Salios est une petite bourgade de bord de mer. Hormis quelques maigres fermes disposées çà et là à sa périphérie nord, l'essentiel de ses activités se tourne vers la mer. Ses habitations joliment décorées de coraux et de coquillages ne dépassent guère un étage. Plusieurs routes peu encombrées traversent la bourgade et la découpent en quatre quartiers distincts : à l'Est, le secteur marchand ; au Nord l'espace rural ; les notables résident au Centre tandis que les pêcheurs occupent le Sud. On prétend que la vie du port se métamorphose la nuit. Péripatéticiennes, ivrognes, vagabonds, fêtards remplacent les travailleurs de la mer.

Il faut croire que Salios n'a pas d'ennemis à l'extérieur, à moins que cela ne soit de l'insouciance ou qu'un inconnu ne déploie son aile protectrice sur ses habitants, car il n'y a aucune trace de fortifications. De même, les gardes locaux se montrent très discrets. Quelques bâtiments remarquables se détachent de l'ensemble :

- un manoir isolé érigé sur la partie la plus haute de la ville surplombe les flots. Un riche aventurier s'y est établit il y a fort longtemps. On aperçoit parfois son serviteur, un nain difforme, raser les murs et traverser les places telle une ombre ;
- une maison fortifiée, habitée par un paladin au port ostentatoire ; sa fille resplendissante, aux allures de princesse ; son fils arbore fièrement ses galons de capitaine ;
- une autre maison, richement décorée, sans doute la mairie si l'on en croit la bannière fixée en haut de son faîtage ;
- une église, le bâtiment le plus élevé de Salios, dédiée à **Bâtri**, l'idole de la sécurité. Apparemment, il s'agit du seul lieu de culte de la ville ;
- enfin, une prison de dimension réduite à laquelle est adossée la capitainerie.

La bourgade ne compte que trois auberges officielles très différentes tant dans leur style que dans leur fréquentation :

a. « **L'auberge joyeuse** » du demi-ogre porte bien son nom. Agréable, vivante,… un couple de ½ orc anime les soirées musicales. Les paris fusent. Ici pourtant, un hobbit aura l'impudence de résister au sort de vérité de Shade. A peine arrivée et la voici déjà agacée. Une elfe se propose de surveiller Xanaelle contre rétribution. Une autre vêtue d'une

houppelande grise observe intensément les clients de l'auberge ;

b. « **La taverne de l'âtre** », oh combien guindée, accueille tous les notables de Salios… de quoi donner des idées à Djalesh car la jeune paladine en fait partie ;
c. Enfin, « **l'auberge de la dague** » accrochée à un îlot à quelques encablures du port. On y accède en traversant une jetée d'une soixantaine de pieds. C'est ici que toute la jeunesse dépravée s'abandonne chaque soir, que les riches se dévergondent, que les coupe-jarrets attendent leurs futures victimes,… Arcademion a obtenu une touche avec la servante… leur correspondant, Nizer, recommandé (sic!) par le barbare Sartoris se fait attendre… Djalesh s'impatiente, pressé de retourner revoir la jeune demoiselle à l'auberge de l'âtre. En attendant, quelques personnages ou créatures se détachent du lot… Un homme au teint gris et à la peau parcheminée, un chat évanescent.

Et tous de boire, de chanter, ou plutôt de s'égosiller… l'ambiance monte. Arcademion prend du bon temps, Djalesh trépigne, Shade observe et Xanaelle, depuis sa mémorable correction, boude. Tout va bien.

MF-Level 11 monoclassé