

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 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 faufile 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.