

Autres

- [Fleur de lierre rouge](#)
- [Flûte en os](#)
- [Graine de fruit étoile](#)
- [Le journal de l'espion Kadar](#)
- [Le livre du retour qui vient du futur](#)
- [Longue vue d'Edmur](#)
- [Orbe de Blackie](#)
- [Outils de voleur d'Al-Hajjaj ibn Yusuf ibn Matar](#)
- [Yeux de jade](#)

Fleur de lierre rouge



La fleur grasse et obscène du redoutable lierre rouge de [Zukundu](#), se nourrissant de la vie qu'elle extrait des vivants via ses racines. Ergen l'a récupérée après avoir mis le feu à un redoutable spécimen vivant dans une serre. De cette fleur on tire un jus dont l'injection fait oublier la douleur et provoque une rage guerrière comparable à celle des combattants du nord. Plus d'un an après sa récolte, elle paraît avoir été cueillie à l'instant. Il serait dommage de l'égarer quelquepart.

Flûte en os



Une flûte taillée dans l'os d'un prisonnier par les [Mekutu](#), à [Zukundu](#). Bien utilisée elle permet de charmer les Rampants qui gardent l'entrée de leur Palais de Jade.

Ergen l'a récupérée sur le cadavre d'un Mekutu, juste après leur rencontre avec [Zyanya](#).

Graine de fruit étoile



Une graine de fruit étoile, dont la lumière verte et fluorescente baigne vos souvenirs confus de [Zukundu](#). Daruk en a mangé de ce fruit, et a brillé dans l'obscurité pendant deux jours.

Le journal de l'espion Kadar

Trouvé dans la cache du Kadar qui espionnait le temple de Jean. L'espion a été proprement exécuté malgré l'assurance du contraire.

- Le Très Grand Kadar a eu raison d'enquêter sur les disparitions de Valadelad. Elles portent bien la trace du démon réveillé par l'étrange tempête qui a frappé le Al Khaz.
- Les victimes sont amenées dans les ruines d'une maison brûlée lors d'un rituel il y a plusieurs années. La maison reste abandonnée, ayant mauvaise réputation.
- Le temple est lié aux disparitions. J'ai trouvé la porte du sous-sol avec difficulté et ce que j'y ai vu prouve que le démon, nommé anamelech, est sur le point de revenir dans notre monde. Le Très Grand Kadar trouvera un moyen de négocier avec lui.
- J'ai acheté la maison d'un noble de province. Il l'utilisait comme pied à terre à la ville dans son jeune temps, elle reste bien entretenue. J'ai pu creuser un passage jusqu'aux souterrains du temple. Mes allers et venues seront facilités.
- J'ai trouvé un sanctuaire, que les prêtres appellent sanctuaire rouge. Une femme enceinte y est entravée et semble droguée, nourrie par la chair des disparus qui y sont sacrifiés. Je n'ai rien pu en tirer.
- Le démon doit revenir par un lieu appelé Sippar. Ce lieu semble se déplacer, ou les moyens d'y parvenir varient.
- Le démon doit s'incarner dans un enfant à naître, déjà conçu. Je comprends maintenant le rôle de la femme enchaînée, qui a disparu lorsque je suis passé hier soir.
- J'ai pu étudier le sanctuaire rouge et ai entendu plusieurs conversations. Je sais maintenant comment accéder à Sippar. Cela nécessite une pierre rouge, que l'on trouve sur l'étrange statue. Dans ses bras il y avait trois parchemins. Il n'y en a plus que deux maintenant, le troisième est parti avec une prêtresse appelée Blackie dans un lieu appelé le Valet Borgne. Un parchemin explique comment activer la pierre. Le deuxième explique comment dessiner la porte. Le troisième et dernier donne les paroles qui l'ouvrent. Les indications changent à chaque instant et sont fixées lorsqu'on les lis.
- Le Valet Borgne est un bordel où sont amenés, drogués et prostitués les adeptes du temple. Des individus haut placés rendent de grands services au temple pour y accéder.
- Jean est le prêtre du temple ; Blackie est la prêtresse du Valet Borgne. A un moment ils n'étaient qu'un.

Le livre du retour qui vient du futur

Trouvé dans le coffre personnel de Jean, dans son temple.

Eléments récurrents

- L'épouse qui s'est enfuie il y a 7 fois mille ans
- L'épouse connaît le guerrier par lequel le seigneur reviendra
 - le guerrier tuera un homme gorille
 - le guerrier tuera le sorcier d'un autre temps et fermera à jamais son oeil
 - le guerrier plongera un pieu dans le cœur d'un monstre qui boit le sang
 - le guerrier tuera le seigneur pour lui permettre de revenir
- Les yeux du seigneur sont les pierres, les pierres pavent le chemin vers Sippar son lieu
- Les mains du seigneur tiennent
 - le parchemin de la voie de la pierre, celui qui veut voir verra sa Voie de la Pierre
 - le parchemin du lieu de la pierre, celui qui veut voir verra son Lieu de la Pierre
 - le parchemin de la parole de la pierre, celui qui veut voir verra sa Parole de la Pierre

Un chant revient régulièrement

Notre seigneur va naître des entrailles de l'une de ses femmes,

Il a été appelé et il vient s'étendre sur ce monde.

Notre seigneur va naître des reins d'un grand guerrier,

Il a été appelé et il vient s'étendre sur sa femme.

Des reins de ce guerrier dont la nudité est entre l'est et l'ouest,

Il a été appelé et il vient s'étendre sur ce monde.

Notre seigneur sera mis au monde par les prêtres qui sont un,

Il a été appelé et il vient s'étendre sur sa femme.

Notre seigneur sera mis au monde par le prêtre qui est deux,

Il a été appelé et il vient s'étendre sur ce monde.

Notre seigneur connaîtra dans sa chair la chair de sa femme,

Il a été appelé et il vient s'étendre sur sa femme.

Notre seigneur connaîtra son épouse cachée,

Il a été appelé et il vient s'étendre sur ce monde.

Notre seigneur nous apportera cette prière,

Alors il sera appelé et viendra s'étendre sur ce monde.

Notre seigneur va naître des entrailles de l'une de ses femmes,
Alors il sera appelé et il vient s'étendre sur ce monde.

Longue vue d'Edmur

Une longue vue magnifique en argent sertie de pierres précieuses, appartenant à [Edmur](#). Ergen l'a prise en quittant précipitamment la Lauberge en flamme.

Orbe de Blackie

- Un orbe qui devait servir à alimenter la machine dans le temple de [Sippar](#).
- Cet orbe est chargé de la puissance de milliers de rites sexuels exécutés au Valet Borgne, la maison close dont [Blackie](#) était la proxénète et la prêtresse.
- Un autre orbe était en possession de [Jean](#).
- L'orbe de Blackie a été récupérée par Altaïr, à la mort de Blackie. Il n'a donc pas pu alimenter la machine de Sippar.



Outils de voleur d'Al-Hajjaj ibn Yusuf ibn Matar



La qualité de ces outils est exemplaire, les pièces qui doivent rester rigides sont incassables, inflexibles, alors que celles qui doivent être le siège d'une légère souplesse sont exactement ce dont on rêve. L'ensemble est d'un acier mille fois travaillé par les meilleurs artisans de Belthaar,

dans une de ces forges clandestines qui fournissent les membres les plus hauts placés de la guilde des voleurs de Zamora. Diogo en est actuellement le propriétaire.

Ces beaux outils appartenaient à Al-Hajjaj ibn Yusuf ibn Matar, dont le cadavre a été trouvé à terre, dans les catacombes de Belthaar. Avec sa compagne Sonia, dont le destin est inconnu, il avait pour ambition de piller le tombeau d'Ikhtanabu Xul le sorcier.

Les circonstances de sa mort resteront mystérieuses. Tout au plus et grâce à l'expertise médicale d'Ergen savons nous qu'il avait, à un moment, deux jambes, mais que son cadavre n'en avait plus qu'une.

Yeux de jade



Créés en des temps immémoriaux, lorsque [Zukundu](#) était jeune et que sa puissance ternissait l'éclat des étoiles, ces yeux prennent place dans les orbites vides des aveugles, leur permettant de voir à nouveau.

Personne ne sait ce que montrent ces yeux à leur porteur. Mais ils se nourrissent de sa force vitale et le transforment en vaisseau d'une volonté de destruction. L'âme se corrompt au même titre que la chair, qui disparaît, devient grise et friable et prend lentement une luminescence verdâtre. Les yeux de jade donnent à son porteur de grands pouvoirs magiques, lui permettant de torturer l'esprit de ceux qui lui résistent.

Portés par [Badazeko "le beau"](#), fils de [Khenaton](#), avant d'être arrachés de son crâne par Altaïr. Donnés à [Uta-Napishtim](#) pour libérer [Tica](#). Donnés à [Jakar](#) contre une assurance de paix entre Turan et une nation à naître. Donnés à [Jakilo](#) pour lui rendre la vue. Arrachés du crâne de Jakilo par Altaïr. Laissés dans le désert du [Al Khaz](#), cachés sous son sable par les PCs espérant que personne ne vienne les y extraire.