

Session 13

Irina nous donne une bourse (molle) remplie de 122 pièces d'electrum.

En questionnant le prêtre Lucian Petrovitch à propos de Milivoj, nous apprenons qu'il habite dans une maison proche de l'église avec ses frères et soeurs.



Nous décidons de prendre le déjeuner à l'auberge. Rictavio est à l'auberge ainsi que 4 autres pellos. Actarok décide de charmer Hank pour qu'il ne soit pas aussi agressif mais échoue. Ritchie et Jean-Louis décident d'amener Hank derrière l'auberge si il ne se tient pas correctement.

Rictavo est ravi de se faire payer le repas par notre troupe et raconte volontiers des ragots du village. D'après lui, Lady Wachter organise des réceptions régulièrement avec des gens qui partagent ses idées. Il lui semble aussi étrange que le bourgmestre ait peur de Lady Wachter malgré la trentaine de gardes à son service et le fait que tous les opposants du bourgmestre finissent au pilori.

Rictavio a aussi entendu parler du Temple d'Ambre: dans ce temple reposerait de précieux artefacts mais toute personne qui a tenté d'acquérir ceux-ci n'en revient jamais, sauf un certain elfe fou du nom de Casimir. Rictavio n'a rien de spécial à dire sur l'Abbaye de Sainte Markovia, à part que le village de Saint Markovia est fortifié, et se situe à la limite de la Barovie.

Rictavio aurait aperçu Milivoj ayant l'air très pressé dans les rues avec ses frères et soeurs en direction de l'Ouest.

Il nous parle également de son bon ami Blinsky, le fabricant de jouets du village. Son échoppe est proche de l'auberge.

Il nous apprend également la présence d'un manoir hanté où la légende prétend qu'un dragon y est mort il y a longtemps, dans le village d'Argynvostholt.

À propos des chasseurs: ils chassent et alimentent l'auberge. Ils ne diraient certainement pas non à être mercenaires. Ils n'aiment pas sortir la nuit mais si on aligne l'or ils nous suivraient.

Autre ragot: il paraîtrait que le Baron Vargas... mais Rictavio est trop saoul pour finir son histoire.

Les choses à faire:

- Rendre visite à Binsky
- Suivre et retrouver Milivoj
- Se faire inviter par Lady Wachter
- Enquêter sur le bourgmestre

Nous décidons d'abord d'essayer de retrouver Milivoj. Actarok aimerait bien obtenir plus d'info sur le vin auprès de la tenancière mais il réalise vite que tant qu'il n'aura pas gagné sa confiance il lui sera difficile d'obtenir des informations.



Nous sentons une présence, quelqu'un essaie de nous suivre! Actarok se transforme en chien de chasse discretos pendant que le reste de la troupe avance. Actarok découvre un individu discret qui nous suit. Il réussit à effrayer l'individu suspect d'abord puis lui mord la jambe. Le reste de la troupe se rapproche de l'individu suspect et Jean-Louis lui attaque l'autre jambe pour commencer à l'interroger. Puisqu'il ne souhaite pas répondre, Jean-Louis s'attaque alors à son poignet mais il commence à crier. Actarok en mode chien réussit à effrayer les gardes.

L'espion s'avère travailler pour Lady Wachter qui veut savoir si nous sommes de son côté ou ses ennemis.

Finalement Jean-Louis parvient à le mettre KO et en profite pour lui prendre ses godasses alors que Ritchie dépouille l'espion de ses possessions. Nous décidons alors de ramener l'espion à Lady Wachter en mode badass, genre "si elle veut nous parler elle peut le faire directement". Deux gardes essaient de nous interpeler sur le chemin mais Actarok parvient à en immobiliser un alors que l'autre s'enfuit. Ritchie et Jean-Louis ne parviennent pas à immobiliser celui qui fuit.

Nous parvenons finalement à traîner discrètement l'espion jusqu'à la demeure de Lady Wachter.

Nous apprenons alors que l'espion s'appelle Ernest et confondons le domestique qui nous ouvre la port en croyant que ce sont les hommes du bourgmestre qui ont tabassé le pauvre Ernest. La maison semble assez élégante mais la décoration n'est pas en très bon état. Il y a le portrait d'un homme grisonnant, certainement le mari de Fiona Wachter.

C'est alors que notre bande fait la rencontre de Dame Fiona qui n'a pas l'air commode. Nous arrivons à convaincre tant bien que mal Fiona que nos intentions sont alignées avec les siennes.

Nous comprenons que Fiona souhaite se débarrasser du Baron qui est fou. Elle nous fait comprendre que pour gagner sa confiance, il faudra qu'on se débarrasse d'Iseek. Il sait projeter des flammes de sa main filonne, il aurait plusieurs points faibles: il boit beaucoup quand il n'est pas au service du baron et il a une obsession pour une certaine femme et qu'il achète des poupées de cette femme à Gadof Blinsky.



Nous apprenons aussi que manoir du baron est souvent bien gardé. Nous réalisons alors que la poupée flippante que nous avons trouvé chez Marie la folle venait de chez Blinsky "Si c'est pas marrant, c'est pas Blinsky."

La session s'arrête lorsque la bande se dirige vers chez Blinksy pour obtenir des réponses...
