

En Sippar

Se conformant aux indications des parchemins de la pierre les héros se procurent un poulet et un lapin, puis se dirigent vers les murailles de leur ville.

Daruk sort la pierre de son rectum, la nettoie et la donne à Ergen. Ergen nettoie la pierre une nouvelle fois, puis l'active en la frottant sur le poulet.

Enfin il accoste un inconnu.

Ils montent ensemble les escaliers, en discutant de choses et d'autres. Même s'il s'agit d'un inconnu, Ergen lui dit

“ Tu es mon ami

L'inconnu se fige alors, ouvre grand les yeux et dit, étrangement habité :

“ Je pensais que tu étais mort, seul, il y a très longtemps.

Ergen rit, et lui répond

“ Oh non, pas moi, je garde le contrôle. Tu as devant toi celui qui a vendu le monde.

La porte vers [Sippar](#) s'ouvre alors dans la muraille de Valadelad. Un air lourd, humide, parlant de choses vivantes sort de l'ouverture. L'inconnu descend les escaliers, un peu déboussolé.

Passer à travers cette porte est comme passer à travers toutes les portes.

De l'autre côté un orage puissant vient projeter la pluie sur les aventuriers. Les gouttes sont plus grosses que ce à quoi ils ont été soumis jusqu'alors.

Sippar est un temple, des gradins en pierre sont disposés en hémicercle. Ils descendent vers l'autel, une [machine](#) en métal coloré de rouge, vert et de jaune au centre de laquelle se trouve une table d'accouchement d'où proviennent les cris de Zina. Un orbe fournit de l'énergie au dispositif, enchâssé dans une cage de fer dans un des bras de la machine. Le second bras est vide, il devait probablement recevoir l'orbe de Blackie, maintenant rangée au trône de fer. Une centaine de cultistes épuisés tournent des moulins à prières et recitent une litanie inconnue mais effrayante.

Le temple est construit sur une corniche en hauteur d'une de ces montagnes étroites et recouvertes de jungle. Au dessus roule sans cesse un épais tapis de nuages sombres, frappant d'éclairs les sommets violemment éclairés à intervalles rapprochés. Au fond de la vallée sortent parfois de la brume des bâtiments ressemblant aux pyramides que l'on trouve en Stygie. Loin au dessus du temple, posée sur la montagne, se trouve une fleur de lotus en métal sur un axe permettant de l'orienter. Un gigantesque moulin à prières de métal est posé au milieu de cette immense fleur argentée. Il tourne en vrombissant, lançant des prières vers les étoiles, de l'autre côté de l'orage.

Une silhouette encapuchonnée, Jean, manipule des leviers et des volants sur la machine, et la fleur de lotus et son moulin à prière s'orientent dans un cri métallique vers d'autres étoiles, avant de se mettre à vrombir de façon encore plus puissante.

C'est à ce moment que la tête de l'enfant de Zina et Daruk apparaît. Des éclairs sortent de la machine pour frapper le crâne du pas encore nouveau-né. Le transfert de l'âme d'anamelech dans le corps de l'enfant, spécialement manipulé par magie pour accueillir la puissance d'un dieu, débute alors. Mais pas pour longtemps.

Ergen se transforme en tigre et bondit en direction de la femme, passant au dessus de la centaine de cultistes qui ne peuvent rien faire. De même Jean n'a que le temps de se retourner de l'écran de cristal pour voir les mâchoires du tigre se refermer sur la tête de l'enfant.

Le corps d'anamelech est détruit. La suite est bien triste. Les trois autres intrus massacrent du fidèle épuisé à tour de bras.

Jean tente d'accueillir l'âme de son dieu, mais il meurt, affaibli par les sorts d'Ergen, sous les coups d'Altaïr.

Les fidèles survivant se jettent de la corniche ou s'effondrent sur place. La machine à incarner les âmes est détruite par Altaïr. L'orbe restant est jeté par la corniche. Zina est soignée, difficilement. Si son corps survivra, le reste est perdu depuis longtemps.

Ceux de Dadun sortent avec elle en frottant la pierre contre le lapin, bien rangé ensuite dans le sac de Diogo.

C'est une pâle image d'elle qui est amenée à Hamosis. Celui-ci, pâle imitation aussi de celui qu'il était il y a déjà plusieurs années, paie aux aventuriers ce qu'il leur doit. Zina et Hamosis partageront leur addiction au lotus noir qui terminera bientôt de consumer leurs âmes.

Les nobles et les officiels qui profitaient des opportunités offertes par Jean et Blackie lancent des hommes de main à la poursuite de ceux qui ont détruit leur investissement.

Daruk et Diogo ont juste le temps d'appointer Dorsa gérante du trône de fer en leur absence. Par chance La Capricieuse, bateau d'Aro de Balla, quitte le port au moment même où les aventuriers s'y dirigent.

Ils se retrouvent donc sur le pont, regardant Valadelad s'éloigner puis devenir un point à l'horizon.