

Séance où *Trouvetout* joue pour la première fois.

Nous commençons cette nouvelle journée par l'exploration de la plus grande des ziggourats. L'un de mes squelettes porte la torche, ce qui met mal à l'aise *Shiriskin*, alors que c'est vachement pratique quand même car le pauvre *Galfire* ne voit pas dans le noir. Un escalier descend sur une dizaine de mètres jusqu'à arriver à un couloir donnant sur plusieurs portes du côté est et une porte au fond. Des cellules, aux barreaux rouillés, complètent le côté ouest.



La première pièce explorée est une chambre. La décoration date d'au moins un siècle, toutefois, des traces récentes de l'utilisation du lit sont relevées. *Shiriskin* récupère un tabard encore en bon état. J'attends que les autres s'en aillent pour fouiller le bureau. J'ai bien fait car en étant seul, je trouve mieux les choses. Je récupère alors des parchemins magiques et un collier de perles enfoui au fond d'un tonneau rempli d'eau croupie. Il semble maudit, alors je prends soin de l'emballer sans le toucher, avant de le ranger dans mon sac.

La deuxième pièce est une salle à manger qui a aussi récemment été utilisée. Des cellules sont inspectées par *Shiriskin* qui suppose qu'elles servaient à faire patienter les futurs condamnés au sacrifice.

On repère un filet d'air sur le mur est du couloir, juste avant la dernière porte. Il semble qu'un passage soit dissimulé, mais nous ne trouvons pas le mécanisme.



La pièce du fond est un grand hall où la statue d'un démon trône à l'ouest. À l'opposé se trouve un autel sacrificiel à en juger par les traces, noircies par le temps, qui coulent sur ses flancs. [Portekoi](#) découvre un mécanisme, caché sous l'autel, qui permet de faire bouger les bras et la tête de la statue. A force de bidouiller, un passage secret s'ouvre derrière la statue. Il donne accès à un couloir qui longe l'arrière des cellules. Nous y suivons [Shiriskin](#), sauf les squelettes qui ne sont pas très adroits et nous découvrons des judas qui donnent sur chaque cellule, ainsi qu'un passage dissimulé donnant accès à la dernière cellule.

Nos recherches sont interrompues par le bruit rauque de pierres qui grincent suivi d'une voix qui ordonne : « Mets-les dans le cachot ». [Portekoi](#) et moi opérons immédiatement un demi-tour pour aller voir ce qui se trame. Devant les cellules, nous tombons face à des hommes sangliers et un drow qui lance immédiatement un sort. Le nain est affecté. Il sombre dans une profonde démence et hurle en se tordant de douleur par terre. Son bras droit s'atrophie et se couvre de coulures rouges, chaudes, à travers lesquelles des petites flammes apparaissent. A en juger par les autres cris qui s'élèvent derrière nous, [Galfire](#) est également en proie à cette terrible souffrance. Le drow profite de cette diversion pour s'enfuir, me laissant seul avec les hommes sangliers.

J'ordonne à mes squelettes de faire barrage, le temps que je lance un sort de [dissipation de la magie](#) sur [Portekoi](#), en espérant le délivrer de la torture qu'il subit. D'une certaine manière, ça a bien fonctionné mais pas vraiment comme je l'espérais. Le nain continue de se rouler au sol mais mes squelettes, animés par magie, sont réduits en poussière...

Les hommes sangliers se jettent alors sur moi. J'en fais fuir un grâce à un sort d'[effroi](#). [Portekoi](#) reprend ses esprits et s'interpose devant le dernier ennemi.

Lorsque celui-ci tombe, nous découvrons qu'une petite-gens a également pris part au combat en se faufilant dans le dos de l'Homme-sanglier pour l'attaquer sournoisement. [Galfire](#) et [Shiriskin](#) nous rejoignent à ce moment. Des cornes ont poussé sur le front du magicien. En les voyant, [Portekoi](#) imagine qu'il s'est transformé en démon et l'attaque. Le coup ne porte pas et [Galfire](#) arrive à convaincre le nain qu'il est toujours lui. Nous nous tournons donc tous les quatre vers [Trouvetout](#).

## ” Trouvetout



[Trouvetout](#) est l'une prisonnière amenée par le drow. Seule de son groupe à être encore consciente si ce n'est vivante, elle arrive à se libérer de ses liens et à crocheter la serrure de sa cellule. En voyant l'un de ses geôliers

combattre, elle décide de prêter main forte.



Ne prenant pas le temps des présentations, [Portekoi](#) se précipite seul dans le couloir pour rattraper l'elfe noir. Je décide de le suivre, il ne faudrait pas qu'il trouve le trésor avant moi. [Galfire](#) me racontera plus tard qu'

#### ” Galfire

Avant de suivre les deux petits êtres, [Galfire](#) préfère se débarrasser du dernier homme sanglier englué dans une toile d'araignée qu'il a lancée, dans le but de ne laisser aucun adversaire dans leur dos.

Nous avançons dans le couloir non éclairé, mais on s'en fout, on voit dans le noir, nous. On entre dans une zone magique qui nous fait perdre un an de vie, mais on s'en fout aussi, car on n'a quasi rien senti. C'est [Galfire](#) qui va faire la gueule. Les humains ont la vie courte.

Au bout du couloir, un escalier remonte pour déboucher sur la zone d'excavation. Nous observons des esclaves qui, de toute évidence, extraient la terre sous laquelle est ensevelie une sorte de ziggourat inversée et évidée. On voit un mec au nord, près d'une double porte bien massive qui doit sûrement marquer l'entrée du trésor. On s'approche de lui et il nous prend pour des esclaves.



Il nous crie l'ordre de nous arrêter ce qui ne plaît pas au nain. Bon, je n'ai pas envie que l'infiltration commence mal donc je lui lance un sort de [silence](#), comme ça le bourrin l'exécute en toute discrétion pendant que les esclaves sont accaparés à bouger des trucs, et les surveillants accaparés à surveiller les esclaves qui bougent des trucs. Je dis au nain de récupérer tandis que l'on se faufile dans une chambre à l'ouest près de l'escalier pour le cacher. On récupère des tabards et on tue les occupants, d'autres hommes hybrides sangliers.

## ” Shiriskin, Galfire et Trouvetout



De l'autre côté, les trois empruntent le même passage en perdant eux aussi un an d'espérance de vie. Ils choisissent de suivre [Trouvetout](#) et grimpent d'un étage, car elle connaît déjà l'endroit pour y avoir été emprisonnée. [Shiriskin](#), étant le seul à porter un tabard, prétend accompagner le magicien et le voleur vers leurs geôles respectives. C'est en arrivant à son niveau qu'ils tentent de l'attaquer par surprise, mais la surprise échoue lamentablement. Bien que l'homme sanglier parvienne à charmer la petite-gens, les trois compères finissent par tuer l'hybride sans subir de blessures.

Ils montent encore d'un étage jusqu'au toit de la structure, et tombent sur un énorme trou au fond duquel ils aperçoivent un symbole dessiné au sol, qui pourrait s'apparenter à un portail magique. Ils distinguent aussi le nain et le gnome discuter avec un drow et ils ressortent accompagnés par un homme sanglier. Sont-ils passés chez l'ennemi ?