Une arrivée dans une écurie… curieux. D'autant que ladite écurie accueille une assemblée animale hétéroclite : pégase et nightmare côtoient de malheureux poneys et autres équidés. C'est avec joie qu'ils s'empressent d'utiliser les habilités fraichement acquises. Ils mystifient les pégases et, poursuivant dans cette même veine, pourfendent les créatures de l'enfer sous les yeux médusés d'Arcademion qui se voyait déjà sur leur dos. On aurait pu croire que ce tumulte allait alerter les résidents des lieux, mais il n'en fut rien. A l'étage, ces derniers sont trop absorbés à se distribuer des coups pour s'occuper de l'agitation du sous-sol. D'ailleurs, la mêlée est interrompue par l'entrée en scène d'un troll massif qui sépare et emporte les belligérants.

Décrivons les lieux. Une auberge de bonne facture à trois étages, si l'on inclue le niveau de l'écurie, quoiqu'ils repèreront par la suite un escalier conduisant vers un quatrième étage, vraisemblablement habité par le maître de l'endroit, celui que tous appellent ici « **l'Étranger**« . Les occupants de l'auberge sont aussi bigarrés que le laissait deviner leurs montures. Des humains, des démons, des elfes, un nain, un hobbit maintenu en laisse par un homme au visage de serpent, une belle vampire, **une servante** qui refoule les avances de Djalesh, une diablesse à la chevelure léonine, laquelle s'est attirée les foudres de **Mona,** la vampire,… Nos amis comprennent que cet environnement composite suscite les tensions. Amitiés et inimitiés se tissent et se déconstruisent au gré de l'humeur des participants, selon un entrelacs d'interrelation complexe et surprenant. Il s'agit d'en décrypter les codes. Après tout, ils n'ont rien d'autre à faire dans cet univers définitivement clos. On ne peut y sortir sous peine d'affronter l'extérieur et ses terribles maelströms acides.

Shade décide de poursuivre dans sa voie et bavarde avec un couple d'une grande bonté. Ceux-là espèrent un accostage à un futur port autant inconnu qu'improbable. Piètre chimère. ***Cette auberge dérive dans les limbes du temps et de l'espace*** accomplissant on ne sait quel but. Apparemment, seul l'Étranger détient les commandes du navire. D'ailleurs, ils l'ont vus. Tout de noir vêtu, de longs cheveux blonds décolorés encadrent un visage acéré quasi-squelettique. Ce personnage dégage une autorité naturelle. La preuve quand, d'un seul « ça suffit », il fit cesser un début de rixe que nos amis avaient minutieusement préparée. Une occasion de manquer. Djalesh se rapproche logiquement de Mona laquelle apprécie sa présence à sa juste valeur. Une entrevue plus approfondie est prévue dans la soirée.

Par la suite, ils découvrent, sans rencontrer de résistance -étonnant-, une cache au sous-sol abritant d'innombrables bocaux contenant des viscères et autres organes, des barriques remplies de sang d'origines diverses. L'incursion se termine aux abords d'une large caverne pour partie noyée par une substance gargouillant nauséabonde proche d'un liquide stomacal. Ainsi, cette auberge rebutante n'est autre qu'une espèce de garde-manger qui nécessite pour se mouvoir toujours plus de nourriture. Voilà à quoi les destine ces horribles comploteurs, l'Étranger et ses comparses, l'**aubergiste**, **le cuisinier**, **le forgeron** et **le videur**. Sauf erreur, il ne manque personne.

Il s'agit de réagir. Ils vont employer la méthode qui a prouvé, jusqu'alors, son efficacité. La politique de la terre-brûlée. Arcademion, encore peu habitué avec ce type de procédé expéditif, se montre dubitatif. S'ils se trompaient? Ligeia, quoique guère enthousiaste, n'y voit pas d'inconvénients.

Encore que… ils décident de reporter leur entreprise pyromane au lendemain…. c'est que Mona attend Djalesh et Djalesh attend Mona. Voici l'erreur. Il manquait une personne dans leur décompte des dits « permanents ». Djalesh l'a trouvé. Mona, sitôt dans les bras d'un Djalesh comblé, s'empresse de le conquérir… à sa façon. Le bienheureux succombe à son charme irrésistible. Elle l'emporte vers le sous-sol, là où une barrique encore vide l'attend.

La scène n'a pas échappée à Shade qui traînait par là en quête d'un mauvais coup. Elle alerte Ligeia et Arcademion. Ils emboitent les pas du couple vacillant et s'enfoncent dans les entrailles de l'auberge dévoreuse.

Transition DC/MF – Level 8/9