des expériences (les deux zombies en furent), les noms des gardes (Gontran, le premier occis, vicieux, faisant des trucs bizarres avec des rats ; Denis, le second, William l'archer et lui-même : Albert), ses états d'âmes sur son emploi et comment la solde généreuse qui lui est allouée les compensent, le fait qu'il est bientôt l'heure d'apporter son déjeuner à l'herboriste lequel est sans doute à travailler, vêtu d'une lourde robe de mage...

Faërin se méfie et pense qu'il n'a pas tout dit. En effet, il lui restait encore à préciser l'existence d'une cassette renfermant la solde de la troupe, dans la salle des gardes.

Nous rassemblons tout ce qui a été trouvé sur les gardes, monnaie, armes, matériel divers, potion de guérison de Denis que je bois incontinent (regagnant 5 point d'énergie vitale), et allons inspecter la cache où étaient enfermés les zombies : celui qui maîtriserait son mécanisme d'ouverture pourrait l'ouvrir de l'intérieur, mais il semble qu'Albert n'en sache rien ; elle pourra lui servir de prison, le temps que nous achevions notre mission.

SESSION DU 7 NOVEMBRE 2013 (chez Charles-Marie)

Poussant l'Albert, nous visitons la partie habitée du complexe, c'est-à-dire que nous nous rendons à la salle des gardes où il nous sort tout ce qu'il y a d'intéressant : la cassette contenant 30 pièces d'or, un calice en métal ouvragé, un livre endommagé dont le titre est « l'envie de pister », un quart de jambon et une grosse terrine de lapin à peine entamée, cuisinée par la tante de Denis.

Nous enfermons Albert dans l'alcôve aux zombies puis nous rendons à la porte de l'atelier de l'herboriste fou, après nous être accordé sur un plan d'action, et en évitant la zone indiquée comme piégée, qu'aucun d'entre nous ne parvient à détecter, encore que nous en connaissions l'emplacement.

Faërin ouvre la porte avec la clef fournie par Albert, il pousse le battant de gauche pendant que je suis accroupie et prête à bondir derrière le battant de droite, un poignard de jet enduit de faidhodo à la main, et Parchemin juste derrière moi avec une flèche encochée -B1-. L'herboriste est à son établi, sur la gauche ; Faërin déclare lui apporter son déjeuner, mais l'herboriste, se révélant pas si fou que cela, enrage et lui demande qui il est. Faërin tente de lui jeter la terrine à la figure, le rate et s'avance vers lui pendant que je bondis dans la pièce, vers son angle Nord-Ouest. L'occasion m'est donnée de lancer mon poignard avant que Faërin n'arrive au contact ; je fais mouche, transperce la robe, l'herboriste chancelle, parvient à s'affaisser sur un petit levier au mur et s'endort en murmurant un « attaquez ». Le mouvement du levier a ouvert deux grilles en fond de pièce d'où sortent quatre rats géants (de belle taille, quoi, disons... deux pieds au garrot).

Cette belle réussite, je l'apprendrai plus tard, me vaut une qualification en inoculation, c'est-à-dire que chaque fois qu'à l'avenir j'empoisonnerai quelqu'un, je gagnerai deux points d'expérience (sous réserve qu'au moins trois heures se soient écoulées depuis le dernier empoisonnement ainsi rétribué).

Parchemins qui était entré tire sa flèche sur le rat le plus au Sud (appelons-le « numéro 4 », le plus au Nord étant « numéro 1 ») ce qui stoppe net la bête. Les trois autres s'en prennent à Faërin, et le rat numéro 2 parvient à mordre. Pendant ce temps, je me suis rué sur la position de l'herboriste pour remonter le levier, ce qui referme les orifices. Bon, cela ne servait à rien, il n'y avait plus de rat dans les cages.

J'envoie une *boule de Feu mineure* sur le rat numéro 1 que Faërin achève. Je tue de deux coups de bâton le rat numéro 2. Pendant ce temps, Parchemins se jette par terre puis se relève et Faërin loupe ses coups et prend quelques morsures. Quand Fêanir tombe de ses blessures, le rat numéro 3 s'en prend à Parchemins mais ne parvient pas à le mordre, en retour de politesse il se fait couper en deux.

Je donne à boire à Faërin sa potion de soin majeurs, après hésitations : c'est un peu gâché si la mission se finit sans encombre, mais après tout nous ne sommes pas encore rentrés au bercail ni n'avons reçu notre récompense, l'enjeu mérite une potion. Pendant que mes amis ligotent l'herboriste fou, j'inspecte les dents des rats : elles ne sont pas très propres, mais je ne détecte aucun risque de maladie ou de poison qui exigerait mesure prophylactique, si demain Faërin présente des symptômes avérés de gangrène ou autre maladie, il sera toujours à temps de boire un de ses élixirs de Zütte.

Un *examen de Priaka* révèle une aura magique au niveau de l'herboriste -B2-, que je dénude (ce qui contraint à refaire les liens, mais comme il dort bien, ce n'est pas un problème), révélant un tatouage des lettres « GFED », tracées sans fioriture, au niveau de sa poitrine. Il a une belle robe de mage, une jolie bague en métal qui, en motifs d'argent et de bronze, dessine une tête de lion (objet qu'un

examen de Priaka révélera non maudit et utile à tous les magiciens, y compris les alchimistes), et une badine magique qui, très probablement, permet de lancer des éclairs.

Il est temps de fouiller les lieux -B3-. Faërin s'occupe des livres et Parchemins de l'établi pendant que je cherche des cachettes. Pour faire bref, Faërin trouve dans la bibliothèque six livres particulièrement intéressants : les manuels des potions pour novices et pour confirmés, un atlas de la terre de Fangh, un manuel des ingrédients et deux essais, « tout savoir sur les pièges » et « le grand mensonge — pour une paranoïa raisonnée », les nombreux autres livres ne pourraient pas se négocier ensemble à plus de 100 pièces d'or. Parchemins trouve de nombreuses fioles et de nombreux ingrédients étiquetés, des parchemins, du nécessaire à écrire et un « joli couteau bien aiguisé » sans doute intéressant à lancer ; il trouve aussi deux ingrédients non étiquetés, mais Parchemins fait le lien avec le manuel des ingrédients trouvés dans la bibliothèque ce qui nous permet de les identifier. Quant à moi, je trouve un tapis trop usé et un mur trop propre, coulissant si l'on manipule certain faux livre du rayonnage attendant, qui s'ouvre sur une pièce contenant un coffret, avec dedans 200 pièces d'or, diverses pierres que j'évalue à 150 pièces d'or et une lanière de fouet que je reconnais comme une relique mineure de Slanoush -B4-.

Je vais aussi récupérer les dents et les queues des rats géants, il s'agira sans doute là d'un ingrédient aux propriétés fort intéressantes. Puis j'isole dans de petites fioles deux doses d'antidote au tugulak (espérant que les volumes de ces doses sont standard). Tout ceci prend bien plus de temps à Faërin et à moi-même qu'à Parchemins, qui en profite pour casser la croûte avec le quart de jambon trouvé en salle des gardes. Fort aimablement, il en coupe aussi pour les autres, je peux manger un brin et regagner deux points d'énergie vitale.

Faërin et Parchemins veulent interroger l'herboriste fou. Je vais me cacher, espérant qu'il ne m'ait pas déjà bien remarquée lorsque j'ai bondi dans la pièce, juste avant de l'endormir. Lorsque l'herboriste se réveille, il se contente de répondre à toute question par un regard très haineux, et la douleur que lui inflige Faërin n'y change pas grand chose, et que très temporairement. Finalement, l'herboriste est assommé, et je vais l'enfermer dans la pièce secrète où se trouvait le coffret ; même s'il est fou, c'est un alchimiste et il faut lui laisser une chance de survivre et de poursuivre ses recherches -B5-.

Nous récupérons tout ce qui a de la valeur, en fonction de ce que nous pouvons transporter. Nous allons ensuite délivrer Albert. Je lui rends sur ma part dix des pièces d'or prises dans sa bourse et ses dix pièces d'or de la cassette, je lui expose qu'il retrouvera tout son équipement dans le complexe à l'exception de son épée de bonne qualité, mais qu'il y a suffisamment d'affaires trop lourdes pour nous pour en reconstituer la valeur. Je lui confie le médaillon en métal doré que portait William, gravé de « Gertrude pour la vie » et lui demande d'informer Gertrude de ce que la vie en question est achevée. C'est important : allez imaginer que Gertrude, ne sachant pas William mort, aille éconduire un soupirant qui aurait pu faire son bonheur... les histoires d'amour qui ratent pour des riens, cela me désole, et ceux qui me connaissent savent pourquoi. Je demande également à Albert de bien vouloir oublier notre description, et de partir après nous. Albert semble enthousiaste à tout ce que je lui dit, mes compagnons, eux, ne semblent pas d'accord avec moi, mais me laissent faire dans la mesure où j'ai précisé que les vingt pièces d'or seraient prélevées sur ma part.

Nous rentrons au village sans aucun encombre, environ à la neuvième heure. Nous avons laissé un bon souvenir aux bouseux, surtout moi avec ma danse. Nous avons aussi laissé une ardoise et quelques menues réparations à faire, environ sept pièces d'or selon l'aubergiste. Faërin lui en donne dix, insistant que ce soit sur sa part, pour ne plus en entendre parler et avoir de quoi boire.

Archi nous attend, c'est effectivement le vieil homme dont mes compagnons se souvenaient. Il nous reproche d'être très en retard, nous rappelle qu'il est très pressé et nous a promis une belle somme pour que nous soyons rapides et discrets ; il ne veut donc pas nous dire précisément pour qui il a

besoin d'antidote et dans quelles circonstances la personne concernée a été empoisonnée. Mais il nous révèle que le tugulak est un poison assez lent, qui ronge de l'intérieur, et qu'il est nécessaire de le traiter dans la semaine. Je tends une dosette d'antidote. Archi s'en saisit, semble s'en satisfaire, nous lance un « chambre trois, le gros sac » et s'en va, visiblement pressé. Faërin qui le suivra le verra sauter sur un cheval et partir au grand galop. Avec Parchemins, nous retournons à l'auberge, nous rendons à la chambre trois dont la porte est fermée, mais l'aubergiste interrogé nous donne la clef qu'Archi lui avait laissée pour nous. A l'intérieur de la chambre, nous trouvons le gros sac indiqué contenant 400 pièces d'or et six lingots de thritil.

La monnaie en poche et les affaires en chambre, rejoints par Faërin, nous prenons un bon déjeuner tardif, qui me fait encore récupérer deux points d'énergie vitale.

Nous prenons alors conscience de nos gains d'expérience : 64 points pour Faërin, 79 points pour Parchemins et 92 pour moi. Sûr, j'ai un peu mis hors de combat à moi seule le personnage le plus dangereux des ruines de Zomur !

SESSION DU 24 NOVEMBRE 2013 (chez Romain)

Je propose à mes amis un partage finalement assez simple de notre butin : je prends les deux bagues, vingt-sept pièces d'or et quatre pièces d'argent, Faërin et Parchemins prennent le bâtonnet à la foudre, le « joli couteau », le reste des pièces, les lingots et les gemmes, et tout le surplus reste notre propriété indivise en attendant d'être partagé ou liquidé. Puis je pars dans ma chambre réviser mes formules.

Ceci fait, je retrouve mes amis qui; finalement, sont d'accord avec ma proposition de partage. J'éternue et mon nez commence à couler méchamment ; je diagnostique assez facilement que j'ai attrapé le rhume des pierres à Zomur. Faërin me donne de l'élixir de Zütte ; cela me guérit, et je décide d'acheter des chaussettes chaudes qui me protégeront de ce mal à l'avenir, en plus d'une mule pour transporter plus commodément nos richesses. Comme c'est déjà la douzième heure, nous dînons d'abord.

Après dîner, je cherche dans le village, un peu au hasard, et tombe sur... ce qui ressemble beaucoup à une elfe Meuldor ! Je lui demande ingénument si elle est une bouseuse d'ici et elle se vexe ; petit plaisir inattendu qui agrmente mon début de nuitée.

Je dois ouvrir une parenthèse. Nul ne conteste que la race des elfes est supérieure à celle des autres humanoïdes. Nous autres, elfes noirs, sommes le fruit de l'adaptation de cette race à la terre chaotique de Fangh ; nous avons naturellement tendance à mésestimer les membres des races inférieures, mais nous éprouvons aussi pas mal de mépris pour les autres genres d'elfes, inadaptés à ce monde. Et comme nous sommes un peu taquins, nous aimons bien à vexer les hauts-elfes ou à ridiculiser les sylvains, quand ils n'y parviennent pas tout seuls.

Ceci étant, nous sommes des créatures chaotiques, ce qui nous rend libre même de rejeter nos a priori. Une biture, un petit massacre avec quelques compagnons, même de sous-race, et nous voilà « amis pour la vie ».

Mais revenons à notre elfe. Quand je lui demande qui elle est, elle me répond « mais qui es-tu, d'abord ? ». Elle parle de manière saccadée, un peu confuse, et avec un débit très rapide. Je lui indique quand même que je suis une alchimiste qui se trouve provisoirement sur les routes. Elle me répond alors qu'elle s'appelle Waakonda, qu'elle est rousse et qu'elle est désespérément à la recherche de son cousin Faërin ; j'ai comme l'impression que deux personnes parlent en même temps et ne cessent de se couper la parole l'une à l'autre. Je lui réponds que je connais bien Faërin,

qui est un ami descendu dans la même auberge que moi et...

Attendez un peu... une elfe, mais rousse, avec un nom bizarre et une élocution très étrange, qui cherche Faërin avec beaucoup d'insistance... et si c'était plutôt un démon ou va-t-en savoir quelle sorte de créature déguisée qui poursuivrait mon ami ? Je lui indique une mauvaise direction et fonce à l'auberge avertir Faërin, mais la bête, maligne m'avait suivie.

Finalement, c'était vraiment la cousine de Faërin. Son oncle, le père de Faërin, était terriblement inquiet de ce que son fils, parti à l'aventure de puis trois jours environ, ne lui avait pas encore envoyé de nouvelles, et il avait demandé à Waakonda d'aller se renseigner, non sans lui transmettre sa névrose. Faërin explique que tout va très bien, qu'il s'est déjà bien saoulé, qu'il a déjà tué quelques humains et qu'il a gagné plein de richesses, et cela suffit presque à apaiser sa cousine. Bon, il prétend encore que nous ne sommes pas amis, le pauvre, mais maintenant que j'ai vu sa cousine et entendu parler de son père, je comprends.

Waakonda envisage de voyager avec nous et elle est... marchande ! Elle a une charrette et un cheval pour la tirer, ce qui nous dispense d'acheter une mule. En plus, elle marchande vraiment bien : je négocie une paire de chaussettes chaudes pour cinq pièces d'argent à l'aubergiste, elle négocie là-dessus deux paires pour six pièces ! En plus, quand le lendemain matin nous verrons arriver les chaussettes, dont les coloris auront été laissés au choix de l'épouse de l'aubergiste, elle refusera de prendre les siennes et j'aurai donc les miennes pour trois pièces seulement. Et puis elle est rousse, même si elle est haut-elfe, elle est sans doute un petit peu chaotique, non ? En tout cas, cela me la rend suffisamment sympathique pour que j'accepte de partager avec elle ma chambre, dans laquelle l'aubergiste lui rajoute une paillasse. Avant de dormir, je lis un peu le livre sur une paranoïa raisonnée ; livre intéressant qui dévoilerait les clefs de la méfiance, pour peu qu'on l'étudie sérieusement, ce que je ne fais pas tout de suite. Je passe le livre à Waakonda avant de m'endormir.

Durant la nuit, disons que je fais une sorte d'expérience mystique. Un ange de Lafoune vient me visiter et me révéler que je ne suis pas aussi quelconque que je veux le croire : j'ai du « chien », du « mordant », comme on dit, qui ne laissent pas les mâles si indifférents -C1-. Je me réveille bien décidée à en jouer, même si, je dois bien l'avouer, je n'ai aucune attirance sexuelle pour les autres races.

Après un petit déjeuner et une réception de chaussettes chaudes déjà racontée, nous partons vers Loubet. Une heure plus tard, nous rattrapons quatre hommes, dont un bien musclé qui porte un gros sac, qui prétendent se rendre à la fête du boudin de Valtordu. Leur sac est plein de tartes aux airelles qu'ils ne proposent de goûter au dessert.

Moi, je n'aime pas les inconnus, en plus ce sont des humains, et puis quatre, cela commence à faire beaucoup à la fois. A midi, nous faisons une pause près d'une rivière, je trouve un mauvais prétexte pour ne pas partager mon repas avec eux et pour refuser leur tarte. Et je les surveille du coin de l'œil, mais je ne dois pas bien y arriver car je ressens une piquûre dans la nuque et je m'endors. Les autres n'ont pas le temps de s'en rendre compte qu'ils dorment aussi : les tartes étaient droguées.

Quand nous nous réveillons, nous n'avons plus rien que nos vêtements.

Mes compagnons vont dans un bosquet voisin ramasser les meilleurs bâtons qu'ils trouvent, puis nous pistons nos voleurs jusqu'à l'entrée de Loubet, au pont du Désespoir. Un garde, que je n'avais pas remarqué trois jours plus tôt, nous demande deux pièces d'or par personne pour pouvoir rentrer ; il s'agit d'un nouvel impôt pour le seigneur de Valtordu. Nous voyant dépouillés, il accepte de nous laisser passer sans prélever la taxe si nous préparons un « gâteau aux fruits de saison » pour l'anniversaire pour sa fille, car sa faction l'empêche de s'en occuper lui-même. Il sait également où

se cachent nos voleurs, mais ne veut rien nous dire pour l'instant et nous envoie chez l'épicière, Perpétue, qui nous fournira tout le nécessaire si nous lui disons que nous venons de la part de Eudes.

Perpétue veut bien nous aider, mais il lui manque certains ingrédients : de l'eau qu'il faut aller puiser au puits, de la farine que l'on trouvera au moulin, du levain du boulanger d'en face, du lait et des œufs que pourra fournir Ulysse dont la ferme est entre la mairie et la rivière. Parchemins et Waakonda vont au puits et récupèrent par chance un vieux tisonnier. Je vais avec Faërin chez le boulanger qui nous reçoit fort mal mais est subitement désarmé par mon « chien » et mon « mordant », la boulangère intervient et m'écarte en me donnant le levain désiré, puis nous allons au moulin où Robert ne veut nous donner de la farine que si nous le débarrassons de trois rats (qui ont mangé son chat). Je retourne à l'épicerie chercher du renfort, mais Parchemins et Waakonda sont déjà chez Ulysse où l'elfe trait avec brio une vache, à la grande satisfaction du fermier qui offre lait et œufs, et me permet même d'emprunter un gros marteau qui traîne dans son étable. Nous déposons tout cela chez l'épicière où Faërin nous attend déjà, avec la farine. Il prétend qu'il aurait juste ôté ses bottes et que les rats l'auraient alors attaqué jusqu'à leur mort ; il aurait même été mordu par ses assaillants, là, regardez, et Robert aurait été tellement satisfait qu'il lui aurait offert un couteau en plus de la farine... C'est un ami, je ne lui fais pas de remarque désobligeante, et puis il a rapporté la farine, c'est l'essentiel. Mais quand même, un elfe de quinze ans invente de meilleurs mensonges !

Suivant les consignes de l'épicière, Waakonda cuisine. Un énorme gâchis explique les proportions inhabituelles prévues par la recette -C2-, mais au bout de deux heures le gâteau est là, et il est beau. Légitimement fière, Waakonda le porte au sergent qui le reçoit avec enthousiasme. Et je gagne un niveau.

Eudes nous confie une épée et nous présente Félix qui, averti de nos déboires, veut bien nous aider. Ce dernier nous guide déjà à une mesure partiellement en ruines à un quart d'heure de marche au nord-est du village ; de loin, je vois la charrette et le cheval. Il commence à faire sombre, ce qui peut gêner certains d'entre nous.

Le plan de la mesure est annexé à cette chronique -C3-.

Une *détection de Flumitor* me permet de voir Eudes, sur son pont, heureux à l'idée du beau gâteau qu'il offrira à sa fille. Une seconde *détection de Flumitor* me permet de voir dans la mesure une personne qui fait le guet et trois autres inactives. Discrètement, Parchemins, armé de l'épée, vient se positionner derrière la porte, espérant qu'elle ne soit pas bloquée, pendant que Faërin, armé du tisonnier, s'approche de la fenêtre arrière et moi de l'autre fenêtre. Waakonda armée du marteau et Félix restent à une cinquantaine de mètres.

Au signal, Faërin saute par sa fenêtre et donne un coup de tisonnier à l'un des bandits, j'envoie une *boule de Feu majeure* sur le brigand éveillé qui s'enfuit vers la porte et tombe nez-à-nez avec Parchemins qui a un peu tardé dans son entrée ; le brigand fait demi-tour et tombe à terre, le dos fendu par l'épée de Parchemins. Le brigand qui est proche de ma fenêtre semble se réveiller, le brigand musclé, qui est proche de Parchemins, se réveille aussi et se saisit de deux épées, je lui envoie une *boule de Feu majeure*. Pendant ce temps, Faërin fait le pitre avec son tisonnier, permettant à son adversaire de saisir un marteau de guerre, Waakonda et Félix passent la porte de la maison. Je délaisse ma position pour rejoindre le contact de Parchemins pendant que celui-ci subit, de la part du brigand qui était sous ma fenêtre, un sortilège de sable dans les yeux. Le brigand musclé blesse Félix et Parchemins, ce dernier, quoi que presque aveugle, parvient à riposter. Le brigand chancelle et, pendant que Félix se fait aveugler à son tour, reçoit de ma part une *boule de Feu mineure* ; il envisage de fuir mais l'héroïque Parchemins, toujours au jugé, le stoppe net. Le brigand face à Faërin réussit, lui, à sauter par sa fenêtre et le magicien, voyant Waakonda

s'approcher de lui, s'enfuit aussi de la même manière.

J'explique à Faërin que je vais lui donner une *vélocité de Mazrok* pour qu'il puisse poursuivre le magicien et que je m'ensorcellerai aussi pour le guider dans la nuit. Mais Waakonda vient s'opposer à ce plan, et veut me déconcentrer exprès, au motif qu'il ne faut pas se laisser emporter par la haine et le désir de vengeance et tout ce genre de fadaïses, et que je ferais mieux de m'occuper de l'incendie de la maison : du fait de mes *boules de Feu*, quelques flammes lèchent les poutres. Je réussis à accélérer Faërin, qui détale immédiatement, puis je dois expliquer à Waakonda que je me fiche de la haine et de la vengeance, et que celui qui s'est enfui, étant un magicien, peut très bien emporter ma bague qui est à elle seule peut-être aussi précieuse que tout le reste et qu'il ne faut donc pas risquer de perdre. Pour que je puisse rester m'occuper du feu naissant, et puisqu'elle est correctement nyctalope, je l'ensorcelle elle, et elle part guider son cousin après avoir ramassé une des épées du brigand guerrier. Ceci fait, Parchemins voit mieux, je l'accélère lui aussi. Puis j'étouffe les flammes par *altération du Feu*.

En fait, à peine Faërin parti, un étrange brouillard a entouré la mesure. Faërin est tombé droit sur le magicien fuyard et l'a blessé, celui-ci s'est recroquevillé, à genoux, implorant. A ce moment-là, Waakonda est arrivée et... lui a envoyé dans la tête un grand coup d'épée, le tuant net ! Accessoirement, la petite gouape portait bien mes deux bagues à ses doigts.

Je dois avouer que j'ai eu très peur. Franchement, vous m'imaginez voyageant avec une personne à qui importent la loyauté, la probité, la justice, la modération et tout ce genre d'idioties ? Et bien, quand Waakonda m'a fait sa plaidoirie contre la haine et le désir de vengeance, cela m'a fait froid dans le dos. Mais ce qui se révèle, c'est qu'elle n'a aucun scrupule à abattre un adversaire sans défense et qui se rend ; si tu avais su cela, mon gars, tu ne te serais peut-être pas contenté de la dépouiller, quelques heures auparavant, quand tu avais l'occasion de l'assassiner aussi : te voilà bien mal servi en retour ! Note que, à titre très personnel, je ne me plains pas, j'aurais probablement été dans la même charrette...

Donc, le couplet de Waakonda sur l'honneur, le bon sens, l'intérêt supérieur du cœur et la maîtrise des passions, ce n'était finalement que ce qu'elle a trouvé sur le moment pour sauver ses possessions et son cheval d'un incendie qu'elle anticipait un peu fébrilement. En terre de Fangh, comme mensonge, c'est un peu gauche, mais chez les Meuldors auxquels elle était habituée, cela devait marcher.

Finalement, « elfe rousse », ce doit être une sous-race d'elfes pas si inadaptées que cela au Chaos ; je sens que nous allons être très amies quand nous nous connaissons un peu mieux.

Nous décidons donc de retourner à Loubet passer une bonne nuit. Il faut traverser l'étrange brouillard ; un *examen de Priaka* m'indique qu'il nous est bénéfique.

Pour toute cette session, Waakonda reçoit 34 points d'expérience, Parchemins 30, Faërin 44 et moi 36.

SESSION DU 16 DÉCEMBRE 2013 (chez Christophe)

Outre le gros sac contenant encore une dizaine de tartes empoisonnées aux airelles fraîches et une outre d'antidote à usage prophylactique, les bandits n'avaient vraiment pas grand chose avec eux : deux épées courtes un peu brûlées, un bâton de sorcier, une dague, un jeu de rossignols, vingt fléchettes de sarbacane, dix pièces d'or et vingt-et-une pièces d'argent (Félix en aura 5), une carte des environs de Valtordu -D1- et une autre de Loubet -D2-, le reste n'ayant pas d'intérêt. Mais au moins, nous récupérons toutes nos affaires et chargeons tout ce qui nous encombrerait dans le

chariot de Waakonda. Le soleil est couché depuis deux heures environ quand nous partons.

Chemin faisant, Faërin développe les symptômes de la fièvre fanghienne, qu'il aura probablement attrapée à trop frayer avec des rats malpropres. Félix, qui se trouve bien blessé, veut aller voir le guérisseur de Loubet. Je persuade ce dernier que je le soignerai gratuitement le lendemain et Faërin avale un de ses élixirs de Zütte.

Quant à Waakonda, elle s'est mis dans la tête qu'elle nous cuisinera elle-même le dîner de ce soir. A notre arrivée à l'auberge, elle use de toute sa séduction pour obtenir de l'aubergiste qu'il lui cède la place aux fourneaux et lui fournisse gratuitement les ingrédients dont elle aura besoin, le paysan n'y voit pas trop son intérêt ; je crois que c'est à peu près à ce moment-là qu'un étrange effet d'écho se met à accompagner la voix de Parchemins. Pour éviter que les élans impétueux de ma camarade ne viennent se briser lamentablement contre l'intransigeance de la réalité, je glisse discrètement deux pièces d'or à l'aubergiste en lui demandant de faire semblant de céder à Waakonda -D3-. Puis je file dans ma chambre réviser mes formules.

Faërin et Parchemins, las de descendre des chopines en attendant leurs copines, commencent à chanter et exploitent tellement bien les échos des sons de Parchemins qu'ils mettent toute l'auberge dans une joyeuse ambiance, ce qui nous vaudra d'être tous les quatre logés gratuitement ici. Puis ils remarquent l'annonce que j'avais vaguement vue lors de mon passage à Loubet, et vont jusqu'à la lire. Le maire, Igor, propose plusieurs centaines de pièces d'or à qui lui rapportera une tête d'un de ces ogres qui vandalisent la région.

L'aubergiste nous explique que quelques ogres particulièrement frustes, trois ou quatre, sévissent aux alentours de Loubet, alors que les ogres habitent normalement plus au Sud, à Alakidju, Yakala ou Heukbrouk, et y maintiennent un semblant de paix, c'est-à-dire qu'ils trouvent dans leurs rivalités assez d'occupations pour ne rien avoir à rechercher du côté de Loubet. Les élections approchent, le maire pense sans doute qu'éliminer les ogres trublions augmentera ses chances d'être réélu.

Un mot sur les modalités de l'élection du maire de Loubet : le seigneur de Valtordu choisit les candidats et inscrit leurs noms sur des morceaux de papier, sachant qu'il peut inscrire le nom d'un candidat donné sur autant de morceaux de papier qu'il le souhaite et qu'il faut au minimum cinq morceaux de papier, ceux-ci sont alors mélangés et l'on tire au sort le nom du nouvel édile.

Le lendemain matin, Faërin et Parchemins vont dépenser leur or chez le soigneur pendant que, par un *soin des blessures légères*, j'achève la guérison de Félix que la nuit avait déjà bien réparé. Il est très content de notre aventure de la veille et se plaint du peu d'activité de Loubet ; sur ma proposition, il me laisse son adresse pour que j'aie le chercher si nous en avons à lui proposer.

Je m'isole ensuite pour étudier mes formules. Quand je sors de ma chambre, les semi-elfes sont de retour et, avec Waakonda, nous partons à la rencontre du maire qui nous propose 200 pièces d'or par tête d'ogre. Waakonda demande 300, Igor semble ne pas pouvoir accepter, nous tranchons finalement à 1.000 pièces d'or les quatre têtes. Il nous indique qu'une récompense plus forte encore attend ceux qui débarrasseront la région d'un vil bandit nommé Breuquin, mais cette entreprise nous semble exiger un niveau trop élevés pour nous.

J'aurais bien proposé à Félix de nous accompagner, mais j'ai trouvé sa maison vide et la voisine m'a dit qu'il était en service.

Nous allons ensuite chez le forgeron de Loubet et notre marchande nous obtient 200 pièces d'or contre une partie de notre butin des ruines de Zomur (la masse d'arme, l'arc, deux dagues de base, quatre paires de bottes, trois gantelets) et celui de la veille (deux épées courtes et une dague). Dans l'euphorie, mes camarades partagent tout avec Waakonda (ce que je mesure parfaitement parce que je suis très intelligente, d'ailleurs je me rends compte à ce moment de ce que la bague de l'herboriste donne +1 en intellect -D4-) et nous partons vers la tanière supposée des ogres, direction Sud-Sud-Est, longeant la rivière Glandebroune comme le maire nous l'avait indiqué.

Sans aucun plan. Ce n'était pas faute d'avoir demandé à mes compagnons s'ils n'en avaient pas un

(car je n'en avais pas) et s'ils ne voulaient pas en discuter avant que nous partions.

Au bout d'environ une heure et demie, nous arrivons à un campement, quatre grosses tentes d'où s'échappent de bruyants ronflements entourent un ancien feu au-dessus duquel une créature rôtie à la broche a été partiellement dévorée (voir plan annexé à ce récit -D5-).

Un plan s'impose immédiatement à nos esprits : faire manger des tartes aux airelles aux quatre dangereux combattants. Mais, bien entendu, les tartes sont restées à Loubet. Ah, non, Parchemins le malin en avait pris... deux, pour endormir un des quatre ogres sans doute, et sans nous en parler bien entendu.

Waakonda pense que deux tartes peuvent suffirent, je suppose quant à moi que les ogres sont bien moins policés que les elfes rousses et qu'il vaut mieux retourner chercher le gros sac. Faërin est totalement d'accord. Et trois heures plus tard, nous sommes de retour, mais les ogres ne dorment plus ; ils sont en train de chanter des chansons de ripailles pour accompagner leur déjeuner -D6-.

Faërin et Parchemins vont se cacher derrière un proche bosquet pendant que, accompagnée de Waakonda et des tartes, je m'avance le long de la Glandebrouine. En nous voyant, ils grognent ; mes salutations dans leur langue les surprennent et me permettent d'engager la conversation : « faites quoi ici ? », « nous allons recruter des ogres pour attaquer un golbargh, et vous, que faites-vous si loin de votre village ? Heukbrouk n'est-il pas bien plus au Sud ? » -D7-, « peuple Heukbrouk pas drôle, nous empêche faire *ug-ug-rul* (je ne sais pas exactement ce que cela signifie) ; golbargh pas bon ; elfettes appétissantes ». Je prends alors l'air un peu contrariée et mal à l'aise « ah ; bon, vous voulez quand même de nos tartes aux airelles ? » -D8-, « tartes ! donne ! » -D9- et ils se lèvent tous les quatre, les yeux plein d'envie.

Je dis à Waakonda (qui ne comprend pas l'ogre) de poser prestement son sac et de s'éloigner avec un petit sourire gêné, puis d'accélérer le pas et de simuler une fuite. Tout cela fonctionne très bien, les ogres dévorent nos tartes et, en une demi-minute, tombent dans un profond sommeil.

Nous commençons par les démêler, c'est un peu comme un jeu de mikado avec des tiges énormes, lourdes et flasques, mais dans lequel on peut quand même faire un peu bouger les autres tiges sans perdre la partie, ouf !

Alors chaque fois que je dis « nous » en manutention d'ogres, c'est Parchemins et Faërin qui font. Moi, j'avais un peu faim et j'aurais bien mangé la viande rôtie, mais c'était du goblin, et même très cuit c'est plein de véroles ce bestiau.

Une fois les ogres séparés, nous prenons le supposé chef (le plus gros et celui qui avait parlé), l'éloignons d'une cinquantaine de mètres (comme cela, s'il se réveillait, il ne pourrait pas secouer les autres) et tapons allégrement dessus : Parchemins la tête, Faërin le torse, Waakonda le ventre et moi les parties génitales. Comme Parchemins préfère fouiller à côté de la tête, il nous faut trois assaut pour achever l'ogre, ce qui lui aura laissé le temps de s'agenouiller.

Ces trois complices subiront le même traitement. En un seul assaut chacun, Parchemins ayant renoncé à excaver quelque chose. J'ai bien expliqué à Parchemins et Faërin que ce n'était pas la peine de déplacer le quatrième ogre, mais cela fatiguait moins Parchemins de le faire que de chercher à comprendre pourquoi c'était inutile.

Nous récupérons donc les quatre têtes, un gros cimenterre, deux grosses massues et nous rentrons, arrivant à Loubet au coucher du soleil. Igor nous complimente et s'enquiert du nom de notre compagnie, je dois lui expliquer que nous ne sommes pas des aventuriers, à tout le moins que je ne suis pas une aventurière. Nous l'accompagnons jusqu'à l'entrée du musée de la chaise où est caché le trésor de la ville. Il en ressort avec dix lingots de thritil, puis nous honore d'une visite privée dudit musée en nous guidant lui-même. C'est beau de voir sa passion pour les chaises, et encore plus beau de la sentir partagée par quasiment tout le village. Waakonda rate tout, obnubilée qu'elle est par l'endroit où le trésor de la ville pourrait être dissimulé.

Nous rentrons à l'auberge. Déjà chauffée par les chants de la veille, la population nous regarde avec une certaine admiration. Je jette deux pièces d'or à l'aubergiste et monte sur une table pour commander une tournée générale. Tout le monde nous acclame !

A cet instant, le sol au centre de la salle s'effondre et du gros trou béant sortent quatre gobelins armés qui, après un coup d'œil circulaire, se mettent à piailler : « il ne devait pas y avoir autant de monde, que faisons-nous ? », « cela ne ressemble pas au musée », « de toute manière, le chef a dit qu'il ne voulait pas de témoins » -D10-

J'ai juste le temps de crier « ils voulaient voler le trésor de la ville et maintenant ils veulent nous tuer » que ces quatre premiers gobelins débutent déjà leur projet de massacre.

Cette session aura rapporté 50 points d'expérience à chacun de nous.