

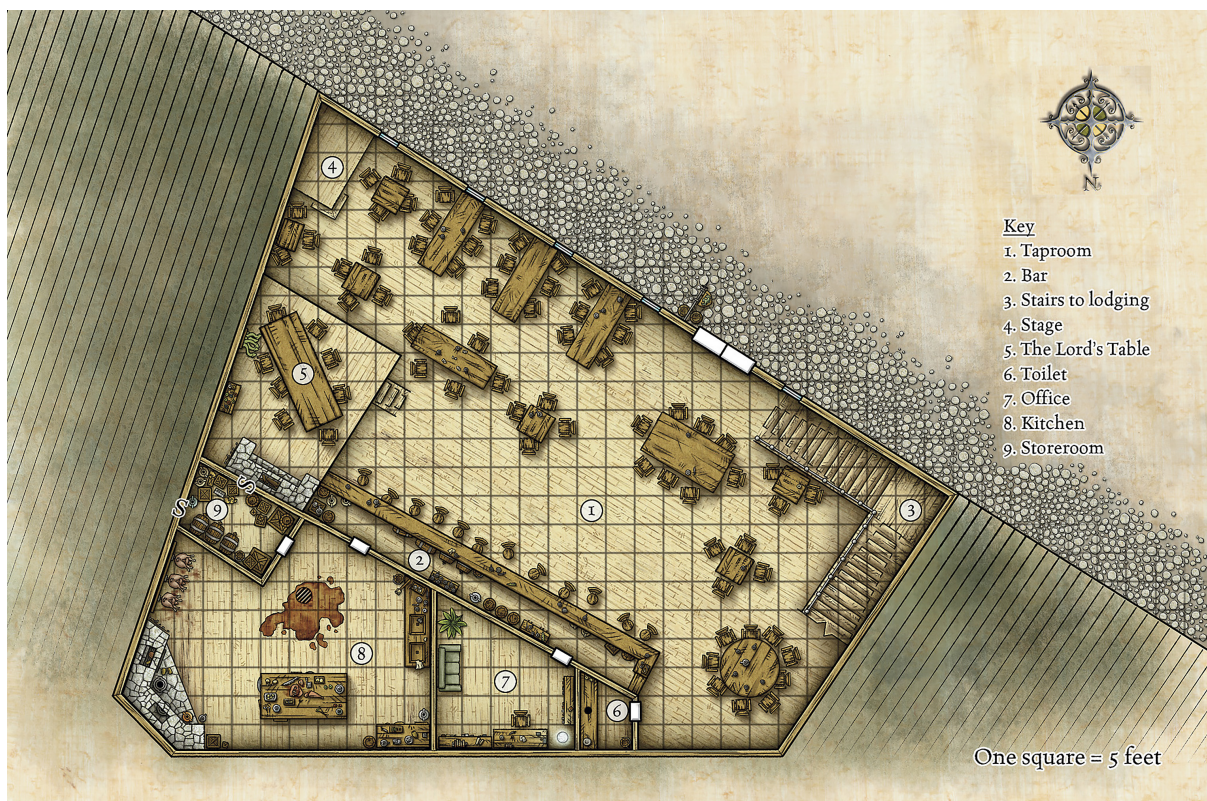
📄 Par deux fois, un aubergiste tu tueras et dont la taverne tu incendieras

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'indices fonctionne si rapidement.

On y court et on s'aperçoit que le quartier du port est plutôt malfamé 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 dégénèrent 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.