

# UNE HISTOIRE D'ARMURE, DE FAUX LUTH, D'ARGENT ET D'ÉGO

## DERNIÈRE NUIT À TRIBOAR

Snafu raconte :

Je me suis réveillée en panique pendant la dernière nuit à Triboar, en sentant qu'il arrivait quelque chose à Foobear. Je me suis levée de sitôt et j'ai réveillé Coran pour venir avec moi au cas où. J'ai retrouvé Foobear capturé et avec un couteau sous la gorge. Le couteau appartenait à la main d'un rôdeur que j'ai tout de suite reconnu : Fenris. Ce malandrin a rejoint les rangs du réseau noir pour des raisons qui nous sont encore inconnues.



« Il m'a menacé d'égorger Foobear en me rappelant l'homme du réseau noir dont j'avais coupé la tête à la ferme de Darz. Ses menaces étaient claires : "Rendez-vous à Yartar, et rendez au réseau noir l'armure de mithril que vous avez volé chez Darz. Elle appartient au réseau noir, et si vous ne pliez pas, alors il y aura des conséquences pour votre groupe." »

« J'ai d'abord demandé à Coran qu'on garde ça pour nous, le temps que j'en parle à Wirt. Afin de ne pas inquiéter le groupe et de réfléchir à tête reposée ce qu'on allait faire. »

« Wirt m'a donné de sages conseils : on ne va pas risquer 1. la sécurité du groupe, ni 2. de se mettre à dos un ordre implanté partout dans la région et qui clame net l'air puissant, tout ça pour une armure de mithril. On ne sait même pas ce qu'elle a de particulier. Cependant, c'est une bonne opportunité pour tenter de recoller les morceaux et de remettre les pendules à zéro avec le réseau noir. On décide donc de leur rendre l'armure lorsque nous serons à Yartar. Wirt propose de la garder sur lui. »

## VOYAGE VERS YARTAR

La confrérie de Wirt repart revigorée et prête à l'aventure pour Yartar. Sur le chemin, tout se passe d'abord sans encombre. Jusqu'à la dernière nuit, où le groupe est réveillé par des bruits émanant de la forêt. Ni une ni deux, armé de son courage et son Kiwi, Damakos se meut dans la forêt pour en savoir plus.

Deux sangliers sont en train de foncer droit vers le camp. Damakos tente de les en empêcher en dressant un trait de feu sur leur passage, ce qui en embrase un, et fait fuir l'autre, mais dans une autre direction de par laquelle il était arrivé; ils semblent être en fuite.



Snafu calme le sanglier, se rend compte qu'une flèche est plantée dans son flanc. Hwe Lin lui profère une imposition des pieds dont elle a le secret. Le sanglier, fort d'émotions et de blessures, s'endort comme une masse.

Une fois le vacarme retombé, le groupe entend des cris d'humain non loin. Damakos armé d'un Graduk courroucé (précision pour Graduk : ça veut dire pas content), s'entâche d'aller investiguer.

Il tombe sur un chevalier tout en armure, propre sur lui, tellement que c'en est presque une insulte envers nous. Il parle d'un accent qui nous semble lointain, comme s'il avait du rosbif dans la bouche, et comme s'il était constamment en train de boire du thé avec des crackers et du cheddar.

Cet homme s'appelle Sir Kay, accompagné de son fidèle écuyer, Jonas. Ce dernier semble avoir écopé d'une sacrée blessure suite à un combat acharné contre les sangliers, en voulant en faire du bacon.

Ces derniers comprennent vite que nous ne sommes pas méchants, malgré le regard de Graduk qui leur lance des couteaux (des haches plutôt) parce qu'ils ont voulu chasser des *animals*. Il leur fait savoir que la chasse, *c'est pas bien*. Damakos tente tant bien que mal d'éviter le sujet.

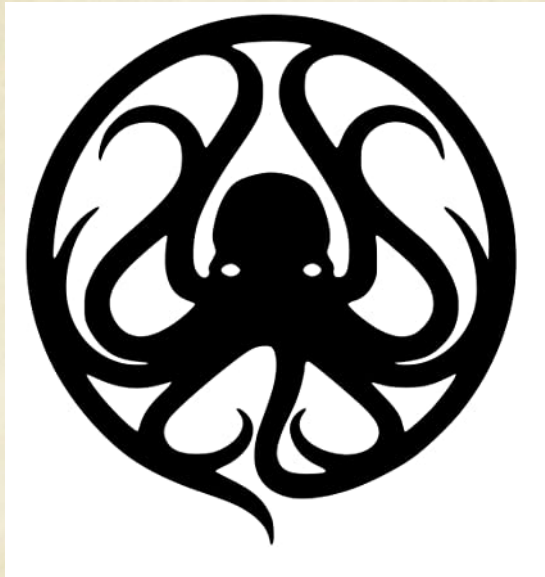
Le groupe les invite à se joindre à eux dans le camp.

Wirt profite de son tour de garde avec Hwe Lin (à la surprise de Hwe Lin de voir Wirt réveillé en pleine nuit et pas en train de marmonner dans son lit) pour en savoir plus sur l'armure.



## YARTAR EN VUE

En sortant de la forêt, une étrange vision s'offre à Vertepaix : des oiseaux semblent tourner haut dans le ciel au-dessus de nos têtes. En utilisant son sort de concentration druidique qui consiste à plisser les yeux et surélever la partie gauche de la lèvre supérieure, Vertepaix est frappé d'une révélation : ces piafs sont en train de suivre un schéma de vol qui dessine un sigle qu'il reconnaît immédiatement :



Une fois repérés, les oiseaux se dispersent et continuent leur vie d'oiseaux.

Wirt et Snafu décident de raconter au groupe ce qu'il s'est passé avec le réseau noir.

Vertepaix pense qu'il ne faut pas plier face à l'oppression fasciste. Si on dit oui, alors on se risque d'être les vicos de toutes les organisations de la région.

## YARTAR – RÉSEAU NOIR, MARCHÉ NOIR, TOUT EST NOIR

Arrivé au crépuscule, le groupe décide de faire des emplettes et visiter un peu la ville.

Hwe Lin ~cette grosse bourgeoise~ dans sa grande mansuétude, invite ses comparses Wirt et Graduk à venir passer la nuit dans une auberge digne de ce nom : la Licorne d'Or, où le vin coule à flots et les femmes aussi.

Snafu de son côté, a appris l'existence d'un marché noir. Après quelques investigations et pattes graissées, elle trouve un moyen de s'y rendre.

Elle en parle à Vertepaix, Coran et Leolen qui se proposent de la suivre.

Le marché noir est bourré de gardes du réseau noir, d'échopes farfelues, d'objets exotiques et illégaux, notamment des morceaux de corps humains.

La curiosité du groupe est piquée par une foule qui s'agglutine devant un gnome qui brandit un bâton, cela semble être une réplique du bâton des géants. Le gnome raconte que cet objet serait capable de trouver des artefacts magiques très puissants, et que son prix de 5000po serait dérisoire par rapport à la fortune qu'il apportera.

Leolen, de son côté, miroite un beau Luth en bois d'acacia qui affiche un prix de 250po. Il décide d'y revenir plus tard.

Snafu d'attirer l'attention du réseau noir en allant voir un garde. Après s'être tous les deux envoyés des fions, Snafu somme le garde de donner rendez-vous à Fenris dans une auberge de la ville en pleine nuit pour lui rendre l'armure.

Elle s'y rend en pleine nuit et se poste sur un toit avoisinant pour être sûre que Fenris ne compte pas les assassiner un par un. Fenris pointe son nez; Snafu décide de rentrer et de lui ramener l'armure le lendemain.

## YARTAR – LA VENTE AUX ENCHÈRES ET LA SOIRÉE DES GROS BOURGES

Hwe Lin se charge de livrer à la Part du Lion le paquetage d'Alaestra. Elle en profite pour récupérer un pactole de 250 pièces de platine, que le groupe décide de mettre en commun à la confrérie.

Hwe Lin, Wirt et Graduk ont vent d'une vente aux enchères dans la ville, qui affiche une liste d'objets intéressants. Forts de 250 pépés, le groupe s'y rend pour y jeter un œil. Mais les prix des objets semblent beaucoup trop chers.

Ils repartent donc bredouille.

Vertepaix, après avoir arpenté la ville, apprend l'existence d'une soirée huppée sur un bateau, où il y aurait des animaux exotiques. Toujours prête à enrichir son bestiaire d'animaux géants, elle décide de s'y rendre avec son comparse Damakos.

Rabroués et pris de haut par l'hôte d'accueil, Vertepaix décide finalement de rebrousser chemin en marmonnant des mots comme « capitalo-fascistes... Lutte des classes... Saisir les moyens de p... ».

## YARTAR – L'ARMURE DE MITHRIL

De retour au marché noir avec Leolen et Wirt, Snafu tente retourner voir le même garde que le jour passé, et somme le garde de les conduire à Fenris en bombant le torse.

Elle ne fera pas la maline longtemps; Snafu est emportée par des gardes qui la soulèvent pendant que ses petits pieds battent des œufs en neige dans l'air.

Les trois compères retrouvent Fenris, une bataille d'ego et d'intimidation s'ensuit. 1 partout, l'ordre est rétabli entre les deux égos et tous décident de se calmer.

La confrérie de Wirt souhaite rétablir les choses avec le réseau noir, qui ne semble d'abord pas vouloir entendre raison.

« Vous êtes tricarcs à ~L.A.~ Yartar. Rendez nous l'armure et barrez-vous. »

Ça négocie. Oui, nous avons tués des mercenaires du réseau noir, mais ils nous l'ont bien rendu en tentant de nous assassiner chez Darz.

Fenris qui d'abord ne voit pas les choses de cet angle, finit par se laisser demi-convaincre grâce aux charmes inégalés de Wirt et laisse une nuit supplémentaire au groupe à Yartar. Après ça, il ne pourra pas répondre de ce qui arrivera au groupe.

Fenris fait comprendre au groupe que ses ordres viennent d'en haut et que tout ça est plus grand que lui et le groupe.



Snafu propose d'accomplir une tâche pour le réseau noir afin de prouver la bonne foi du groupe et faire un pas vers eux.

Fenris est d'accord : il faudra se rendre à Everlund et y rencontrer une capsule du réseau noir, qui ont déjà eu vent des actions du groupe, et qui les attendent de pied ferme.

La tension redescend et les *Wirtos* s'en vont.

Leolen tente d'acheter la nouvelle réédition du Luth Fonder Strate aux castères, mais il s'avère que c'est un faux. Ce qui n'est sans décevoir le barde qui se voyait déjà shredder sur le bel instrument.

## DÉPART POUR NOANAR'S HOLD

Après une dernière nuit passée au *Poney voûté qui tousse* sur des lits qui cassent les dos et avec de l'alcool qui décape les intestins, le groupe repart en direction de Noanar's Hold.

En sortant de la ville, une scène funeste s'ouvre à leurs yeux. Des cadavres jonchent le sol tandis que des corbeaux et des loups viennent y trouver festin.

Le silence pesant est brisé par le cri déchirant d'une créature avironnante. Les cris proviennent d'un moulin, le groupe s'y rend.

C'est un géant.