

La joueuse de [Trouvetout](#) est absente.

Avec le nain, une fois que l'on a bien pillé les chambres, on était intrigué par la double porte au nord, donc on y retourne, mais d'abord on teste une porte avant au cas où. On rentre dans leur cantoche. Un mec au fond nous tourne le dos et gueule que la bouffe n'est pas encore prête. Comme il parle mal au nain, le nain le tue, j'en profite pour lui balancer mon poignard dans le dos histoire d'avoir servi à quelque chose. Le son de plusieurs cloches retentit alors de la cuisine située sur la gauche et se propage via un filin de métal sur le mur jusque dans la pièce sur la droite. On pense que c'est l'alarme alors on cache le corps sous la table à la vite et on se dirige vers la pièce à l'est.

C'est un grand hall avec des pylônes massifs dont quelques-uns sont bien abîmés. Au centre de la pièce, on retrouve le même drow qui nous avait échappé à [Elturel](#), [Kreditz Zolande](#) en train de lire des grimoires entourés de deux hommes-sangliers. On se dit que ce n'est pas le bon moment pour l'attaquer, on est deux contre trois. Il nous donne l'ordre de lui ramener à manger, mais on se fait porter pâle. On lui dit que l'on a été attaqué par un groupe venant du couloir en bas des escaliers et qu'il devrait venir voir, mais il envoie un des deux hommes sangliers avec nous pour enquêter. On ressort et on l'amène dans le bas des escaliers. Pendant qu'il a le dos tourné, on le tue.

Quand on remonte, on tombe sur [Galfire](#), [Shiriskin](#) et [Trouvetout](#) qui nous racontent ce qu'ils ont fait là-haut. On brosse dans le sens du poil [Galfire](#) en insinuant qu'il a l'opportunité de cramer une autre auberge, tous les hommes sangliers sont rassemblés dans la cantine. Et pendant qu'il fait diversion, on s'occupe du drow avec le nain. Le plan est trop beau pour être vrai selon [Shiriskin](#) qui n'est pas hyper emballé, bref comme d'habitude quand ce n'est pas son idée.

🗨 Shiriskin et Galfire

Le gnome attend le signal de [Galfire](#). Il ouvre la porte, lance sa boule de feu mais elle lui pète à la gueule et à celle de [Trouvetout](#) qui se retrouve à terre. Heureusement pour lui, [Shiriskin](#) s'était mis en retrait au niveau de l'escalier. Les deux plus proches hommes sangliers sont bien cramés sauf [Galfire](#) étonnamment, il incante pour la deuxième fois une [boule de feu](#). Résultat identique, il vient de comprendre que la malédiction lancée par le drow peu de temps avant agit sur lui. Ses boules de feu sont bien plus explosives, mais il a du mal à les contrôler. Toutefois, il résiste de façon surprenante aux brûlures. Quand, il reprend ses esprits, il se retrouve seul face à une dizaine d'hommes sangliers.



Le nain et le gnome au son de l'explosion, bien qu'ils n'aient pas assisté à la débâcle, se rapprochent du drow en claudiquant, en lui racontant que son garde du corps a été tué dans une embuscade. Le nain peut se rapprocher suffisamment pour porter un coup, mais n'atteint pas son but, l'effet de surprise est gâché. Le drow réplique de suite en invoquant une créature du portail, identique à celle qui gardait les ruines de Lunararak puis un sort de [ténèbres](#). Le combat semble tourner en leur défaveur.

Voyant la débâcle s'annoncer, [Shiriskin](#) utilise l'une de ses compétences pour voyager dans le temps, [paradoxe Mineur](#), et rembobine jusqu'au moment où nous nous rejoignons dans les escaliers. Comme à chaque fois, seul le chronomancien se souvient des précédents événements.

L'elfe essaie de nous convaincre de retourner nous reposer au camp avec [Hammer](#), mais on est persuadé que c'est le bon moment d'attaquer, étant donné que tous les hommes sangliers sont regroupés. Sans être discret, [Shiriskin](#) lance plusieurs clins d'œil à [Galfire](#) qui d'un coup prend sa défense. L'elfe nous ramène sans notre consentement en dehors de la ziggourat et demande à l'humain de les rejoindre.

Toutefois, je résiste au sort et me retrouve seul avec [Galfire](#). Même si je suis maintenant d'accord pour reporter l'attaque à la journée suivante, je lui dis que c'est con de rentrer au camp les mains vides et nous partons explorer d'autres pièces de la ziggourat. Mask me guidant tout droit au trésor : 4000 pièces d'or ainsi que des armes magnifiquement ouvragées dont une belle masse, un arc court et une pertuisane. Je lui laisse bien volontiers une épée finement travaillée, elle n'est pas magique et vaut sûrement moins que les trois autres, mais elle brille plus. Ça se voit qu'il n'y connaît rien.