

Hammer retourne à [Elturel](#) pour y récupérer son matériel.

De notre côté, il est temps de choisir notre prochaine étape. Bien qu'initialement, avec [Portekoi](#), on s'était dit qu'il fallait aller à Dalanet, on se dit plutôt qu'il est grand temps de dépenser toute la tune amassée depuis le début de l'aventure. Et voilà que [Galfire](#), [Shiriskin](#) et [Trouvetout](#) nous gueulent dessus. On nous reproche soi-disant de changer trop souvent d'avis, je n'y peux rien s'ils n'arrivent pas à suivre le rythme de nos fulgurances. Selon eux, il faudrait absolument arriver à la bibliothèque avant les drows. Comme si on ne le savait pas. Je leur réponds qu'on trouvera bien une solution en ville pour rattraper notre retard. Nous les quittons et nous rejoignons [Hammer](#) en forçant la marche.

### ” Shiriskin, Galfire et Trouvetout

Pendant ce temps, [Galfire](#), [Shiriskin](#) et [Trouvetout](#) discutent de ce qu'ils vont faire. La voleuse lit le livre des invocations prêté par un [Shiriskin](#) amusé, et par miracle réussit à invoquer un tourbillon d'air capable de transporter les trois personnes à une vitesse impressionnante. Ce qui leur permet de rattraper rapidement le nain et le gnome.

Avant de rattraper [Hammer](#), nous croisons sur la route des groupes armés qui comptent renforcer les défenses d'Elturel contre les attaques orques.

Qui avait raison ? C'est bibi, comme d'habitude. Au lieu d'aller à Dalanet, [Galfire](#), [Shiriskin](#) et [Trouvetout](#) nous rejoignent grâce à une espèce de nuage magique invoquée par la voleuse. Je me marre de leurs incompétences, les deux astrologues tirent une gueule devant son coup de génie... Bref, on se fait tous transporter grâce à [Trouvetout](#), le voyage est rapide et agréable. Au lieu des cinq jours pour atteindre [Elturel](#), on n'en met que deux.

Une fois en ville, on va faire des emplettes avec le nain, pas question de partager avec le reste du groupe. La ville se prépare à un siège et tout ce qui est utile en temps de guerre a été réquisitionné. Du coup, on doit sortir des remparts de la ville et se rendre dans les nouveaux bidonvilles chez un receleur dont j'ai eu le contact via l'un de mes mendiants informateurs que j'ai à nouveau bien rétribué. On y échange alors notre or et nos objets précieux contre un ceinturon des géants du froid pour [Portekoi](#), des bottes aux pas multiples pour moi, des potions de soins et une potion d'invisibilité pour le groupe.



### ” Shiriskin

Une fois en ville, le nain et le gnome s'absentent faire des « affaires » pendant que l'équipe les attend... encore. Le chronomancien et le mage ont simplement vendu deux ou trois babioles pour avoir de quoi mieux protéger

leurs vies contre les embûches qui barrent leurs routes. [Shiriskin](#) parle à Hammer en tête à tête et lui dit qu'il a compris son plan de vouloir ramener le démon pour son compte ce qu'il dément catégoriquement. [Shiriskin](#), rassuré, répond qu'il préfère ça mais que tout le monde commençait à avoir un doute sur son honnêteté.

A la suite de toutes ces dépenses, nous nous retrouvons chez [Hammer](#). Pour nous remercier, et faire en sorte que nous arrivions rapidement à Dalanet, il sort de ses armoires des lunettes de lecture des sorts, une armure de cuir magique pour [Trouvetout](#) et un tapis volant de deux mètres par quatre pouvant transporter cinq personnes. Heureusement que je demande le mot de commande « avenci » à [Hammer](#) sinon on n'aurait jamais pu partir. Il n'y a qu'un cerveau pour cinq dans ce groupe, je ne sais pas ce qu'ils feraient sans moi...

## ” Shiriskin



[Hammer](#) nous refile un vieux tapis et une paire de lunettes avant de se barrer, régler des affaires plus urgentes que d'empêcher des cultistes invoquer un démon... C'est ainsi que sur un coup de tête toute l'équipe part vers Dalanet et sa bibliothèque à bord d'un tapis volant. Sur place, tout le monde commence un peu à se demander ce qu'il fout là. Les nains et le gnome s'imaginent sans doute que le démon ne manquera pas de venir avec tout son tas d'or... Du côté des mages, des idées commencent à germer dans leurs esprits.

Le trajet est effectué en cinq jours au lieu de douze, le tapis garde un cap prédéfini et continue de voler pendant la nuit.