

Lambda, la serveuse, est pratiquement certaine qu'Ernesto a été enlevé par les malandrins que nous avons croisés à plusieurs reprises. Elle nous dit qu'ils traînent la plupart du temps à l'auberge du tonneau percé, un autre établissement du quartier de l'Ancre.

L'après-midi touchant à sa fin, nous quittons l'Epave Chalereuse et nous allons au temple de Waukeen, où nous demandons à voir Septimus, à qui nous présentons les documents qui attestent du caractère officiel de notre enquête. Le jeune prêtre en semble tout de même ému, si nous en croyons la teinte rougeâtre que prennent ses joues.



*Septimus, prêtre de Waukeyne*

Les quelques nouvelles questions que nous lui posons avec insistance nous apportent quelques précisions :

- les encriers livrés par Larurk ont été rangés à la cave et c'est précisément devant ceux-ci que l'on a retrouvé une des victimes ;
- un soupirail est la seule ouverture visible et ce n'est pas par là que l'on saurait passer sans une forme de magie ou un autre artifice ;

- le mourant dont il s'est occupé lui a confié un parchemin qui permettrait de créer un golem de chair. Il avait été chargé de le récupérer par son compagnon (mort dans la ruelle). Septimus l'avait gardé, espérant le revendre à un bon prix afin de payer les réparations du temple. Nous confisquons cette pièce sur le champ.

Leniseï nous explique qu'un golem est une créature artificielle qui répond aux ordres de son maître et qui peut être faite de plusieurs matières. En l'occurrence, elle serait créée à partir de cadavres...Il est hors de question pour moi et encore plus pour Parzane, de monnayer un objet aussi infâme, n'en déplaise à Leniseï ou à d'autres...



*Elie Parzanne, Paladin de Tyr*

Quoi qu'il en soit, pour l'instant, nous décidons de remplacer le parchemin par un leurre dans l'écrin en os. Parzane porte le vrai document sur lui tandis que je me charge de l'appât. Sur ce, nous conseillons à Septimus d'être prudent et d'éviter de sortir et nous faisons un petit tour dans le quartier de l'Ancre.

Assez rapidement, nous repérons un des truands soupçonnés d'avoir kidnappé Ernesto (alias Igor alias Giorgio). Il nous voit aussi et commence à presser le pas. Le maraud nous attire dans un cul-de-sac où nous tombons dans une embuscade. Un rapide combat est livré. Zina, acculée par trois adversaires, subit de sérieuses blessures et Razel, qui n'est pas le combattant le plus aguerri parmi nous, a chaud lui aussi. Heureusement, les autres ne tergiversent pas et nos assaillants périssent sous nos coups, sauf celui que nous avons d'abord repéré qui est capturé et un autre qui parvient à s'enfuir.

La garde arrive sur place très rapidement malgré tout et refoule les curieux qui n'avaient évidemment pas manqué de venir voir le « spectacle »... Nous nous joignons à eux pour aller interroger le prisonnier. Ce dernier nous apprend que leur commanditaire habituel les a payés pour nous attirer dans une embuscade mais qu'il ne connaît pas son identité car il est toujours caché sous une large et sombre capuche... Il affirme ne pas être responsable de la disparition d'Ernesto. Nous ne savons plus trop que faire sinon nous changer : nos vêtements maculés de sang ne sont clairement pas la meilleure façon de passer inaperçus de toute façon.

Au Coq Hardi, même si nous passons par la cour, Voron Orama a vite fait de confirmer cette observation puisqu'il nous jette littéralement dans l'escalier avant que nous ne troublions totalement la quiétude elfique de son auberge. Avec son efficacité habituelle, des bains

chauds sont préparés pour tout le monde et des vêtements propres mis à notre disposition. Il en profite également pour m'avertir que notre note sera disponible à la fin de la dizaine, selon notre arrangement et que son commis a bien récupéré nos rémunérations au temple de Tyr. Café, Zina, Parzane, Razel et moi touchons 50 po chacun.

Après le repas, nous envisageons d'effectuer des tours de garde pendant la nuit, histoire de ne pas nous laisser surprendre par un éventuel visiteur mal intentionné. Nous sommes interrompus par Lambda qui nous annonce avoir voulu discuter avec Septimus mais que ce dernier avait disparu lui aussi...

Nous modifions donc nos plans pour la soirée et après l'avoir invitée à retourner chez elle s'enfermer à double tour, nous retournons vers le quartier de l'Ancre. En chemin, Zina remarque une sorte de brume noire. Nous tentons de la suivre mais perdons sa trace. Nous choisissons finalement d'aller faire un tour au Tonneau Percé...Nous y tombons nez à nez avec l'échappé de notre embuscade du matin.

Après l'avoir dissuadé de remettre le couvert, nous l'invitons à passer à table, au propre



comme au figuré. Nous n'apprenons rien de nouveau de ce qu'il nous dit mais il porte un regard vers l'aubergiste qui attire tout de suite notre attention. Nous nous retournons pour découvrir que celui-ci a disparu vite fait. Nous mettons les derniers clients dehors, surveillons l'extérieur et fouillons l'arrière de l'établissement, où nous trouvons un escalier

dissimulé derrière une armoire...Avant de l'explorer, nous relâchons notre captif, persuadés qu'il ne nous causera plus d'ennuis de sitôt.

Un passage souterrain nous conduit alors à une porte verrouillée mais pas indestructible. Horreur ! Derrière celle-ci, cinq encapuchonnés se lancent dans des incantations en nous

voyant arriver. Pas d'hésitation, nous fonçons sur eux pour les neutraliser. Ils ne semblent heureusement pas très puissants, même si l'un d'entre eux parvient à m'imposer sa volonté et à me forcer à tomber au sol. Nous en tuons quatre et faisons le cinquième prisonnier. Il nous indique une trappe dans le coin de la pièce.

Nous débouchons dans une grande pièce située plus bas, sombre et qui semble être un lieu de culte dédié à Beshaba d'après Razel et Parzane.



C'est la déesse de la malchance. J'utilise le pouvoir de lumière d'Adalahm pour y voir un peu plus clair car il fait très sombre, surtout que les murs sont peints en noir. Razel lance pour sa part un sortilège de lumière. Nous distinguons des alcoves où des signes de malchance sont représentés (un chat noir...), une grande fosse entourée de boules de verres bleuâtres. Il y a aussi un grand miroir duquel pend un maillet attaché par une chaîne.

Leniseï se glisse dans une petite pièce adjacente. Derrière la tenture, il trouve le pauvre Ernesto attaché à des instruments de torture. Il est heureusement encore en vie. Il y a également des documents qui confondent les citadins membres de ce culte.

Ensuite, les choses se précipitent dans la grande pièce ; Parzane recherche les émanations magiques et Leniseï détecte la magie. Nous déduisons qu'une créature s'est probablement rendue invisible et nous parvenons à l'acculer près du miroir, qu'elle brise à l'aide du maillet. Aussitôt, une créature faite d'ombre sort du miroir. Je la combat et Adalahm révèle une nouvelle fois tout son pouvoir face à des morts vivants. Mes compagnons parviennent quant à eux à vaincre l'homme invisible, qui n'était autre que l'aubergiste.



Une dernière surprise nous attend puisqu'un petit diabolon sombre semble se matérialiser dans la pièce et attaque Razel. Ce dernier tombe très vite. Je m'interpose et malgré la vivacité de la petite créature, je parviens à l'occire. Était-ce un mort-vivant ?

