

## LE HAVRE DES EVEILLES 1

Farnon est épuisé, cette marche forcée à travers cette forêt, avec cette chiasse qui a mis du temps à passer (les baies rouges, fallait pas !) et ces deux groupes de Vorguens évités de justesse. Pff, enfin le dernier bastion civilisé de ces foutus Terres Sauvages, le Havre des Eveillés ! Une auberge, une taverne de fortune, une infirmerie, et les tentes plus ou moins grande qui s'accumulent de ci de là...

Certains partiront, d'autres s'installeront et les simples tentes deviendront cabanes puis maison de pierres... Farnon, adore ces endroits. Une multitude de gens s'y retrouvent, des chasseurs de tous poils, des guerriers en quête d'emploi, des religieux venus de partout pour convertir ou juste convaincre, des voleurs cherchant fortune dans des ruines aux sombres secrets, des marchands prêt à tout et même des magiciens en robe, loin de leur bibliothèque, voulant trouver LE rituel ou LE sort incroyable. Il y a des allumés de toutes sortes, gourous, fous, repris de justice en cavale, mais aussi de bonnes âmes comme les guérisseurs poussés ici par leur besoin d'aider leur prochain. Et puis on côtoie toutes les nations, chacun avec son faciès, son habit de chez lui son arme traditionnelle, et son accent unique.

L'auberge l'attend, au moins pour manger, pour dormir il demandera à l'Harmonie l'hospitalité, on ne sait jamais.

L'ambiance est calme dans l'auberge, à l'évidence vu l'odeur des cuisines et la déco, c'est un gars du Peuple Doré qui gère la bicoque. Pourtant, sur une petite scène de rien un Nordien joue de la musique en soufflant dans une corne. Ses doigts s'agitent sur les trous de l'instrument. Étrangement, une lourde masse est posée près de lui à portée de main à côté d'autres instruments de musique. Hum, si quelqu'un se plaint du répertoire peut-être ? Des joueurs invétérés râlent en faisant rouler des dés, tandis que d'autres font teinter des pièces dans leur mains. Des prostitués de tous sexes aguichent et flattent le client, cherchant l'accroche pour la passe. Farnon s'assoit dans un long soupir...

Tout à coup deux femmes, des guerrières armées, arrivent dans l'auberge en poussant devant elles un homme en habit sombre, le bras en sang et le visage tuméfié. Le Nordien arrête de jouer. L'homme en habit sombre s'écroule sur une table, faisant râler encore plus les joueurs de dés. Les femmes relèvent brutalement l'homme et le traînent jusqu'au rideau tendu au fond de l'auberge. Elles l'obligent à se mettre à genoux. Très vite le rideau s'écarte et un gars du sud en robe noire et turban rouge apparaît. La plupart des clients lèvent la tête, mais très vite retournent à leurs occupations. Le proprio des lieux, parce que visiblement c'est lui, s'assoit et regarde le type à genoux.

« Vous l'avez trouvé où ? demande le sudien

- Il s'enfuyait vers l'ouest comme un lapin, répond une des femmes.
- Il nous a fait courir, le salopard ! réplique l'autre.
- Bon, je n'ai rien dit contre tes larcins à droite à gauche, ni même quand tu as fait les poches de deux clients dans mon établissement...
- Mais je...
- Tutut, ne dis rien, elles t'ont repéré... Mais s'en prendre à un vieux prêtre d'Essek... Là tu n'aurais pas dû !
- C'était un pauvre type, un pauvre vieux qui parlait tout seul... »  
Une des femmes lui donne une grosse claque derrière la tête.  
« C'était un prêtre considéré comme un saint dans la Ceinture de Salanos ! Imbécile ! T'en as fait quoi ?
- Beuh, il est pas mort, je l'ai juste rossé... Il respirait, il respirait quand je l'ai laissé !
- Et tout ce qu'il avait sur lui, tu en as fait quoi ?
- J'ai tout vendu. » La femme lui redonne une magistrale baffe.  
« Non pas tout, quand ces hyènes m'ont poursuivi j'ai lâché le machin la, le chapeau ridicule...
- Le chapeau ridicule ? C'était un artefact trouvé dans une ruine du désert des Serpent, abruti ! Il est sans âge ! Bon sortez-moi cette ordure et égorgez-le proprement dans la forêt, les charognards ferons le reste.
- Très bien patron, répond laconiquement une des deux femmes.
- Et mais, je peux vous être utile, j'ai des talents.... Euh... J'ai une femme et des enfants... Euh quatre au pays ! bafouille le prisonnier.
- Des talents ? Non, je ne vois pas ! Une famille ? Eh bien ta perte va être une bénédiction pour elle ! Allez les filles, qu'on en finisse ! »

Les deux femmes tirent le prisonnier dehors et disparaissent. Farnon, s'approche du proprio, qui se lève en regardant attentivement chaque personne dans la pièce, d'un signe il demande au Nordien de se remettre à jouer...

« Bonjour patron, dit Farnon en souriant.

- Bonjour mon gars... Que puis-je faire pour toi ? répond le proprio en scrutant le visage de Farnon.
- Eh bien voilà, au contraire du garçon qui vient de sortir en charmante compagnie, j'ai de véritables talents... Du genre discret et tout en douceur. Je me demandais si vous n'auriez pas du boulot pour moi ?
- Du boulot ? Tu es affilié à quelque guilde mon gars ?
- Les Chiens de Misère. Enfin bon, elle est loin ma guilde, là...
- Appartenir à une guilde... Où que l'on soit, on appartient toujours à la guilde... Les Chiens de Misère, tiens ? La petite Emerir ? Ahaha... Très bien, je l'aime bien cette guilde, vous aidez les habitants des bas quartiers et ils vous le rendent bien, même les « Ombres de Valénir » n'ont jamais réussi à vous croquer... Tu veux une mission ou deux ? Très bien, mais connais-tu un peu les Terres Sauvages, et surtout les vieilles ruines qui y pullulent ?
- Pour sûr ! J'étais avec un groupe, j'ai traîné pendant quatre mois avec eux plus au Nord. On a fait recette, quasiment à chaque coup ! Mais la légion nous est tombée

dessus, et a raflé notre butin... Effort de guerre qu'ils disaient... Mes potes ont voulu jouer de la dague, ils les ont buttés direct !

- Hum, je vois ! Viens dans mon bureau... Mon nom est Jay Fergäi et toi ?
- Farnon, Farnon tout court, enfin on m'appelle aussi Farnon le chanceux... »

**FIN**