

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**.

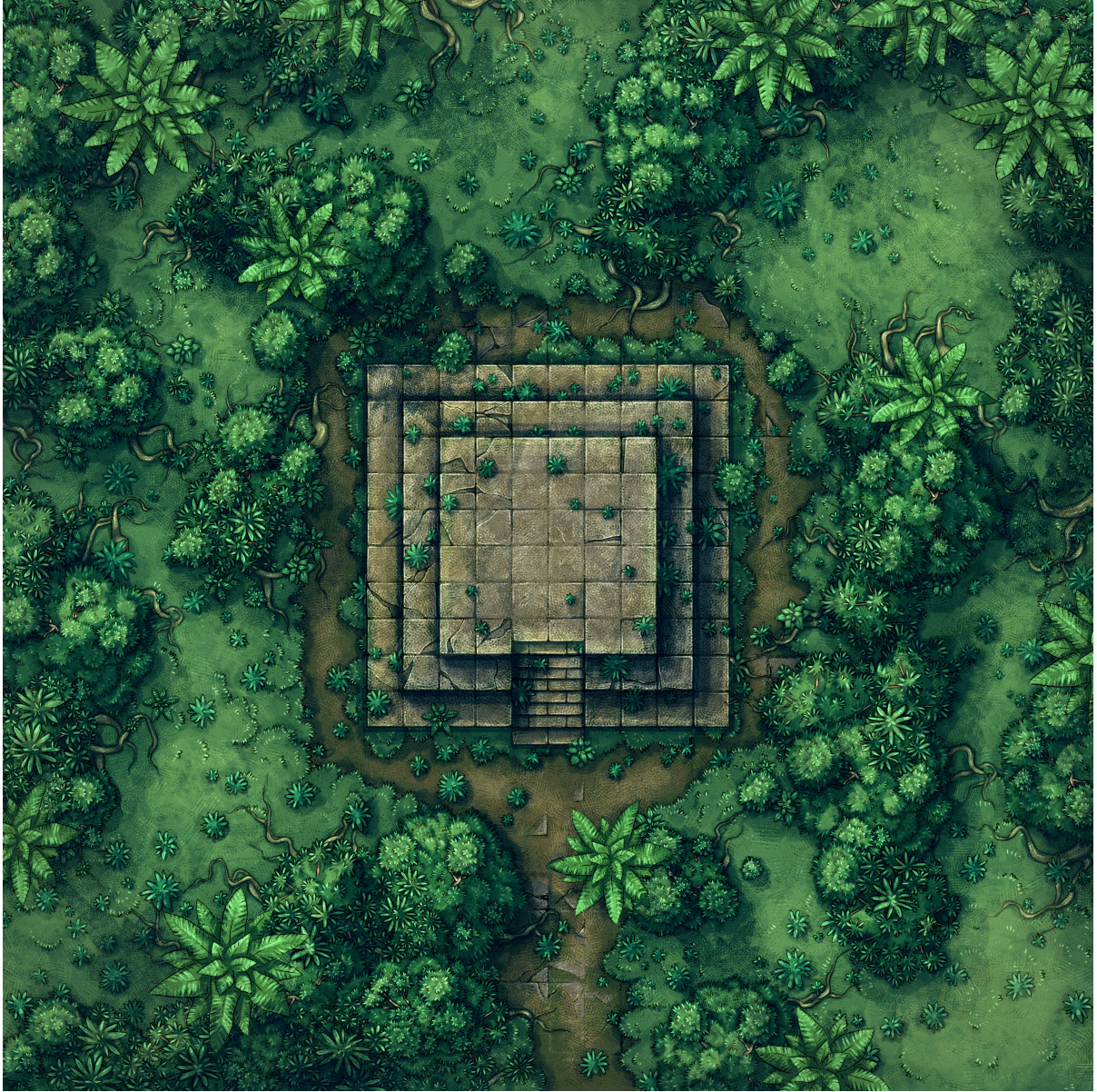


En installant notre campement, nous trouvons trace d'un feu récent. **Hammer** nous indique avoir trouvé le morceau d'ambre autour de ces ziggourats. Selon lui, il doit y avoir une entrée dissimulée. On inspecte les trois ziggourats. Je trouve comme une décharge de corps, une fosse commune, un endroit 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 y 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.