

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.