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 Lunarak. 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 guilde 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 artéfact. 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 faufilons 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 sardonyx (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, décoré 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.