

## 0 - Histoire des personnages

### ” A l'attention du lecteur

Ce résumé est issu d'une campagne de jeu de rôle en utilisant les règles Avancées de Donjons et Dragons 2ème édition. L'aventure est narrée du point de vue du personnage de [Khiddul](#).

Vous trouverez certains encarts tout au long de l'aventure qui racontent le point de vue de ses compagnons pour une mise en perspective de l'action.

Bonne lecture!

### 📖 Histoire des personnages

Je me nomme [Khiddul](#) Nezdopale, un prêtre vénérant **Callarduran Maindouce** le dieu des gnomes des profondeurs et acquis entièrement à sa communauté.



On nous appelle parfois svirfneblins même si c'est moins facile à dire. Nous vivons dans l'ombreterre et notre peuple est l'égal des nains pour trouver de riches filons de métaux rares et extraire de la roche des gemmes précieuses. Mes collègues, les artisans gnomes n'ont pas d'égal sur Féérune pour tailler les gemmes de la plus belle des manières. Elles sont très recherchées et servent de monnaies d'échange pour notre protection face aux nombreux dangers que compte l'ombreterre, les elfes noirs ou plus communément appelés drows comptent parmi les plus terribles.

L'une de mes missions était de gérer la banque de ma communauté dont les coffres sont situés au sein du temple de Callarduran. Compte tenu du fait que j'occupais une place centrale pour ma communauté, il est clair que mon travail n'était pas assez rétribué surtout par rapport aux tailleurs de gemmes. En effet, ces artisans gagnaient bien plus que les prêtres, mais aussi que tout autre habitant. En me promenant en ombreterre dans une partie isolée, un endroit qui me servait pour méditer et trouver la paix, je rencontrais un explorateur, **Valduran**, un humain de la surface. C'est à ce moment qu'un plan machiavélique me vint à l'esprit. J'amadoué le visiteur en lui proposant la moitié du trésor des gnomes contre l'accès secret aux coffres du temple. On ferait le

partage en dehors de la ville une heure après le cambriolage et je le ferai disparaître en cachant ensuite le trésor. « Banco » me répondit **Valduran**.

Bon... Une fois le cambriolage réussi, cette ordure d'humain n'est jamais venue au rendez-vous. J'ai été bien trop naïf, cela ne m'est plus jamais arrivé. Le fourbe avait sûrement compris que j'avais prévu de le faire disparaître. Non seulement je ne pouvais plus retourner à mon village sous peine d'être exécuté, mais en plus on m'avait volé mon trésor à moi. Perdu pour perdu, je poursuivi inlassablement **Valduran** dès lors.

Sans savoir s'il y a un rapport, même si j'ai des doutes, j'ai perdu mes pouvoirs de prêtre, **Callarduran** m'a ôté l'octroi de miracles divins. Les pistes laissées par l'humain m'ont ramené à la surface. J'errais, chapardant de quoi subsister. Habité par la vengeance, mais ayant toujours un esprit pieu, **Mask**, le dieu de l'ombre et des voleurs, vit en moi un élément prometteur et m'accorde ses pouvoirs en tant que démarques, un prêtre spécialisé pour les incultes.

Toujours à la recherche de mes pierres précieuses injustement confisquées par un odieux voleur, le hasard des voyages m'a fait rencontrer **Portekoi**, un nain guerrier que j'ai embauché pour m'aider à retrouver **Valduran** le traître, en lui promettant un pourcentage du trésor volé. Les promesses n'engagent bien sûr que ceux qui y croient. D'ailleurs, il paraît que ce mercenaire jouit d'une réputation peu reluisante qui lui colle à la peau. Son problème récurrent avec l'alcool, qui le rend agressif, ne l'aide pas à atténuer celle-ci.



Je n'avais pas envie de tout lui raconter, j'ai préféré rester évasif en inventant que je suis à la recherche d'une pierre de sort importante pour le clergé de Callarduran. Je préfère dire que je suis un prêtre de Callarduran aux gens de la surface, Mask n'est pas en odeur de sainteté. Le nain ne comprend pas grand-chose à part tout ce qui a un lien avec la picole et le flouze, mais ce qui est sûr c'est qu'il ne faut pas se mettre sur le chemin de sa double hache. Pour le convaincre, j'ai légèrement exagéré la richesse de **Valduran** en le présentant comme un grand négociant de pierres précieuses afin d'être sûr qu'il accepte le travail et m'accompagne. Bien sûr, je dois quand même montrer patte blanche à Mask, le seigneur des tromperies, en n'ayant pas l'intention de verser le moindre pourcentage du trésor à **Portekoi**.

## ” Portekoi



**Portekoi** est un nain à part. Non qu'il soit plus grand que ses congénères ou plus.... Nain. Non. **Portekoi** est avant tout un idiot ! Ce qui le place largement en-dessous de la moyenne et fait donc de lui quelqu'un de spécialement lourd. Ses passe-temps favoris sont se saouler, se battre, dormir et recommencer.

Bien qu'il ne connaisse pas ce mot, il est un fervent défenseur de la procrastination pour toutes les autres activités. Il voit donc sa rencontre avec **Khiddul** comme une aubaine. Celle de s'en mettre plein les poches, quitte à augmenter sa part en chassant les importuns. Après tout, le gnome s'est déjà fait avoir. Il n'est donc plus à ça près.

Sur une bonne piste pour retrouver l'humain, on s'est retrouvés impliqués dans une bagarre générale dans une auberge populaire au sein de laquelle se trouvait notamment [Galfire](#).

## ” Galfir

[Galfire](#) est un magicien humain. Il a eu une enfance banale. Né dans le nord de la région. Ses parents sont d'honnêtes commerçants et il passe une enfance heureuse dans le dans sa ville natale. Il quitte le domicile familial à l'adolescence pour aller étudier la magie dans une école.

Après des études ni bonnes ni mauvaises, [Galfire](#) se met à son compte et vie de petits boulots de magicien en étant à son compte ce qui lui permet d'acquérir une certaine expérience dans les pratiques magiques et d'augmenter ces compétences. Par contre [Galfire](#) n'est pas très affable. Il vit une vie d'ascète et quasiment comme un troglodyte sur les contreforts d'une montagne dans une grotte aménagée.

[Galfire](#) s'entraîne régulièrement dans la nature environnante et depuis quelque temps, il s'est trouvé une passion pour tous ce qui touche au feu. C'est d'ailleurs régulièrement qu'une partie de la forêt reçoit des boules de feu pour son seul amusement. Il ne le sait pas encore, mais le magicien est devenu pyromane.



C'est donc lors de sa dernière descente en ville pour acheter quelques nourritures, qu'au cœur d'une auberge se déroule sa rencontre avec [Khiddul](#) et [Portekoi](#) et débute pour lui une nouvelle aventure.

Certains enchaînements laissent songeurs, les dieux nous envoient des signes, mais les interpréter c'est tout un art. J'étais en train de faire les poches de ce riche client, mais je me suis fait gauler, alors j'ai préféré foutre en rogne le nain en bousculant sur lui l'une des serveuses qui transportaient de nombreux verres de vin. Elle ne survit pas au coup de tête du nain qui ne supportait pas « l'alcool d'elfe ». En lançant quelques godets bien placés, dont un sur le mage, une bataille générale se déclencha. Perdant ses moyens, cet emmanché de [Galfire](#) a lancé un sort afin de se protéger, mais a mis le feu à l'auberge entraînant la mort de deux serveuses et d'un client. Qu'est-ce qu'on s'est marré, ça fait du bien de retrouver un peu d'ambiance après cette triste période.

Bref, en l'absence de témoin encore en vie, [Galfire](#) s'est retrouvé accusé d'avoir provoqué une bagarre générale, d'avoir détruit une auberge par des moyens magiques et accusé du meurtre de trois individus. Il est bien dans la merde et un mage qui a besoin de nous pour se protéger, c'est un mec de plus qui va m'aider à poursuivre le truand sans avoir besoin de lui promettre une partie du trésor. On l'a donc pris sous notre aile, lui ne pouvant pas faire autrement que de nous suivre.

# 1 - L'elfe, le magicien, le démon, trois degrés de comparaison

## ” A l'attention du lecteur

Pour rappel, ce résumé est issu d'une campagne de jeu de rôle en utilisant les règles Avancées de Donjons et Dragons 2ème édition. L'aventure est narrée du point de vue du personnage de [Khiddul](#), un svirfnebelin prêtre de Mask neutre mauvais. Il est entouré de [Galfire](#), un mage humain chaotique neutre, [Portekoi](#) un nain des montagnes neutre mauvais et [Shiriskin](#) un elfe gris champion temporel neutre.

Bonne lecture!

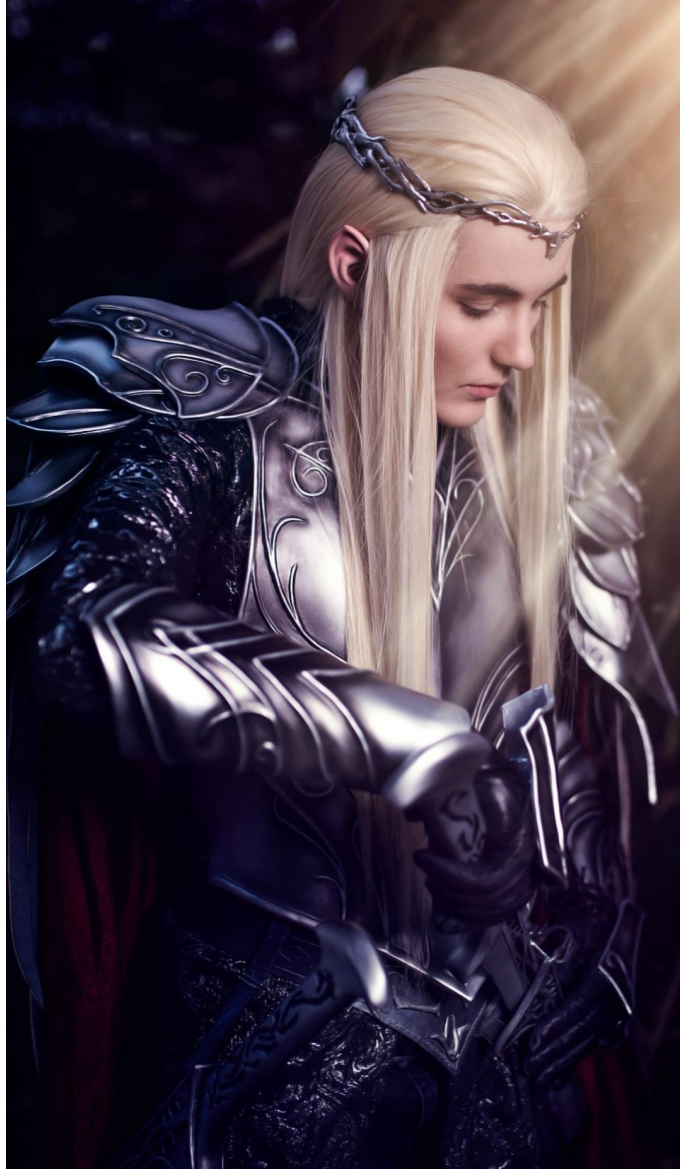
## 📅 L'elfe, le magicien, le démon : trois degrés de comparaison

Quand on pistait le brigand, on a croisé un jour en forêt le parcours de [Fervil](#) Rondelune, un druide avec qui nous avons sympathisé en partageant un bout de chemin et nos écuelles. Nos routes se sont séparées, mais nous sommes restés en contact.



Un beau jour, nous recevons une invitation à venir le rejoindre au relais de la croisée verte jouxtant le [Bois du Crâne](#) dans la partie est des contrées du Mitan, non loin de la ville de Scornubel. Dans l'invitation, il est question de fêter, lors du solstice, la lune bleue. Je me dis que ça nous ferait du bien une petite pause dans cette quête inlassable. Accompagné de [Galfire](#) et [Portekoi](#), je réponds favorablement à l'invitation et on arrive à l'auberge. Un mec louche, un elfe gris, habillé bien différemment des gens du coin avec sa cotte de mailles elfique, entre aussi dans l'auberge quelque temps après.

On prend nos verres et on va s'asseoir à la table de l'elfe gris pour faire connaissance. Il se présente comme [Shiriskin](#). Le hasard faisant bien les choses, on apprend qu'il est aussi invité à la fête de [Fervil](#). De mon côté, et je pense que [Portekoi](#) partage mon avis, je trouve qu'il a une drôle de façon de parler, bien trop alambiquée. On comprend réciproquement que l'on ne se comprend pas, enfin peut-être pas pour [Galfire](#). Il se vante même un peu trop en nous prenant de haut et en faisant des allusions vulgaires à notre taille. Du coup, on émet des doutes quant à ses compétences.



## ” Shiriskin



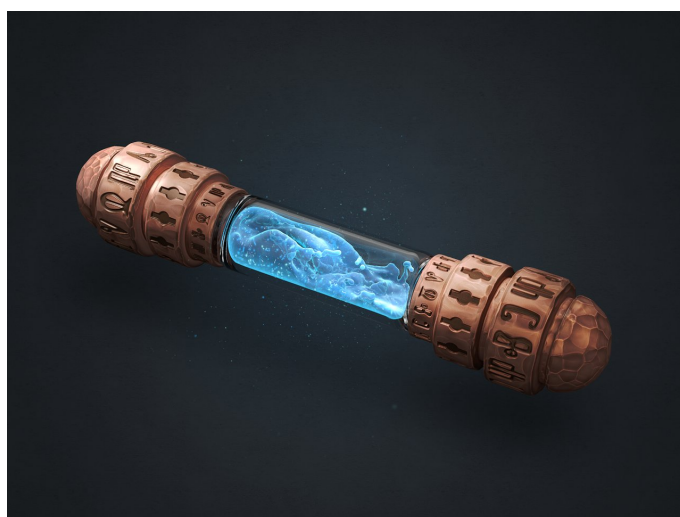
La différence d'intelligence semble trop grande entre [Shiriskin](#) incapable d'expliquer ses talents et ces personnes incapables à comprendre la complexité de ce monde. En effet, ses capacités cachées de chronomancien à même de façonner le temps sont uniques.

Le lendemain, à l'auberge, [Fervil](#) n'est toujours pas au rendez-vous. Connaissant le sérieux du bonhomme, je doute qu'il nous ait posé un lapin. On va voir l'aubergiste, mais il n'a pas de nouvelles de sa part. En faisant mine d'être inquiets, on décide de prendre la route ensemble pour retrouver notre ami commun chez lui, dans sa chaumière au cœur du [Bois du Crâne](#).

En route, peu convaincus par les explications sur les compétences de [Shiriskin](#), [Portekoi](#) et moi sommes presque persuadés que l'elfe est d'origine démoniaque. On préfère prendre nos distances, on ne sait jamais avec ces créatures-là. Après six jours de marche, nous arrivons à destination. Au centre de la clairière, plusieurs pierres sont dressées en cercle et couvertes de glace, mais l'une d'elle est couchée. Dans la glace est piégée une patte coupée à hauteur du genou. Non loin se trouve une cabane de bois dont la porte est restée ouverte.



Je ne me souviens pas qu'il maniait si bien les arcanes de glace, mais sans trop se méfier on part à la recherche du druide. À proximité de la cabane, on décèle des traces de lutte et d'utilisation de magie, comme le prouvent les traces de glace sur les menhirs ainsi que les marques d'incendie autour des pierres. Ça commence à puer grave, on se met sur nos gardes, et en l'absence de traces de [Fervil](#), on explore sa cabane. Au moment où nous ouvrons la porte, un monstre ailé unijambiste de grande envergure surgit mais prend la fuite. Quand nous entrons, un humanoïde maléfaisant se jette sur nous du haut de la panne faîtière mais il est vite maîtrisé. La demeure sens dessus dessous est entièrement fouillée. Quelques potions magiques sont trouvées, mais on découvre surtout un objet bien caché : un doigt momifié contenu dans un morceau d'ambre. Sur le plan de travail du druide, on identifie deux fioles comme étant à l'origine de la création de l'amas de givre près des menhirs.



Peu de temps après, nous sommes interrompus par un groupe d'humains, des chasseurs-cueilleurs qui nous interrogent sur notre présence en ces lieux. Je remarque que l'humain, se présentant comme Seltienne, possède sur lui le symbole religieux de [Fervil](#). Faut pas me la faire à moi, spécialiste des religions en tous genres. Je commence à le cuisiner, il balbutie et ne sait répondre que par la violence. Avant d'engager le combat, Seltienne souffle dans une flûte. Des monstres tapis dans la forêt rappiquent, dont le monstre unijambiste, mais j'ai cru distinguer du coin de l'œil des incantations de la part de [Shiriskin](#), il est sûrement dans le coup. Le combat est rude, le monstre ailé croque avec son bec, balafre avec ses ongles et crie à percer les tympanes le bougre ! C'est clair que c'est un démon ou un infernal vu sa dégaine.



Je me demande même si ce n'est pas [Shiriskin](#) qui l'a invoqué. Enfin, je suis vite rassuré quand je vois le monstre foutre deux pêchons à l'elfe, ce qui le met KO. Sa danse sensuelle bizarre et son épée brillante en toc ne l'ont pas sauvé. Pendant que les deux autres sont occupés à bastonner le volatile, dans ma grande mansuétude, je soigne l'elfe en implorant en douce Mask, mais en faisant croire aux autres que je prie Calladuran Maindouce. J'en profite pour lui faire les poches en récupérant le contenu de sa bourse, les miracles coûtent de plus en plus cher ces temps-ci avec la remontée de l'inflation.

Les pilleurs, revenus pour finir leur travail, meurent rapidement sous nos coups. Je lance un sort d'[animation des morts](#) sur le premier tombé pour me protéger, mais [Portekoi](#) le retue, voyant en lui un ennemi et n'ayant pas compris que c'était mon zombie. Après le combat, [Portekoi](#) récupère la flûte taillée dans une patte ou un os de poulet, un superbe trésor pour le nain.



C'est [Shiriskin](#) qui une fois rétabli inspecte les menhirs et découvre en dessous le corps écrasé de [Fervil](#) à côté d'une patte prise au piège de la glace appartenant sans doute au monstre ailé.



## 2 - Proverbe démoniaque, la bêtise insiste toujours

### Proverbe démoniaque : la bêtise insiste toujours

Après cette arrivée mouvementée, nous prenons un repos de courte durée, durant lequel nous mangeons et soignons nos plaies. [Galfire](#) et [Shiriskin](#) souhaitent que nous enterrions le druide, mais l'idée de [Portekoi](#), arguant qu'il l'est déjà vu qu'il est recouvert par son menhir, me convainc. Pas besoin de salir nos mains, l'elfe et l'humain le font très bien.

Peu de temps après, nous voyons un coursier apportant un pli.

### Shiriskin

Le facteur est parti de la ville d'[Elturel](#), il doit remettre un pli pour un certain [Fervil](#). [Shiriskin](#) se fait passer pour le druide mort et reçoit donc le courrier sous les yeux incrédules du gnome et du nain. Ils accusent l'elfe d'être un démon en ayant pris l'identité du druide par des moyens maléfiques. Il leur réplique qu'il est impossible d'être aussi con et vivant à la fois. La discussion dégénère quand ils sortent leurs armes. Le gnome le somme de s'expliquer jusqu'à un ultimatum : « Montre-nous tes pouvoirs [Shiriskin](#) en lançant un sort et nous t'épargnerons ! » Le mage incante alors [paradoxe Mineur](#) nous faisant revenir en arrière au

moment de l'arrivée du coursier afin d'éviter un bain de sang. Bien sûr, les trois autres compères ne se rendent compte de rien.

On voit l'elfe aller au-devant du coursier et lui parler à voix basse, presque discrètement. Cela ressemble à un comportement démoniaque, me dis-je en moi-même. Il nous lit la lettre, mais la garde pour lui parce que selon lui on ne sait pas lire le commun. De toute façon je n'avais pas envie de lire cette lettre, tant que ce n'est pas une carte au trésor, cela ne m'intéresse pas. Et puis, il se comporte déjà comme notre serviteur en nous lisant le pli, j'apprécie.

### Lettre à destination de Fervil

Fervil, mon cher ami,

Je te souhaite de bonnes fêtes de Lune Bleue.

Je ne serai pas des vôtres tant l'étude de ce que nous avons mis à jour, et sorti de Lunarak occupe tout mon temps et mes pensées. J'ai fait mander un livre à la grande bibliothèque de Dalanet que je dois recevoir prochainement. J'espère y trouver quelques lumières pour guider ma prochaine expédition dans les ruines de Lunarak et satisfaire ma soif de connaissances.

Dalthir 'Hammer' Greybold.

Bon là, c'est clair que le [Hammer](#), il faut le rencontrer, en plus il a un nom typiquement nanique me dit [Portekoi](#). La lettre parle de ruines, de choses qu'ils ont sorties, c'est sûr que c'est un trésor ! Mais là, avec ses gros sabots, [Shiriskin](#) nous contredit et veut aller visiter la bibliothèque. Il n'a rien compris, ce n'est pas dans une bibliothèque qu'on récupère des trésors, on y trouve que du papier ! Du coup, on pose la question à [Galfire](#) pour savoir là où il veut aller, et en répondant à sa place, [Portekoi](#) conclut que dans un groupe démonocratique, ce sont les plus nombreux qui gagnent, un trait d'esprit qui cache la grande intelligence du manieur de hache à deux mains. Cela n'empêche pas l'elfe de nous suivre, ce qui nous permet de mieux enquêter sur sa nature démoniaque.

En sortant de la forêt, nous apercevons quatre caravanes tractées par des bœufs des profondeurs, dirigées par des orques et dans lesquelles sont enfermés des humains. N'écoutant que notre courage, et bien que l'on propose de récupérer les esclaves pour notre compte afin de les revendre au grand dam de [Shiriskin](#) et [Galfire](#), nous libérons trois des quatre caravanes, la dernière nous échappant.



A un moment un orque a commencé à bien s'énerver et à se métamorphoser en une engeance bien plus terrible après avoir bu une potion au contenu douteux. Étant un peu pressé, j'ai rompu son charme grâce à une [dissipation de la magie](#). Le nain l'a ensuite coupé en deux.

À noter un point obscur et bizarre pendant le combat contre les orques que je remarque : [Shiriskin](#) a jeté son épée magique sur un orque qui s'enfuyait, sans toutefois le tuer. L'orque opère un demi-tour, extrait l'épée de son dos et assomme [Shiriskin](#) avant de s'enfuir en laissant l'épée à terre. Les techniques de combat des surfaciens sont particulièrement retorses. Ce n'est que grâce à l'intervention rapide des esclaves qu'il a survécu. Je n'allais pas non plus le soigner, sachant qu'il n'avait déjà plus d'argent sur lui suite aux précédents soins que je

lui ai gracieusement prodigués. Quand j'ai raconté ça au nain, on était d'accord sur un point : il est évident que cette stratégie est l'œuvre d'un démon pour nous induire en erreur quant à sa véritable puissance.

## ” Shiriskin

C'est vraiment abusé cet orque qui essaie de voler l'épée de l'elfe. Ces créatures des profondeurs n'ont aucune morale. Comme il y a un enseignement à tirer de toute expérience, [Shiriskin](#) décide d'équiper son épée d'une solide dragonne en cuir.

En interrogeant les esclaves, nous apprenons qu'ils sont originaires des villages alentour et ont été capturés récemment par les orques. D'ailleurs, même si les orques organisent fréquemment des rapt, il est inhabituel de les voir organiser des rapt aussitôt dans l'année selon eux. C'est à peu près ce que j'entends au loin quand je les vois parler avec les villageois, mais de mon côté je préfère fouiller discrètement les orques. Saint Mask serait désabusé qu'un de ses disciples ne vole pas un mort, et dans sa grande bonté, il me permet de trouver or et pierres précieuses. Sans dévoiler le contenu de ma découverte, je montre au reste du groupe le symbole marqué sur les bourses orques. C'est un symbole drow, celui d'une importante maison, la maison Noquar.



J'avoue que la logistique derrière la récupération des esclaves, de devoir les nourrir, les transporter puis les revendre a mis ma motivation à zéro. Plutôt que de s'encombrer, on les laisse finalement s'échapper, en faisant toutefois main basse sur un des chariots afin de rejoindre [Elturel](#).

[Shiriskin](#) propose de nous transporter directement sans subir la fatigue du voyage. [Portekoi](#) et moi comprenons qu'il compte recourir à ses pouvoirs démoniaques et refusons catégoriquement, malgré l'avis favorable de [Galfire](#). Vexé, [Shiriskin](#) s'éloigne du groupe et disparaît. Il fait tout pour agir comme un démon. Bon débarras, nous disons-nous.

## ” Shiriskin

[Shiriskin](#) en a plein le dos de ces bas du front qui le freinent dans son évolution et décide de prendre les devants. Il s'isole du groupe pour ne pas alimenter leurs suspicions et recherche la ligne de vie de [Fervil](#) dans les méandres de l'espace-temps. Comme prévu, il trouve un embranchement qui correspond à un moment où sa ligne de vie croise celle d'un dénommé [Hammer](#). [Shiriskin](#) a l'information qu'il cherchait. Il incante [glissement Temporel](#) qui lui permet de tracer la ligne de vie qu'il a repérée plus tôt. Il localise le point sur lequel se situe [Hammer](#) et s'y dirige rapidement. Il marche dans la brume du temps aussi discrètement et rapidement que possible et interrompt son voyage quand il se trouve à proximité.

Il arrive donc en plein milieu d'un campement de militaires. Son apparition miraculeuse passe inaperçue au milieu de l'agitation qui règne. Il se dirige vers la ville et son instinct infallible le guide rapidement à [Hammer](#) après avoir déjoué une ruse naine de la part d'un de ses acolytes qui tentait d'usurper son identité. Impressionnés par le talent de [Shiriskin](#), les deux nains en extase acceptent de lui présenter [Hammer](#).

L'entretien est très intéressant. [Hammer](#) apprend à [Shiriskin](#) que des cultistes essaient d'invoquer un Démon, un vrai. Heureusement, il a en sa possession une relique pour les en empêcher. Il confie au chronomancien que le livre qu'il a commandé est très important. Il permet de connaître le véritable nom du démon, ce qui lui donnera du pouvoir sur lui pour le détruire au cas où il serait invoqué. Malheureusement,

le livre n'arrivera pas et il décide qu'il est plus prudent de partir pour les ruines immédiatement pour contrecarrer les plans des cultistes.

[Shiriskin](#) dit qu'il est d'accord pour lui donner un coup de main dans son entreprise. Ça lui paraît un plan intéressant et il se trouve qu'il a une équipe de mercenaires à lui proposer pour ce boulot. Bien sûr il informe [Hammer](#) sur les priorités des mercenaires. Tout ce qu'il aura à dire quand il les rencontrera, c'est parler du trésor, et on s'en fout qu'il n'y en ait pas. Une fois qu'ils auront entendu or ou richesse, ils n'entendront plus le reste et marcheront les yeux fermés.

### 3 - Le mystère de la flûte empoisonnée

#### Le mystère de la flûte empoisonnée

*Le joueur de [Shiriskin](#) est absent.*

Bien confortablement assis sur notre carriole légalement acquise, on discute tous les trois de tout et de rien sur la route pour aller à [Elturel](#) afin de rencontrer le fameux [Hammer](#). À l'approche de la ville, de nombreuses tentes sont installées par des colons cherchant refuge et protection suite aux attaques orques. Quand il y a trop de monde, je préfère rester incognito, j'utilise mon chapeau de déguisement pour me grimer en naine.



En interrogeant les gardes de la ville et des badauds, on nous indique la taverne du Dragon Percé comme un des lieux de passage du nain [Hammer](#). Les gardes s'étonnent même devant le groupe car, quelque temps auparavant, ils ont croisé deux individus portant des cagoules qui cherchaient l'explorateur.



L'aubergiste nous indique une table au fond de l'auberge, à l'abri des regards, où discutent deux nains. Nous y allons sans tarder et nous demandons à parler à [Hammer](#). Ils se présentent sous le nom de [Grogniard](#) et [Morgrim](#) et comme étant deux de ses employés. Ils nous précisent cependant qu'on ne le trouvera pas ici, car [Hammer](#) se cache d'un danger inconnu et se sait recherché. Nous n'en apprenons pas plus, mais nous établissons nos quartiers au Dragon Percé même si parmi tous les avis de recherche accrochés au mur derrière le comptoir nous en reconnaissons un sans mal avec nos portraits grossièrement dessinés et une récompense de 250 pièces d'or. On vaut clairement plus que ça.

La soirée commence et nous décidons de faire la tournée des bars ce soir surtout à l'initiative de [Portekoi](#) toujours bien porté sur la boisson. Dans le premier rade rencontré, le nain, accompagné de l'humain et de moi-même, cherche à se faire de l'argent en jouant au bras de fer. Malheureusement pour lui, trois fois d'affilée, il perd sa mise. Au total, il aura dépensé plus de six cents pièces d'or. Le laissant à son malheur, j'aperçois un autre avis de recherche nous concernant. J'avais bien fait de me transformer en naine. Je l'arrache discrètement. Peu de temps après, pendant que le nain essaie de se refaire, on surprend deux hommes encapuchonnés, demander à l'aubergiste où se trouve un nain prénommé [Hammer](#).

[Galfire](#) et moi laissons [Portekoi](#) à ses paris idiots et prenons en filature les deux hommes en capuche. Ils vont d'auberge en auberge poser la même question. Si [Galfire](#) ne m'avait pas déconcentré, on aurait pu suivre leur piste, mais voilà que l'on se retrouve seuls dans un coupe-gorge peu éclairé. Le magicien évite de peu une fléchette grâce à sa cape de déplacement, mais je suis touché à l'épaule. Quand on a besoin du nain, il n'est jamais là pour nous défendre. On préfère donc se barrer à toute vitesse pour retrouver [Portekoi](#) dans une auberge tenue par des petites-gens. La fête est à son comble, mais je commence à me sentir de plus en plus mal. Mon épaule est de plus en plus douloureuse.



Les petites-gens nous tendent des instruments, une flûte pour moi, une cithare pour [Galfire](#) et un tambour pour [Portekoi](#). Quelques secondes après avoir soufflé dans la flûte, je m'effondre, terrassé par le poisson dont la fléchette était enduite

## ” [Galfire](#)



[Galfire](#), plutôt habitué à mener une vie d'ascète, est tout enivré par la fête menée par les petites gens. Il ne comprend pas de suite que l'empoisonnement de [Khiddul](#) est dû à la fléchette qu'il a reçu dans le bras une demi-heure plus tôt et accuse d'abord les fêtards de la syncope de son ami. Mais reprenant ses esprits il comprend alors que [Khiddul](#) est vraiment gravement empoisonné. Oubliant qu'il n'a aucune chance et peu au fait du fonctionnement des poisons, il lui fait alors boire la moitié de la potion de grand soin trouvée chez [Fervil](#). Celle-ci n'ayant aucun effet, il emmène alors [Khiddul](#) dans le quartier des temples sous le regard circonspect de [Portekoi](#).

Finissant par trouver un Temple de Heaume, il fait guérir le gnome qui était aux portes de la mort. Obligé de payer la moitié du dû avec le reste du maigre contenu de sa bourse. Il espère de la part du gnome un retour le jour où il serait lui-même en mauvaise posture. Hélas, le vénale gnome, tout influencé par les mensonges du nain, ne s'enquit jamais de savoir vraiment d'où vint l'argent de son salut

## ” [Portekoi](#)



[Galfire](#) est convaincu que les petites gens l'ont empoisonné et hésite fortement à cramer leur auberge en incantant une boule de feu. Sans que l'on sache trop comment, il décide d'amener [Khiddul](#) au Temple de Heaume, seul temple encore ouvert en ce milieu de nuit. Ils paient le coût de la neutralisation du poison en se servant allègrement dans la bourse du gnome. Les trois aventuriers finissent par retourner au Dragon Percé, en ayant perdu leur soirée à des recherches infructueuses.

## 4 - Un mort ne dit jamais non

### 📅 Un mort ne dit jamais non

Après une nuit difficile, je me remets difficilement, je n'aurais peut-être pas dû boire la bière forte et amère dans l'auberge des petites-gens. Le matin en prenant notre petit déjeuner, nous sommes invités à le partager à la table des nains, à laquelle sont assis, à notre grande surprise, [Shiriskin](#) et un autre nain [Hammer](#).



### ” Shiriskin

Je suis arrivé cinq jours plus tôt que le reste de son équipe. Je décide de me la couler douce en attendant leur venue. Le jour prévu, je décide d'aller avec [Hammer](#) dans une auberge où le nain, le gnome et le mage ne manqueront pas d'atterrir dès leur arrivée en ville.

Comme prévu, les trois débarquent, tout croûteux de leur voyage en clamant partout qu'ils cherchent [Hammer](#). Je les invite à nous rejoindre et leur demande un peu de discrétion. [Portekoi](#) se met à discuter en nain avec notre hôte. Au bout de quelques minutes, il me regarde avec son habituel air idiot et m'annonce que le nain avec lequel je suis attablé n'est autre que [Hammer](#). Le guerrier est persuadé qu'il ne lui a fallu qu'un petit échange pour le découvrir alors que j'avais passé plusieurs jours avec lui sans arriver à cette conclusion... Préférant laisser [Portekoi](#) baigner dans sa médiocrité, je relance la discussion sur notre quête.

Nous échangeons avec [Hammer](#) concernant les découvertes qu'il a faites. [Fervil](#) aurait notamment découvert une pierre qui décuple les incantations. Mais nous sommes interrompus par une femme de ménage qui indique à [Hammer](#) que plusieurs hommes en capuche le recherchent. Notre mésaventure de la veille au soir convainc l'explorateur que nous devons partir rapidement pour Lunararak. Alors qu'il se rend chez lui pour préparer ses affaires, nous nous lançons à la recherche de ceux qui le recherchent. Dans l'idée secrète de monter une guildes d'informateurs, j'engage de nombreux mendiants de la ville pour espionner à ma place.

### ” Shiriskin

[Shiriskin](#) passe un peu de temps avec [Hammer](#). Celui-ci lui explique ce qu'ils ont trouvé dans les ruines et son besoin de connaître en détail le démon qui pourrait être invoqué grâce à cet artefact. Le démon est

surnommé le Brasier Manchot. L'elfe lui renouvelle sa proposition d'aide, en insistant sur la cupidité des autres membres du groupe. Pour les convaincre, [Hammer](#) devra leur promettre un trésor, parce que combattre un démon pour aller chercher des livres, ça ne sera vraiment pas leur truc. Une fois l'affaire réglée, [Hammer](#) part se cacher.

De retour au Dragon Percé, nous nous attablons avec [Morgrim](#) avec lequel nous partageons le repas. [Grogniard](#) nous rejoint au dessert, mais celui-ci semble malade. Son ventre gonfle soudainement jusqu'à exploser, en produisant une déflagration telle que les vitres de l'auberge sont soufflées. Les gens sont assommés et projetés contre les murs.

Après avoir retrouvé nos esprits, je soigne les blessés en bon samaritain, mais je n'oublie pas de me payer pour services rendus en détroussant les inanimés.

Pendant ce temps, les deux autres obtiennent de [Morgrim](#) qu'il nous accompagne chez son compagnon fraîchement décédé. En faisant le tour de sa maison, nous découvrons une fenêtre fracturée par laquelle nous nous fauillons et trouvons deux cadavres, celui de la femme et du fils de [Grogniard](#) aux dires de [Morgrim](#). Mes yeux brillent quand je repère de nombreux objets d'art et je profite de l'urgence pour éloigner [Morgrim](#) en lui demandant de se dépêcher de prévenir la garde pendant que l'on garde les lieux. Pendant que le guerrier et l'humain cherchent des indices, je récupère tout ce que je trouve :

#### Liste des objets volés par Khiddul

Source: *L'aventure dans les Royaumes Oubliés*

- ◆ 11 : Un sifflet de marine cannelé, avec un anneau au sommet pour une chaîne ou une corde, fait en or rouge (valeur 3 po).
- ◆ 19 : Un tire-bouchon plaqué or, avec un héliotrope d'une valeur de 50 po serti à chacune des extrémités de la poignée (valeur totale 125 po).
- ◆ 69 : 6 pointes de flèche en argent (valeur 5 pa chacune).
- ◆ 73 : Trois couteaux de lancer identiques, plaqués argent (sur une structure en acier) et finement équilibrés, avec des plaques de sardonix (chaque plaque vaut 150 po) incrustées de chaque côté du manche pour faire une poignée. D'apparence magnifique, ce sont également des armes plus pratiques que décoratives (valeur 320 po chacun).
- ◆ 79 : Une canne de 60 cm en bronze, décorée de cercles en argent et de 16 grenats violets (valeur 500 po chacun), surmontée d'un énorme spinelle bleu sombre (valeur 900 po). L'autre extrémité du sceptre est un pommeau en or (valeur totale 8120 po).

#### Portekoi

En ressortant, [Portekoi](#) interroge un mendiant installé à proximité de la maison. Ce dernier confirme avoir vu deux hommes de faible corpulence qui cachaient leur visage sous des capuches. [Portekoi](#) est alors persuadé que deux groupes différents sont après [Hammer](#) : le groupe des hommes en cagoule, dont nous ont parlé les gardes à notre arrivée en ville ; et le groupe des hommes en capuche, qui nous ont agressés quelques heures auparavant et ont tué la famille de [Grogniard](#).

[Morgrim](#) revient alors avec la milice et nous décidons de retourner au Dragon Percé pour y retrouver [Shiriskin](#). Je m'éclipse juste avant afin de cacher mes trouvailles dans la chambre d'hôtel.

## 5 - Par deux fois, un aubergiste tu tueras et sa taverne tu incendieras

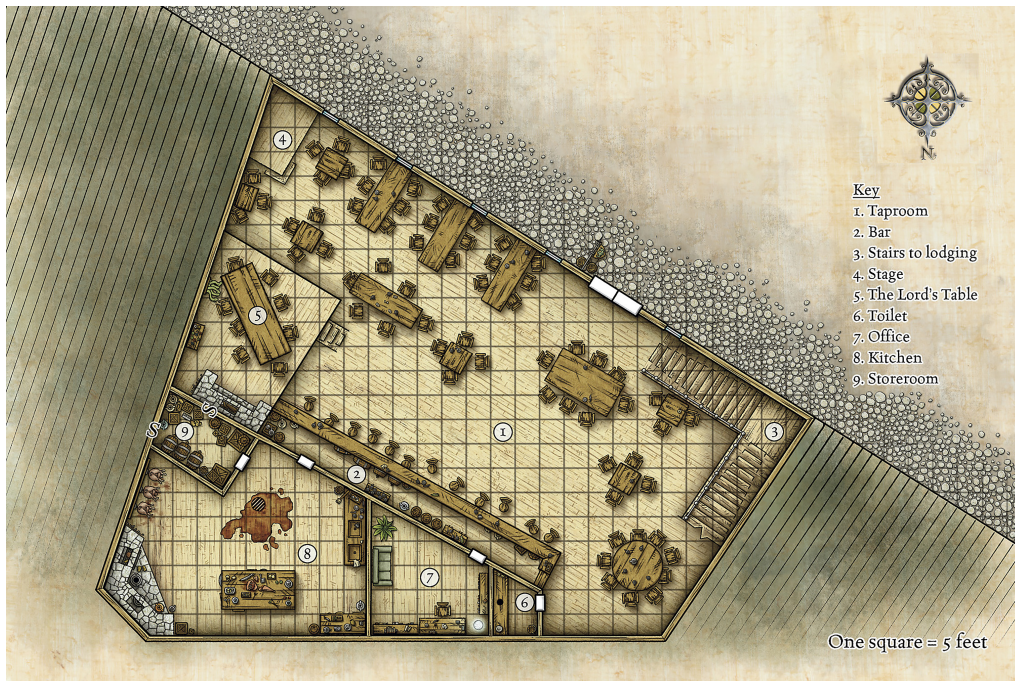
### Par deux fois, un aubergiste tu tueras et sa taverne tu incendieras

Dans l'après-midi, un garçon d'une dizaine d'années vient nous remettre un message au Dragon Percé. Les hommes à capuches auraient été aperçus à la taverne de la sirène située dans le quartier du port en dernière position des docks. Je suis plutôt surpris que mon réseau d'indics fonctionne si rapidement.

On y court et on s'aperçoit que le quartier du port est plutôt mal famé même en après-midi. L'auberge de la sirène porte mal son nom, le lieu est interlope, et la fréquentation sordide.



On s'installe au bar, et on commande à boire. L'auberge se vide de moitié et le silence se fait pesant. Il est clair que les gens du coin sont habitués à ce que les choses dégèrent rapidement et ne souhaitent pas être pris entre le fer et l'enclume.



Le tenancier ne nous sert pas et fait un signe aux hommes restés dans l'auberge qui nous attaquent ! Je propose immédiatement de doubler le prix de ceux qui l'ont engagé pour nous tuer, mais cela n'y fait rien. Il préfère se jeter derrière le bar. **Galfire** qui ne s'était pas autant avancé, jette une **boule de feu** sur six pirates dans un des coins de la salle. Il retrouve ses bons réflexes de brûleur d'auberges.



[Portekoi](#) tue d'un grand coup de hache le patron ce qui me permet d'animer son corps. Au bluff, j'essaie d'imiter la voix du tenancier et demande au pirate de baisser les armes. Mais croyant qu'il s'agit d'un maléfice, le guerrier nain le redécoupe en deux. Il faut vraiment que je lui fasse comprendre qu'il doit arrêter de tuer mes serviteurs réanimés... Deux autres pirates sont tués par [Shiriskin](#) grâce aux moulinets efficaces de son épée magique. Pendant le combat, j'en profite pour faire discrètement la caisse de l'auberge et j'y récupère environ sept cents pièces d'or. Il me fallait bien ça, on m'a volé ma bourse à l'auberge des petites-gens. Les deux derniers malandrins encore debout se sauvent par les fenêtres dévastées par l'explosion.

[Portekoi](#) persuadé de s'être trompé d'auberge, vu que les hommes à capuches ne s'y trouvaient pas, continue d'inspecter le port et questionne les badauds restés à regarder la baston. Ils lui confirment bien que c'est la bonne auberge et il en conclut, bien aidé par le reste de l'équipe, que nous avons été attirés dans un piège.

Sur le chemin pour rentrer à notre auberge, le gnome est interrompu par un des mendiants qu'il avait payés. La maison de [Hammer](#) est cambriolée et le nain s'y trouve ! Le mendiant nous indique le chemin et nous voyons effectivement la porte d'entrée éventrée et des bruits de tintement d'épées. Nous tombons face à deux drows encapuchonnés avec la même démarche et la même morphologie que ceux que [Galfire](#) et [Khiddul](#) avaient suivis. Le combat est rude, un drow est neutralisé et un autre s'enfuit par la fenêtre en se transformant en nuage. [Portekoi](#) le poursuit et finit par le confondre avec d'autres nuages. Le guerrier retient toutefois qu'il est parti « par-là », en pointant du doigt différents endroits dans le ciel à chaque fois qu'il indique la direction... Furtivement, je m'occupe de faire les poches du drow mort et lui subtilise deux gemmes valant cinquante pièces d'or, mais je laisse l'armure et ses deux épées longues. [Hammer](#) est sauf.

## 6 - Un mort n'est utile que s'il ne l'est pas

### Un mort n'est utile que s'il ne l'est pas

[Hammer](#), tout comme nous, reprend son souffle. Il nous indique que le livre qu'il a commandé de la bibliothèque de Dalanet s'intitule le traité des princes démons mais il ne lui est jamais parvenu. Cependant il souhaite retourner aux ruines de Lunarak là où il avait déjà trouvé le morceau d'ambre. Il nous rappelle que le doigt est un artefact permettant de faciliter l'invocation du démon. [Hammer](#) semble pressé de le rapporter sur le lieu de l'invocation, soi-disant pour contrer les cultistes. C'est louche, mais nous l'accompagnons avec plaisir. Au grand regret de [Shiriskin](#) qui aurait préféré aller directement à Dalanet afin d'apprendre le véritable nom du démon en vue de le combattre. Seul un véritable démon mettrait autant de passion à nous enjoindre à voyager jusqu'à cette bibliothèque. Mais l'explorateur nous a promis la présence d'un trésor dans ces ruines alors que l'elfe pense encore aux livres de la bibliothèque.

Au bout de cinq jours de voyage pour arriver aux ruines de Lunarak, l'archéologue nain nous indique que nous sommes arrivés en apercevant dans une clairière trois ziggourats dont une effondrée. La plus grande mesure six mètres de haut tandis que les deux autres mesurent environ trois mètres. Sur l'un des murs, [Galfire](#) découvre les bas-reliefs correspondants au dessin fourni par [Hammer](#).

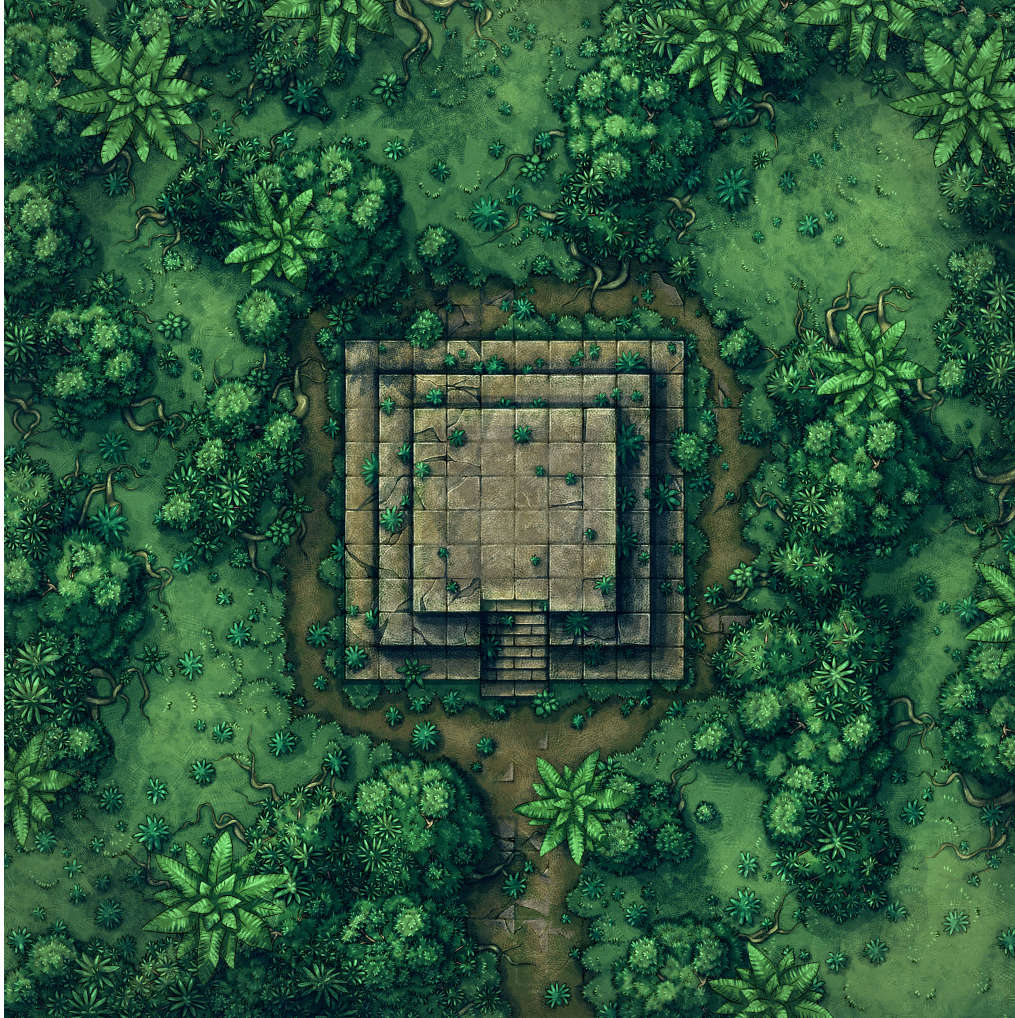


En installant notre campement, nous trouvons trace d'un feu récent. [Hammer](#) nous indique avoir trouvé le morceau d'ambre autour de ces ziggourats. Selon lui, il doit y avoir une entrée dissimulée. On inspecte les trois ziggourats. Je trouve comme une décharge de corps, une fosse commune, un endroit où les corps des sacrifiés devaient être jetés. J'en profite pour animer six squelettes en précisant à [Portekoi](#) qu'il s'agit bien d'alliés. Je n'en ai jamais fait autant d'un coup, c'est trop bien ! Le prude [Shiriskin](#) semble être dégoûté par ce sort alors que la nécromancie fait partie du cycle de la nature.

À peine arrivés sur le sommet de la plus grande des ziggourats, une immense créature démoniaque se lance à notre attaque depuis les hauteurs avoisinantes.



Elle devait garder les lieux, signe que nous étions attendus. Le temps de sa charge, [Shiriskin](#) trouve un mécanisme qu'il actionne, permettant d'accéder à un couloir sous la base du sommet de la ziggourat. Nous nous engouffrons tous afin d'éviter le combat sauf [Portekoi](#) qui ne refuse jamais une bonne baston. Du coup, je ressors et profite de l'occasion pour tester mes squelettes. Le Guerrier trouve encore le moyen de casser un de mes jouets en le lançant sur la créature... Les deux mages restent en retrait, mais lancent quelques sorts. Nous réussissons à nous en débarrasser non sans mal.



Avant d'entrer dans la ziggourat, nous préférons nous reposer pendant la nuit pour récupérer nos sorts et nous remettre de nos blessures. J'en profite pour relancer mon [animation des morts](#) dans la fosse commune, car mes précédents squelettes ont servi de bouclier entre moi et la bête démoniaque.

## 7 - Les démons c'est contagieux

### Les démons c'est contagieux

Séance où [Trouvetout](#) joue pour la première fois.

Nous commençons cette nouvelle journée par l'exploration de la plus grande des ziggourats. L'un de mes squelettes porte la torche, ce qui met mal à l'aise [Shiriskin](#), alors que c'est vachement pratique quand même car le pauvre [Galfire](#) ne voit pas dans le noir. Un escalier descend sur une dizaine de mètres jusqu'à arriver à un couloir donnant sur plusieurs portes du côté est et une porte au fond. Des cellules, aux barreaux rouillés, complètent le côté ouest.



La première pièce explorée est une chambre. La décoration date d'au moins un siècle, toutefois, des traces récentes de l'utilisation du lit sont relevées. [Shiriskin](#) récupère un tabard encore en bon état. J'attends que les autres s'en aillent pour fouiller le bureau. J'ai bien fait car en étant seul, je trouve mieux les choses. Je récupère alors des parchemins magiques et un collier de perles enfoui au fond d'un tonneau rempli d'eau croupie. Il semble maudit, alors je prends soin de l'emballer sans le toucher, avant de le ranger dans mon sac.

La deuxième pièce est une salle à manger qui a aussi récemment été utilisée. Des cellules sont inspectées par [Shiriskin](#) qui suppose qu'elles servaient à faire patienter les futurs condamnés au sacrifice.

On repère un filet d'air sur le mur est du couloir, juste avant la dernière porte. Il semble qu'un passage soit dissimulé, mais nous ne trouvons pas le mécanisme.



La pièce du fond est un grand hall où la statue d'un démon trône à l'ouest. À l'opposé se trouve un autel sacrificiel à en juger par les traces, noircies par le temps, qui coulent sur ses flancs. [Portekoi](#) découvre un mécanisme, caché sous l'autel, qui permet de faire bouger les bras et la tête de la statue. A force de bidouiller, un passage secret s'ouvre derrière la statue. Il donne accès à un couloir qui longe l'arrière des cellules. Nous y suivons [Shiriskin](#), sauf les squelettes qui ne sont pas très adroits et nous découvrons des judas qui donnent sur chaque cellule, ainsi qu'un passage dissimulé donnant accès à la dernière cellule.

Nos recherches sont interrompues par le bruit rauque de pierres qui grincent suivi d'une voix qui ordonne : « Mets-les dans le cachot ». [Portekoi](#) et moi opérons immédiatement un demi-tour pour aller voir ce qui se trame. Devant les cellules, nous tombons face à des hommes sangliers et un drow qui lance immédiatement un sort. Le nain est affecté. Il sombre dans une profonde démente et hurle en se tordant de douleur par terre. Son bras droit s'atrophie et se couvre de coulures rouges, chaudes, à travers desquelles des petites flammes apparaissent. A en juger par les autres cris qui s'élèvent derrière nous, [Galfire](#) est également en proie à cette terrible souffrance. Le drow profite de cette diversion pour s'enfuir, me laissant seul avec les hommes sangliers.

J'ordonne à mes squelettes de faire barrage, le temps que je lance un sort de [dissipation de la magie](#) sur [Portekoi](#), en espérant le délivrer de la torture qu'il subit. D'une certaine manière, ça a bien fonctionné mais pas vraiment comme je l'espérais. Le nain continue de se rouler au sol mais mes squelettes, animés par magie, sont réduits en poussière...

Les hommes sangliers se jettent alors sur moi. J'en fais fuir un grâce à un sort d'[effroi](#). [Portekoi](#) reprend ses esprits et s'interpose devant le dernier ennemi.

Lorsque celui-ci tombe, nous découvrons qu'une petite-gens a également pris part au combat en se faulant dans le dos de l'Homme-sanglier pour l'attaquer sournoisement. [Galfire](#) et [Shiriskin](#) nous rejoignent à ce moment. Des cornes ont poussé sur le front du magicien. En les voyant, [Portekoi](#) imagine qu'il s'est transformé en démon et l'attaque. Le coup ne porte pas et [Galfire](#) arrive à convaincre le nain qu'il est toujours lui. Nous nous tournons donc tous les quatre vers [Trouvetout](#).

### ” Trouvetout

[Trouvetout](#) est l'une prisonnière amenée par le drow. Seule de son groupe à être encore consciente si ce n'est vivante, elle arrive à se libérer de ses liens et à crocheter la serrure de sa cellule. En voyant l'un de ses geôliers combattre, elle décide de prêter main forte.



Ne prenant pas le temps des présentations, [Portekoi](#) se précipite seul dans le couloir pour rattraper l'elfe noir. Je décide de le suivre, il ne faudrait pas qu'il trouve le trésor avant moi. [Galfire](#) me racontera plus tard qu'

### ” Galfire

Avant de suivre les deux petits êtres, [Galfire](#) préfère se débarrasser du dernier homme sanglier englué dans une toile d'araignée qu'il a lancée, dans le but de ne laisser aucun adversaire dans leur dos.

Nous avançons dans le couloir non éclairé, mais on s'en fout, on voit dans le noir, nous. On entre dans une zone magique qui nous fait perdre un an de vie, mais on s'en fout aussi, car on n'a quasi rien senti. C'est [Galfire](#) qui va faire la gueule. Les humains ont la vie courte.

Au bout du couloir, un escalier remonte pour déboucher sur la zone d'excavation. Nous observons des esclaves qui, de toute évidence, extraient la terre sous laquelle est ensevelie une sorte de ziggourat inversée et évidée. On voit un mec au nord, près d'une double porte bien massive qui doit sûrement marquer l'entrée du trésor. On s'approche de lui et il nous prend pour des esclaves.



Il nous crie l'ordre de nous arrêter ce qui ne plaît pas au nain. Bon, je n'ai pas envie que l'infiltration commence mal donc je lui lance un sort de [silence](#), comme ça le bourrin l'exécute en toute discrétion pendant que les esclaves sont accaparés à bouger des trucs, et les surveillants accaparés à surveiller les esclaves qui bougent des trucs. Je dis au nain de récupérer tandis que l'on se faufile dans une chambre à l'ouest près de l'escalier pour le cacher. On récupère des tabards et on tue les occupants, d'autres hommes hybrides sangliers.

### ” Shiriskin, Galfire et Trouvetout

De l'autre côté, les trois empruntent le même passage en perdant eux aussi un an d'espérance de vie. Ils choisissent de suivre [Trouvetout](#) et grimpent d'un étage, car elle connaît déjà l'endroit pour y avoir été emprisonnée. [Shiriskin](#), étant le seul à porter un tabard, prétend accompagner le magicien et le voleur vers leurs geôles respectives. C'est en arrivant à son niveau qu'ils tentent de l'attaquer par surprise, mais la surprise échoue lamentablement. Bien que l'homme sanglier parvienne à charmer la petite-gens, les trois compères finissent par tuer l'hybride sans subir de blessures.

Ils montent encore d'un étage jusqu'au toit de la structure, et tombent sur un énorme trou au fond duquel ils aperçoivent un symbole dessiné au sol, qui pourrait s'apparenter à un portail magique. Ils distinguent aussi le nain et le gnome discuter avec un drow et ils ressortent accompagnés par un homme sanglier. Sont-ils passés chez l'ennemi ?

## 8 - Le temps ne cicatrise pas les outrages du temps, sauf une fois au donjon

### 📅 Le temps ne cicatrise pas les outrages du temps, sauf une fois au donjon

La joueuse de [Trouvetout](#) est absente.

Avec le nain, une fois que l'on a bien pillé les chambres, on était intrigué par la double porte au nord, donc on y retourne, mais d'abord on teste une porte avant au cas où. On rentre dans leur cantoché. Un mec au fond nous

tourne le dos et gueule que la bouffe n'est pas encore prête. Comme il parle mal au nain, le nain le tue, j'en profite pour lui balancer mon poignard dans le dos histoire d'avoir servi à quelque chose. Le son de plusieurs cloches retentit alors de la cuisine située sur la gauche et se propage via un filin de métal sur le mur jusque dans la pièce sur la droite. On pense que c'est l'alarme alors on cache le corps sous la table à la vite et on se dirige vers la pièce à l'est.

C'est un grand hall avec des pylônes massifs dont quelques-uns sont bien abîmés. Au centre de la pièce, on retrouve le même drow qui nous avait échappé à [Elturel](#), [Kreditz Zolande](#) en train de lire des grimoires entourés de deux hommes-sangliers. On se dit que ce n'est pas le bon moment pour l'attaquer, on est deux contre trois. Il nous donne l'ordre de lui ramener à manger, mais on se fait porter pâle. On lui dit que l'on a été attaqué par un groupe venant du couloir en bas des escaliers et qu'il devrait venir voir, mais il envoie un des deux hommes sangliers avec nous pour enquêter. On ressort et on l'amène dans le bas des escaliers. Pendant qu'il a le dos tourné, on le tue.

Quand on remonte, on tombe sur [Galfire](#), [Shiriskin](#) et [Trouvetout](#) qui nous racontent ce qu'ils ont fait là-haut. On brosse dans le sens du poil [Galfire](#) en insinuant qu'il a l'opportunité de cramer une autre auberge, tous les hommes sangliers sont rassemblés dans la cantine. Et pendant qu'il fait diversion, on s'occupe du drow avec le nain. Le plan est trop beau pour être vrai selon [Shiriskin](#) qui n'est pas hyper emballé, bref comme d'habitude quand ce n'est pas son idée.

## ” Shiriskin et Galfire



Le gnome attend le signal de [Galfire](#). Il ouvre la porte, lance sa boule de feu mais elle lui pète à la gueule et à celle de [Trouvetout](#) qui se retrouve à terre. Heureusement pour lui, [Shiriskin](#) s'était mis en retrait au niveau de l'escalier. Les deux plus proches hommes sangliers sont bien cramés sauf [Galfire](#) étonnamment, il incante pour la deuxième fois une [boule de feu](#). Résultat identique, il vient de comprendre que la malédiction lancée par le drow peu de temps avant agit sur lui. Ses boules de feu sont bien plus explosives, mais il a du mal à les contrôler. Toutefois, il résiste de façon surprenante aux brûlures. Quand, il reprend ses esprits, il se retrouve seul face à une dizaine d'hommes sangliers.



Le nain et le gnome au son de l'explosion, bien qu'ils n'aient pas assisté à la débâcle, se rapprochent du drow en claudiquant, en lui racontant que son garde du corps a été tué dans une embuscade. Le nain peut se rapprocher suffisamment pour porter un coup, mais n'atteint pas son but, l'effet de surprise est gâché. Le drow réplique de suite en invoquant une créature du portail, identique à celle qui gardait les ruines de Lunarak puis un sort de [ténèbres](#). Le combat semble tourner en leur défaveur.

Voyant la débâcle s'annoncer, [Shiriskin](#) utilise l'une de ses compétences pour voyager dans le temps, [paradoxe Mineur](#), et rembobine jusqu'au moment où nous nous rejoignons dans les escaliers. Comme à chaque fois, seul le chronomancien se souvient des précédents événements.

L'elfe essaie de nous convaincre de retourner nous reposer au camp avec [Hammer](#), mais on est persuadé que c'est le bon moment d'attaquer, étant donné que tous les hommes sangliers sont regroupés. Sans être discret, [Shiriskin](#) lance plusieurs clins d'œil à [Galfire](#) qui d'un coup prend sa défense. L'elfe nous ramène sans notre consentement en dehors de la ziggourat et demande à l'humain de les rejoindre.

Toutefois, je résiste au sort et me retrouve seul avec [Galfire](#). Même si je suis maintenant d'accord pour reporter l'attaque à la journée suivante, je lui dis que c'est con de rentrer au camp les mains vides et nous partons explorer d'autres pièces de la ziggourat. Mask me guidant tout droit au trésor : 4000 pièces d'or ainsi que des

armes magnifiquement ouvragées dont une belle masse, un arc court et une pertuisane. Je lui laisse bien volontiers une épée finement travaillée, elle n'est pas magique et vaut sûrement moins que les trois autres, mais elle brille plus. Ça se voit qu'il n'y connaît rien.

## 9 - Un nainperméable au passage du temps

### Un nainperméable au passage du temps

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 interrompant 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 châtière 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 volatile 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 détale 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 prévient les deux mages tout heureux de ma découverte. [Galfire](#) récupère les trois parchemins.



En fouillant l'un des bureaux, nous trouvons des documents ayant appartenu 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.

## 10 - Une fulgurance arrive toujours au moment où on l'attend le moins

### Une fulgurance arrive toujours au moment où on l'attend le moins

[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 nouvelles 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.

## 11 - Et si Molière était un gobelin

Le joueur de *Galfire* est absent. La joueuse de *Trouvetout* a quitté la campagne.

*Portekoi* n'a pas voulu laisser sa hache à la consigne, prérequis obligatoire pour entrer dans le bâtiment. Il est donc parti s'entraîner sur les arbres du coin pour maîtriser le nouveau pouvoir de son bras. Il doit être en manque de baston.



*Shiriskin* et moi sommes conduits par Elémacyl, un scribe enlumineur, jusqu'au troisième étage de la bibliothèque. Haute de trente-cinq mètres, soit six étages dont le rez-de-chaussée sert de gîte, la bibliothèque est baignée de lumière grâce à la verrière intégrée dans le toit. A chaque étage une passerelle permet de relier un côté de l'autre. Le troisième et le sixième étage possèdent deux passerelles qui se croisent par le centre. Un seul double escalier relie les étages entre eux, tandis que des montes charges permettent d'acheminer les lourds volumes d'un étage à un autre. Environ cinquante scribes, tous habillés d'une toge verte, participent au fonctionnement de la bibliothèque.



Nous entamons les recherches afin de trouver le livre dans lequel est écrit le vrai nom du démon surnommé le brasier manchot. [Shiriskin](#) découvre un livre sur les alliances et mésententes entre trois démons majeurs dénommés par leurs surnoms : la flamme éternelle, les cornes de feu et le brasier manchot. Ce livre mentionne aussi qu'un démon a été spécialement invoqué pour tuer le brasier manchot. Nous trouvons également le dessin d'un cercle de révocation qui a permis de bannir le brasier manchot ; dessin que nous recopions scrupuleusement tous les deux. Mais nous ne trouvons toujours pas de traces de son nom.

Après avoir pris un copieux goûter en guise de déjeuner, j'informe un préposé de la menace que représentent les cultistes et que ces derniers font route vers [Elturel](#). Le bibliothécaire, un bon à rien pète-sec, ne s'inquiète pas spécialement, répondant que les défenses sont solides et fiables. Pour une fois que je suis sympa, on ne m'y reprendra plus.

Nos recherches se poursuivent jusqu'à la fermeture de la bibliothèque, en fin d'après-midi, mais n'aboutissent pas. Nous retrouvons donc [Portekoi](#), comme par hasard, à la taverne locale. Le coupage du bois n'aura pas duré longtemps. Il s'est fait plein de nouveaux amis grâce au pouvoir de la boisson selon ses termes et s'est fait embaucher par le bûcheron du coin pour le lendemain. Cela ne lui paiera même pas tous les tonnelets de bières qu'il a descendus dans l'après-midi.

Le lendemain au petit matin, de retour à la bibliothèque, un nouveau scribe archiviste, Bronneveg, nous accompagne, le précédent préposé étant malade.

## ” Shiriskin



Les recherches reprennent au troisième étage. En inspectant les rayonnages, l'archiviste s'aperçoit qu'il manque un livre. A cet instant, les bibliothèques bien alignées s'effondrent sur nous comme des dominos et nous voyons deux hommes s'enfuir en courant. Le gnome et l'elfe réussissent tout juste à sortir tandis que Bronneveg, pas assez vif, est resté coincé entre les rayons. [Khiddul](#) lance un sort de [directive](#) sur les fuyards en leur ordonnant de s'arrêter, mais ils continuent leur course effrénée. [Shiriskin](#) décide de remonter le temps de quelques minutes pour faire directement face aux deux hommes.



Facile, mon cul! La porte de sortie est barrée par deux lourdes poutres, impossible de les déloger. J'entends plusieurs fois une voix féminine mais imposante ordonner au personnel de nous trouver. Heureusement que l'effet de ma potion d'invisibilité dure longtemps. Je remonte furtivement jusqu'au sixième étage, mais la bibliothèque ne dispose pas de fenêtres et la verrière située huit mètres au-dessus de ma tête n'est clairement pas accessible. Du coup, c'est le moment de faire un peu de baluchonnage, je cherche tout ce qui pourrait m'aider à sortir de cette galère. Dans une des vitrines de l'étage, je récupère une baguette magique ayant appartenu à quelqu'un se faisant appeler le général de l'hiver.



Je retourne au quatrième étage et j'observe une femme d'une beauté démoniaque possédant des cornes sur son front, une queue et des ailes dans son dos, diriger les opérations depuis le troisième étage. Un démon. Mon cerveau fait tilt : [Shiriskin!](#)



## 12 - Une bibliothèque open bar

## ” Galfire

Grâce à un sort d'invisibilité lancé au début du combat précédent, [Galfire](#) s'est caché et en a profité pour fouiller la bibliothèque afin d'enrichir son grimoire, des sorts de [confusion](#) et [fabrication](#).

Je me retrouve tout seul comme un con sans possibilité de sortir pour alerter le nain [Portekoi](#) des dangers que représentent [Shiriskin](#). C'est bien nous qui avons raison, la première impression est toujours la bonne.

Je reprends mes esprits et retrouve foi en Mask en inspectant les cinquième et sixième étages. Même si je doute qu'un trésor soit présent, peut-être trouverais-je des objets d'arts ou parchemin à revendre.

## ” Shiriskin et Portekoi

Arrivés à la Dalanet, l'elfe et le nain laissent le scribe au village et foncent vers la bibliothèque mais tombent face à une porte fermée. [Portekoi](#) tout fier de sa nouvelle ceinture qu'il n'hésite pas à porter bien haut, tente de forcer seul la porte à plusieurs reprises tandis que l'elfe se gausse.

[Shiriskin](#), bien que doué d'une force légèrement inférieure mais d'un intellect largement supérieur, repère et force l'un des points faibles de la porte et réussit à faire céder le bois.

En train de faire mes courses au cinquième étage, j'entends un énorme craquement de bois au rez-de-chaussée. Je me penche et aperçois [Portekoi](#) et un elfe ressemblant drôlement à [Shiriskin](#). Plusieurs scribes vont à leur rencontre et leurs ordonnent de se rendre ce que refuse le nain. Alors que le premier s'avance d'un pas peu assuré, il se fait trancher le bras d'un coup sec et décidé par la solide hache naine.

Toujours invisible, je crie au nain de faire attention au démon qui l'accompagne, il s'est transformé en une odieuse créature pourvue d'ailes et d'une queue qu'il peut apercevoir, le toisant depuis le troisième étage. Mais il me rétorque que [Shiriskin](#) est bien là avec lui, ce que confirme l'intéressé. J'ai un doute d'un coup, même si je vois le démon incanter dans un langage inconnu.

Au même moment, j'entends mon nom à l'opposé de la plateforme du cinquième niveau, la voix m'est familière. Je tire ma lame immédiatement et je me mets en garde. Quelqu'un prononce à nouveau mon nom, cette fois il se présente, c'est [Galfire](#)! Il me dit qu'il est invisible lui-aussi et qu'il se croyait seul emprisonné dans la bibliothèque. Je crie à [Portekoi](#) que j'ai retrouvé [Galfire](#) en précisant qu'il est invisible lui aussi.

Soudain, suite à l'incantation du [Shiriskin](#) démoniaque, les fenêtres des vitrines contenant des armures inanimées explosent en mille morceaux, les statues en sortent et tirent leurs armes en se mettant à notre recherche. Ça va barder ! Ni une ni deux, nous descendons au troisième étage et nous retrouvons [Shiriskin](#) et [Portekoi](#) chacun en train de combattre un gardien animé. Le nain se déchaîne et en fait des confettis pendant que l'elfe a plus de mal et c'est bien normal. Son combat fini, le nain s'appuie nonchalamment le long du mur et regarde tout sourire [Shiriskin](#) en baver. Pas de doute c'est bien lui, je l'ai confondu avec la démons.



De mon côté, je fais apparaître un [crocodile géant](#) en incantant [monstres d'ombre](#) et encore une fois j'ai oublié de prévenir le nain. Dès qu'il voit ça, il sort son arme et cherche à l'exterminer tandis que j'ordonne à mon illusion d'attaquer la démonsse, mais un scribe s'interpose au dernier moment. Il se fait broyer par les puissantes mâchoires du reptile illusoire.

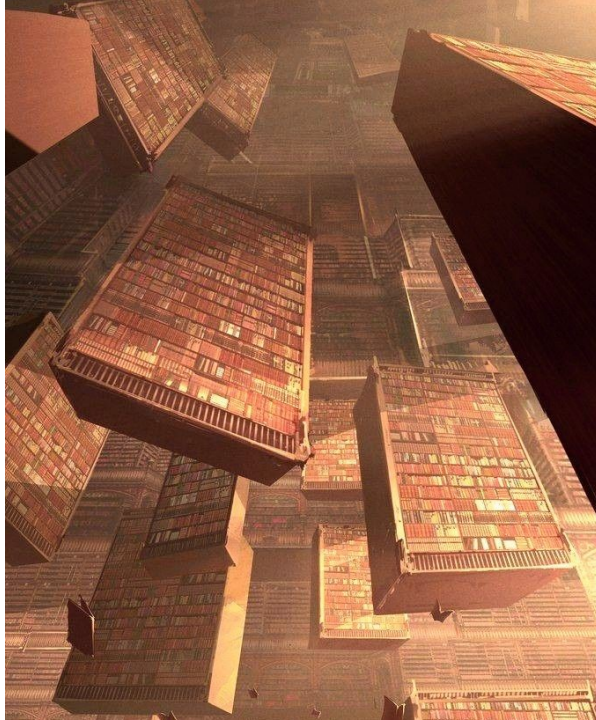
Je contourne le combat principal dans le but de subtiliser furtivement plusieurs livres que la diablesse tient dans sa main. Je vois aussi l'un des scribes courir jusqu'à elle avec une trompette dans ses bras. Elle veut nous faire écouter de la musique de dégénérés !



[Galfire](#) incante tour à tour une [boule de feu](#), puis un [éclair](#) sur le regroupement autour de notre ennemi commun, ce qui fait disparaître mon invocation. Sympa les synergies dans ce groupe. Suite à ces attaque la démonsse attrape le cor que lui tend un scribe et dès qu'elle souffle dedans, la terre tremble et la bibliothèque commence à s'écrouler, son machin ne devait pas être bien accordé.

Mais cela ne m'empêche pas d'être derrière elle et de lui faire les poches. Je réussis à récupérer les quatre livres sans qu'elle s'en aperçoive ! Quand la première pierre du plafond traverse les six étages, la démonsse s'envole à travers la verrière et disparaît dans le ciel.

Je saute de plateforme en plateforme, qui s'écroulent les unes à la suite des autres, j'arrive tout juste en bas sans trop de tracas, tandis que les autres prennent l'escalier qui est bien mieux sécurisé car à l'extrémité du bâtiment.



Le combat s'arrête, les pierres ne pleuvent plus, les statues redeviennent statue, le silence se fait. Les scribes reprennent leurs esprits et nous leur racontons par qui et comment ils ont été charmés.

Je laisse le temps aux autres de regarder les cinq livres que j'ai subtilisés, car j'ai besoin de repos leur prétexté-je. Je me dis que si les statues étaient dans des vitrines c'est qu'elles devaient valoir leur pesant de cacahuètes. Je n'ai pas le temps de les inspecter une à une alors je lance un sort de [détection de la magie](#), ce qui permet de récupérer rapidement un bouclier, un bâton et deux belles épées.

Quand je retourne auprès des autres, ils me racontent leurs découvertes : le premier livre que j'avais subtilisé permet de conjurer de nombreux démons. Les livres volés à Oliva Véarn racontent l'histoire des trois démons dans deux volumes distincts, un autre parle de l'invisibilité de masse et le dernier indique comment se rendre en enfer, y survivre et en sortir.

#### ” Galfire et Shiriskin

En fouillant les décombres, nous sauvons miraculeusement plusieurs parchemins magiques encore intacts dont on est certains qu'ils ne sont plus nécessaires aux scribes.

Quand on retourne à l'auberge, je vois les deux mages recopier frénétiquement des parchemins dans leurs livres de sorts. Apparemment, les scribes leur ont offert des parchemins d'arcanes de [renvoi de sorts mineurs](#), de [conjuración d'élémental](#), de [confusion](#) et de [fabrication](#). Ce qui est fou, c'est que [Portekoi](#) et surtout moi faisons l'ensemble du boulot, mais que les deux clampins sont les seuls récompensés.

## 13 - Un nain de pierre et un mage en chaleur

### 📅 Un nain de pierre et un mage en chaleur

[Shiriskin](#) retourne à la bibliothèque pour essayer de gratter des livres mais se fait refouler, comme d'habitude, par les moines qui se concentrent sur la réparation des dégâts. Comme s'il n'avait pas déjà été grassement payé alors que j'ai tout fait.

#### ” Shiriskin

S'il retourne à la bibliothèque, c'est évidemment pour prêter main forte au personnel pour les aider à sauvegarder un maximum de livres magiques. Et si possible de les mettre en lieu sûr dans son sac pour

éviter de les laisser aux flammes ou au pillage de vils brigands.

[Galfire](#), [Portekoi](#) et moi restons à la taverne pour bouquiner. Enfin, moi j'ai du mal, je préfère reluquer les bourses qui passent tandis que le nain dort, mange et boit. Je vérifie quand même que le mage ne crame pas l'auberge, il semble de plus en plus bizarre avec ses cornes et son attirance pour le feu.

Tant bien que mal, je comprends dans un des livres subtilisés à la succube la formule d'incantation d'invisibilité de masse. A quoi ça va me servir ? Je sais déjà me rendre invisible, manquerait plus que les autres le soient, c'est la disparition assurée de mon avantage compétitif !

Quand [Shiriskin](#) revient, je lui laisse ma place et les bouquins car j'ai la certitude qu'ils valent que dalle. L'elfe apprend en parcourant l'un des grimoires que les invocateurs du démon meurent dans le processus. Comme c'est un démon majeur, il faudrait presque toute une ville, voire toute une agglomération pour réussir à le convoquer.

## ” Shiriskin

Ca y est j'ai enfin son nom : Alzrius! Je vais pouvoir contrôler le démon et conquérir le monde ! Ce serait tellement beau de pouvoir mettre au pas tous ces êtres inférieurs. Avec un tel démon je pourrai même voyager dans d'autres plans d'autres mondes. Sans compter le pouvoir qu'il me donnerait à d'autres époques. Je serais moi-même vénéré comme un Dieu... si je pouvais le contrôler. Ne nous emballons pas, les derniers amateurs qui ont essayé y ont laissé leur vie. il sera temps de juger le moment où cela se présentera.

Nous remarquons dans l'ultime livre qu'il s'agit d'un traité sur les moyens d'ouvrir un portail vers les enfers mais que des pages ont été déchirées. Avec toutes ces informations, il ne fait aucun doute que les forces du mal incanteront près d'une ville où résident de nombreuses âmes à sacrifier. On retourne à [Elturel](#) en tapis volant à toute vitesse.

Durant le vol retour, nous faisons quelques courtes escales pour nous dégourdir les jambes et dormir. Lors de la première nuit, [Galfire](#) et [Portekoi](#) semblent extrêmement agités dans leur sommeil. A leur réveil, les cornes du mage ont poussé et le bras du nain est aussi dur que de la pierre. Le matin de la seconde nuit, ma surprise est totale, leur transformation est complète ! On se retrouve face à [Galfire](#) avec deux ailes dans le dos et des cornes recourbées sur le crâne, ressemblant à un incube. De son côté, [Portekoi](#) ressemble à un golem de pierre nain, le truc qu'on met dans les jardins. Pour vérifier s'il n'en est pas à l'origine, je lance une allusion subtile à [Shiriskin](#) en l'engueulant qu'on a déjà des démons sur le dos ce n'est pas pour en récupérer d'autres, mais lui m'assure qu'il n'y est pour rien en m'insultant.

## ” Galfire

Ces transformations que je subis sont de plus en plus bizarres. Je ressemble physiquement à un démon, c'est vrai, mais je sais au fond de moi que je n'en suis pas un.

Il me faut absolument que je convaincs mes compagnons que la transformation n'est que physique et n'est liée qu'au sort maudit que j'ai subi, mais moi, [Galfire](#), je suis toujours le même. Ça va être difficile.

En même temps, plus je m'entraîne à essayer de lancer des boules de feu, moins j'y arrive. Celles-ci, au lieu de partir au loin pour exploser, se déclenche à moins d'un mètre de moi !! Mais le plus étrange dans tout cela, c'est que je ne subis quasiment aucun dégât ! Mais que se passe-t-il, il semble que j'ai acquis une résistance au feu !?



## ” Portekoi



C'est évident que je suis l' élu de Moradin ! Le grand Dieu des Nains m'a conféré le pouvoir de la Montagne pour terrasser encore plus d'ennemis et trouver encore plus de trésors. C'est un don que j'honorerai pour la gloire de mon peuple et pour ma richesse personnelle.



Eux semblent tous fiers en paradant avec leurs nouveaux pouvoirs et moi je n'ai jamais rien. [Galfire](#) se rend compte qu'il peut à distance allumer des objets en les regardant et [Portekoi](#) allumer des objets qu'il touche.

## ” Galfire



Cette histoire de boule de feu me travaille... Je sens en moi comme un pouvoir. Essayons autre chose !

Au lieu d'incanter un sort comme nous le faisons habituellement nous les magiciens, j'essaie par la pensée, de projeter du feu sur un arbre. OOooh ! Le flux émane directement de moi. Je suis capable de projeter des flammes rien que par la pensée, pas d'incantation, inutile de psalmodier, et nul besoin de composants !

Je détiens la toute-puissance !

Sur le voyage, je rumine toute la journée mais un éclair de génie me traverse l'esprit. Le soir pendant qu'ils font mumuse avec leurs pouvoirs, je vais d'abord voir [Galfire](#) et lui propose de lui lancer le sort de [Détection des Mensonges](#) pour vérifier si ce n'est pas un espion à la solde de [Shiriskin](#) mais il refuse ! Je lui lance quand même le sort, mais il y résiste ! Rien ne résiste à Mask si ce n'est le pouvoir d'un démon. Je me méfie maintenant de lui, et je me dirige vers le nain, le seul qui possède encore un peu de crédit dans ce groupe. Je tiens à souligner que je parle de crédit et non de confiance.

Il me raconte que sa transformation est dû au dieu des nains, Moradin, qui a reconnu en lui un champion et lui a octroyé des pouvoirs suite aux récents actes héroïques qu'il a accomplis. Je le congratulate et le flatte d'avoir progressé dans la hiérarchie des nains. Je le comprends et je lui dis que comme je suis prêtre, je m'y connais dans le milieu.

Je digère toutes ces informations et je vais faire semblant de prier un peu loin du groupe. Une demi-heure plus tard, à l'abri derrière un arbre, je lance discrètement un sort de [télépathie](#) sur [Portekoi](#). Je me présente comme Moradin, son dieu tutélaire. Je le félicite de ses récents exploits, et lui fait remarquer qu'il est bien accompagné, notamment par le gnome. Je lui dis que Moradin l'a élu comme son champion et l'ordonne prêtre en lui octroyant sa force et sa résistance d'où son apparence actuelle. Finalement, j'ajoute que son apprentissage à la prêtrise est un long voyage semé d'embûches, mais qu'il devrait s'inspirer des pratiques de [Khiddul](#).

Pendant tout notre échange, [Portekoi](#) semble subjugué par sa rencontre avec le faux Moradin. Evidemment, qui ne le serait pas en me rencontrant ?

Après toutes ces péripéties, nous arrivons en vue d'[Elturel](#) au bout de cinq jours de voyage, et c'est un gros bordel.



La ville est entourée par une armée composée d'orcs et d'hommes sangliers, protégeant six traits tournoyants de lumières vertes partant du sol et allant jusqu'au ciel. Au centre d'un portail gigantesque se déversent des hordes de démons volant, ressemblant à [Galfire](#) et attaquant les griffons de l'armée humaine. D'ailleurs quand il les voit, ses yeux changent de couleur, il nous quitte et vole dans leur direction. Bon déjà un problème de moins, avoir le mage dans les pattes ce sont toujours des problèmes en plus.

Un bras titanesque s'échappe de temps en temps du portail comme si son détenteur voulait en sortir. Il semble que l'invocation du démon est en bonne voie. On repère qu'à la base de chaque colonne, se trouve un cercle d'invocateurs, en toge, psalmodiant des paroles impies. Beaucoup de blablas pour peu d'effet, ça se voit que ce n'est pas le culte de Mask. On dépose [Portekoi](#) au centre du cercle est. Avec [Shiriskin](#), que je veux avoir à l'œil, nous volons vers le cercle nord-est et de la même façon, nous concentrons nos coups sur le sergent local et les invocateurs.



## 14 - En tapis Simone!

### En tapis Simone!

Nous assistons à une véritable bataille rangée entre trois surpuissantes armées : les humains avec à leur tête, Dhelt, le paladin d'Heaume, dirigeant d'Elturel; la légion démoniaque composée d'orcs, de cultistes, d'hommes hybrides sangliers et de fiélons invoqués ; et enfin moi et mes hommes.



Du haut de notre tapis volant, nous observons, les orcs, les hommes sangliers et les démons protègent quoiqu'il en coûte les cultistes. Pour une fois, nous sommes tous d'accord, notre but commun est d'attaquer sournoisement les invocateurs tout en essayant de survivre. L'un des six piliers de lumière, celui de [Portekoi](#) à l'est, s'est arrêté de pulser depuis que les invocateurs sont morts sous ses coups. Mais je m'aperçois que le nain a ses yeux qui rougeoient et qu'il s'attaque maintenant aux humains. Un peu comme [Galfire](#) qui attaque les griffons de l'armée humaine. Ce n'est pas comme ça qu'ils auront leur croix du mérite.

Un peu comme s'il avait retrouvé la raison, [Galfire](#) revient enfin vers nous et nous aide à tuer l'un des invocateurs, même si sur le chemin nous sommes constamment emmerdés par les vocks. Son comportement est bizarre, mais ses yeux sont redevenus clairs. En redécollant vers le pilier nord, je sors une [potion de croissance végétale](#) empruntée chez le druide que je verse sur les invocateurs. Ils se retrouvent enchevêtrés par des lianes et des racines, ce qui les empêche d'incanter. Un cercle d'incantation de plus arrêté.

On garde ce rythme d'enfer en se dirigeant vers un autre cercle d'incantation. On se retrouve à combattre le général de l'armée des hybrides hommes sangliers, une monstrueuse bête maniant une double hache double tranchant, une quadruple hache dans le jargon.



Avec [Shiriskin](#), nous concentrons nos sorts et nos efforts pour faire chuter cet animal fort. Mais depuis que nous avons engagé les hostilités, nos ressources s'amenuisent et nos forces nous quittent, les combats nous ont épuisé tant physiquement que mentalement. Il me reste très peu de sort, donc je me laisse guider par Mask et incante un sort de [directive](#), et lui ordonne de sonner retraite. Ce qu'il fait désorganisant son armée, car même s'il se reprend vite, le mal est fait.

S'en suit un chaos dans les rangs ennemis qui nous permet d'approcher le général facilement. Je dis à [Shiriskin](#) de me faire confiance, ce qu'il refuse, mais je n'en ai cure et je lui réponds qu'il a juste à se rendre utile pour une fois en occupant la bête tout en évitant les coups de quadruple hache. La tâche devrait être aisée pour lui qui a pour habitude de fuir dès qu'il voit du danger. Je compte inviter le porc bipède sur notre tapis grâce à mon ultime sort d'[injonction](#), ce qui fonctionne!

Chose assez cocasse, on se retrouve donc à trois sur le tapis : moi et l'elfe contre le phacochère enfin moi contre le phacochère contre l'elfe. Il ne manquerait plus que par un concours de circonstances et de logique mal placés, le lecteur puisse penser que j'ai à un quelconque moment pensé, m'être allié avec un démon qui s'ignore. Bref, l'elfe évite miraculeusement de se faire découper en quatre pendant que je prends de l'altitude. Étant suffisamment haut, je crie à [Shiriskin](#) de s'accrocher pendant que je réalise un tonneau barriqué. Le général s'écrase au sol, au milieu de ses troupes dont le moral s'effondre, précipitant leur retraite et notre victoire finale. Je m'empresse de récupérer sa quadruple hache bien trop lourde et trop grande pour moi.

De son côté l'armée humaine assistée de mages et de griffons enfonce les lignes et tue les derniers invocateurs, refermant le portail qui aspire l'ensemble des démons trop proches. Nous avons, enfin j'ai gagné! Le nain et l'humain retrouve étonnamment leur forme naturelle, encore un coup de [Shiriskin](#) qui veut passer inaperçu, mais je vois clair dans son jeu.

Trois jours après nous recevons, comme tous ceux ayant participé à la bataille, les félicitations de la population, de l'armée et du général Dhelt ainsi qu'une médaille pour notre bravoure. Nous apprenons tristement la disparition de [Hammer](#) dans la bataille. Mon regard se croise avec celui de [Portekoi](#), nous nous sommes compris. Au moment de recevoir nos médailles, [Galfire](#) est reconnu par la garde comme le brûleur d'auberge et est aussitôt arrêté et emprisonné au donjon d'[Elturel](#). Ciao!



Portekoi et moi prévoyons d'aller en toute bonne foi à la prison pour demander la libération du héros de la ville. Cependant, nous nous disons que nous devrions d'abord honorer la mémoire du vénérable nain [Hammer](#) en se rendant à son domicile afin d'y récupérer ses effets personnels pour les rendre à sa famille, si on la trouve. Quand on toque à la porte, surprise, un humain nous ouvre. Je lui demande s'il connaît un nain nommé [Hammer](#), mais il me répond que non. Les autorités de la ville ont réquisitionné les maisons abandonnées pour y accueillir les réfugiés, apprend-on. Je m'insurge, il n'a pas à se servir avant nous, quand même! Le ton monte et [Portekoi](#) lui assène un judicieux coup de plat de hache naine magique qui le foudroie instantanément. On ne vole pas un voleur, bien fait! De peur d'avoir été repérés nous nous enfuyons en direction de la prison.

Entre-temps [Galfire](#) nous a dénoncés et nous sommes arrêtés puis jetés en prison par les gardes trop nombreux. Heureusement que la prison possède des dispositifs anti-magie car je m'étais rendu invisible jusqu'à ce que je réapparaisse au niveau de la porte entouré de soldats. Seul l'ignoble [Shiriskin](#) s'en est sorti, lui qui n'a pas voulu nous aider encore une fois, avait senti le vent tourner en quittant la ville après la cérémonie.

## ” Shiriskin



Quand je vois les deux courts sur pattes glousser et se faufiler en dehors de la cérémonie, je me dis qu'il est temps que nos chemins se séparent. Leur ligne de vie est tellement fragile que je me demande comment à chacun elle n'a pas rompu avant. Je retourne à l'auberge du Dragon Percé pour fêter l'obtention de ma médaille du courage avec la population autochtone. Je me fais payer des bières et le lendemain quand j'ai des nouveaux potes, je mets en place un cabinet de voyance pour riches afin de sonder la population du coin.

C'est bien la première fois de ma vie que je suis reconnu comme un héros et un criminel dans la même journée. C'est plus souvent soit l'un, soit l'un...

FIN