

La joueuse de *Trouvetout* est absente.

Je rentre avec *Galfire* au camp les mains pleines, fiers de notre prise, que nous distribuons avec le reste du groupe même si cela ne me met pas en joie. Ce n'est pas comme ça que je vais satisfaire Mask. Je n'aurais jamais dû proposer à *Galfire* de m'accompagner, je suis obligé de tout partager. La nuit permet de penser stratégie, de récupérer ses sorts et de se reposer. Toutefois, un faisceau de lumière apparaît dans le ciel interrompt notre sommeil et dont la ziggourat semble être à sa base.



On se lève tous et on part vers la ziggourat par l'extérieur en étant guidé par cette lumière, *Hammer* reste au camp. Deux hommes sangliers montent la garde. *Portekoi* avec l'aide de son tabard s'approche nonchalamment du premier pendant que le deuxième s'éloigne. Alors que *Galfire* et *Shiriskin* restent au pied de la ziggourat craignant la stratégie à venir, je commence à faire la discussion. Je lui demande comment il s'appelle et comment il a pu ne pas nous voir arriver. *Kreditz Zolande* le châtiera pour son incompetence. En le distrayant de la sorte, *Portekoi* continue de s'approcher ce qui lui permet de lui porter un coup fatal. On récupère son corps que l'on cache dans un escalier non loin.

Quand le deuxième revient, ne voyant pas son collègue, il est sur ses gardes. Tandis que le gnome et le nain se sont cachés dans l'escalier, *Galfire* prend l'initiative de lui parler pour lui baragouiner un truc inintelligible, mais immédiatement, le garde sonne l'alerte. J'en ai vraiment marre de lui, on aurait dû le laisser brûler dans l'auberge au lieu de le sauver.

Rapidement, nous sommes rejoints par deux hommes sangliers qui montent par l'escalier et l'un des sergents de *Kreditz Zolande*. Au même moment, un Vrock fond sur nous depuis le ciel et nous envoie son souffle magique. *Shiriskin* tombe sous l'impact, et voilà que je vais devoir encore soigner un démon ce qui n'est normalement pas permis dans ma religion. Je préfère m'occuper du volatil démoniaque grâce à un sort de *cécité*. Le drow utilise une baguette magique et vise le nain. Un rayon vert touche celui-ci et le pétrifie.



En perdant deux de mes hommes dès le début du combat, je commence à me dire que je ferai peut-être mieux de partir. Vu la confiance que j'ai en [Galfire](#) en ce moment... Je charme l'un des deux hommes sangliers grâce au sort [directive](#) et lui ordonne d'attaquer le drow. [Galfire](#), en se protégeant avec son sort d'[image miroir](#), gère tant bien que mal le second. Je sauve à contrecœur [Shiriskin](#) grâce à un soin magique. Les deux magiciens lancent leurs sorts de [éclair](#) et de [projectile magique](#) sur le drow qui tue l'homme sanglier avec son cimenterre. Au final, bien amoché, l'elfe noir dévale par l'escalier en protégeant sa retraite grâce au dernier homme sanglier que l'on tue peu après. Le faisceau disparaît dans le ciel.

Étant tous bien amochés, on préfère rentrer au camp avec la statue de [Portekoi](#) que je dépétrifie au bout de deux jours tellement la magie adverse était puissante, ce qui permet de bien nous reposer entre temps. Le nain ne comprend pas ce qui lui arrive alors on est obligé de lui raconter que le drow l'a envoûté et qu'il devrait se venger. Cela devrait le motiver d'autant plus à poursuivre cette quête.

On retourne dans la ziggourat, maintenant vidée de ses occupants, seuls sont restés les corps des esclaves sacrifiés et brûlés autour du cercle d'invocation qui semble avoir servi. Les murs de la pièce principale sont balafrés, comme si un titan les avait attaqués avec ses griffes.

On fouille chacun de notre côté la ziggourat, mais la salle où nous avons trouvé beaucoup d'or est maintenant vide. [Portekoi](#) prend une pioche et tape dans un mur. Il doit être frustré, ou en manque, va savoir. Je conseille aux autres que nous nous séparions pour fouiller la ziggourat. Mask m'a bien guidé, car dans une pièce à l'est je trouve des parchemins de sorts divins et d'arcanes. Comme je peux utiliser uniquement les premiers, je les cache dans mon sac ([Injonction](#), 2 x Blessures légères, Protection contre le bien, Endurance à la chaleur, Malédiction, Abjuration, Protection contre le bien à 3 m*) et dans ma grande bonté, il ne faudrait pas que les autres pensent que je garde tout pour moi, je préviens les deux mages tout heureux de ma découverte. [Galfire](#) récupère les trois parchemins.



En fouillant l'un des bureaux, nous trouvons des documents ayant appartenus au chef drow nous indiquant l'existence de trois livres dont un pourrait servir à invoquer le brasier manchot, un autre qui contiendrait son nom exact afin de mieux le contrôler une fois invoqué et le dernier livre sauverait de leurs malédictions [Galfire](#) et [Portekoi](#). [Hammer](#) confirme leurs existences tout en précisant que la bibliothèque de Dalanet détiendrait l'un de ses livres, la fameuse copie envoyée par le moine Elémacyl, mais qui ne lui est jamais parvenue. Suspectant que les drows s'y dirigent, la prochaine étape du voyage devra donc être Dalanet conclut l'archéologue. [Portekoi](#) s'énerve et affirme qu'il répète depuis le début qu'il fallait aller à cette bibliothèque, devant l'air effaré de l'elfe. J'appuie les dires du nain, et ajoute que si on nous écoutait un peu plus souvent, on ferait moins de détours et on aurait déjà trouvé le trésor. Il s'ensuit une discussion surréaliste et pleine de mauvaise foi de la part de [Shiriskin](#). [Galfire](#) évite toutefois de se mêler au débat.