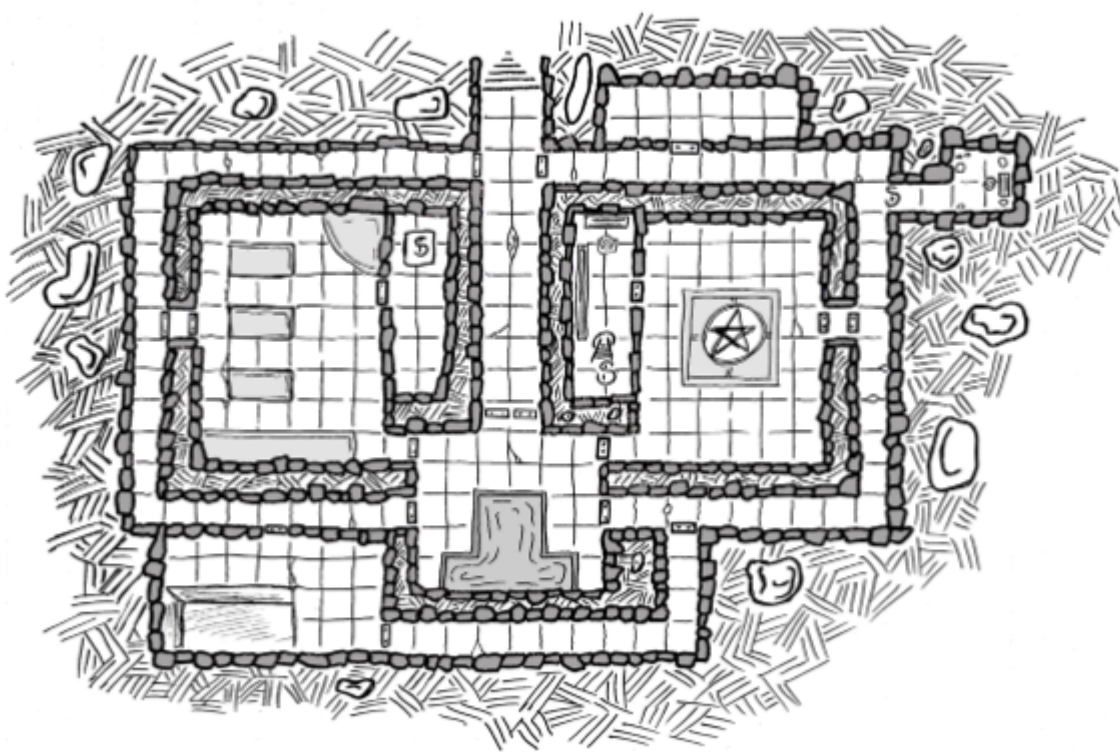


# Le sous-sol du temple

C'est probablement parce qu'ils veulent rattraper Jean que les aventuriers passent rapidement d'une pièce à l'autre. Ils traverseront ainsi un sanctuaire blanc, ressemblant tout à fait à l'image que l'on se fait d'un lupanar avec ses grands lits au matelas épais et aux draps de soie, puis une salle d'eau dont l'atmosphère apaisante et la luminosité bleu-verte cachent mal une magie puissante. Sur le mur est de la salle d'eau une porte cramoisie marque l'entrée du sanctuaire rouge. La même pierre, lisse comme le verre, dalle le sol de cette pièce marquée par l'horreur. Elle n'est pas blanche ici mais rouge, comme le mystérieux fluide en suspension dans l'air, se condensant parfois en filets sanglants coulant sur la pierre du sol qui s'en gorge.



Au milieu de la pièce carrée, une statue humanoïde semble avoir plus de deux bras, parfois tout juste trois, parfois une trentaine, apparaissant ou disparaissant selon l'angle de vision et les replis malsains de l'air rouge. Sur sa tête aux nombreux yeux rouges est un orbe laiteux avec parfois des reflets mauves. La statue elle-même est au centre d'une fontaine où s'écoule le sang du cou d'un homme tout juste sacrifié par Jean, qui le tient par les cheveux au-dessus du bassin. Trois prêtres viennent se mettre entre les intrus et Jean, protégeant sa fuite.

Diogo esquive les prêtres et saute au-dessus de la fontaine pour intercepter Jean qui court vers une table de bois. Si le saut lui-même est magnifique, la réception l'est moins, il glisse sur le bord de la fontaine et tombe dans le liquide rougeâtre. Il est certain qu'un bras de la statue maléfique l'a déséquilibré au moment de sa réception.

Altair est au contact des prêtres et essuie une attaque magique de la même nature que celle qui a

failli emporter Ergen. Il sent lui aussi la vie s'enfuir et son âme hurler d'horreur.

Ergen en retrait lance une nouvelle fois un éclair se propageant droit devant lui, brûlant terriblement un prêtre qui s'effondre et frappant aussi Jean qui s'en sort mieux.

Daruk voit ses déplacements gênés par la statue dont un bras vient le fixer. Pragmatique, c'est avec son arc qu'il essaie, sans succès, d'arrêter Jean.

Le grand prêtre appelle l'orbe magique qui vient se placer sur son bâton. Puis il prend sur la petite table de bois une pierre rouge, de la même sorte que celle que Daruk garde cachée, l'écrase sur une tomate et lance un sort de feu vers le mur où sont fichées trois bougies. Elles s'allument d'un coup, délimitant une porte qui n'était pas là une fraction de seconde auparavant. Il énonce des paroles cryptiques

“ Vois ce garde, là, qui tabasse le mauvais gars ! Je me demande si un jour il se rendra compte qu'il fait partie du spectacle. Est-ce qu'il y a de la vie sur Mars ?

La porte s'ouvre alors sur un paysage exotique, aux prodigieux reliefs karstiques frappés de façon continue par l'orage, le vent agitant la jungle qui s'accroche à leurs flancs. L'air est chaud et humide, apportant pendant un court instant une lourde odeur végétale. Puis la porte se ferme derrière Jean qu'une puissance inconnue protégeait des coups d'Altaïr à partir du moment où il avait commencé à en passer le pas, amenant avec lui un orbe de puissance.

Il ne reste plus qu'un mur, inerte, là où quelques secondes auparavant il y avait une porte vers un ailleurs lointain.

Altaïr passe sa frustration sur les prêtres restant, décollant avec application leurs têtes de leurs épaules.

L'étude du mur, des bougies, de la tomate écrasée n'apporte rien. La statue est sans vie ni malice maintenant que Jean est parti. L'air se purifie, la suspension rouge se disperse et révèle au coin nord-est une petite cage comportant une couche de paille, un bol de nourriture et un chapeau de fourrure.

Daruk reconnaît la toque de Zina, probablement prisonnière ici. Ergen étudie la nourriture : il s'agit de viande humaine, lourdement magique. Zina a été ici soumise à des rituels impies, possiblement ceux qui ont accéléré sa grossesse.

Dans les yeux de la statue sont enchâssées d'autres pierres rouges. Dans les mains de la statue sont trouvés deux parchemins.

Le premier explique que le poulet les fera rentrer, le lapin les fera sortir.

Le second qu'il faut monter les marches des murailles de leur ville avec un inconnu.

Il reste à explorer le souterrain, ce qui sera fait très superficiellement. Le nombre de trésors qui attendaient de braves aventuriers restera inconnu, tout comme d'éventuels documents listant les membres de ce culte dégénéré. Nulle doute que leur découverte aurait pu permettre à ceux de Dadun d'avoir des moyens de pression sur des riches et des puissants de Valadelad, leur permettant dans le même coup d'assurer leur sécurité. Mais ce n'était probablement pas leur

destin, et c'est au pas de course qu'Altaïr et Diogo se dirigent vers un vestiaire.

Sur des patères sont accrochées des robes blanches, jaunes, de rares robes pourpres et enfin quelques robes rouges appartenant à Jean. Dans la poche de l'une d'elle est trouvé un court message :

“ Jean, le parchemin des paroles est arrivé au valet borgne. Nous nous reverrons très bientôt à Sippar pour appeler le seigneur. Blackie.

Les murs du vestiaires sont recouverts d'une peinture murale courant le long des murs. Des gens en robe pourpre sont portés par une large barque sur une rivière qui serpente. Ils se dirigent vers un endroit au milieu des pins représenté par une grande lumière. Des silhouettes entrent dans la lumière en se dénudant. Au sein de cette lumière il semble y avoir selon Altaïr, mais rien n'est sûr, un lieu, au milieu de montagnes acérées en tout point semblables à celles entrevues par la porte de Jean.

Ergen pendant ce temps a trouvé un passage caché dans un mur, à un endroit où un bougeoir était régulièrement brisé. Le passage était étroit, il décide de traverser sous la forme d'une souris.

Grand bien lui en a pris : derrière le passage attendait, épée au point, un espion [Kadar](#). Il le neutralise rapidement et tout le monde se retrouve pour l'interroger.

Avant d'être occis par Daruk il apprend à ses agresseurs qu'il surveille le temple pour le compte du grand Kadar lui-même. Le personnage mystérieux pense que le temple est le lieu d'un culte visant à faire revenir anamalech après la destruction de son avatar par Daruk, il y a quelques mois, dans la [forteresse folle du Al Khaz](#). La fouille de sa cache livre un [journal](#) et un [anneau de remarcation](#). Diogo empoche l'objet magique. Cela lui permettra de remarquer des choses. Des choses qu'il n'avait jamais remarquées. \

La dernière pièce visitée est une petite salle attenant au sanctuaire rouge. Elle a la même odeur que celle de la maison d'Hamosis, celle du lotus noir. Des fioles remplies du précieux liquide sont disposées sur une étagère à côté de linges imbibés. Ces linges sont probablement utilisés pour droguer des victimes ensuite sacrifiées pour [anamelech](#). \ Sur un secrétaire on trouve une lettre non envoyée, destinée à une certaine [Blackie](#).

La lettre dévoile un point particulièrement destabilisant pour les aventuriers : la fiancée d'anamalech, celle qui fuit sa promesse, n'est autre qu'[Elizete](#).

“ Blackie,  
Je suis maintenant convaincu qu'un initié nous espionne. Les choses changent de place, des lampes à huile sont retrouvées brisées au sol. Je ne l'ai pas encore

identifié. J'ai eu raison de mettre le parchemin des paroles à l'abri avec toi, dans la forêt, au valet borgne. J'ai dans mon esprit les paroles de la pierre, tu as dans le tien sa voie et son lieu, nous pouvons chacun faire notre prochain passage en Sippar, qui sera le dernier. Sippar est maintenant inaccessible à quiconque nous espionne.

Nous nous y reverrons bientôt. Ton orbe a assez d'énergie pour faire fonctionner la machine à prières pendant plusieurs heures. Le mien sera aussi puissant dès demain : je me suis entretenu avec un gardien de la prison de cette ville. Contre du temps avec une de nos initiées il nous fournira deux vagabonds dont personne ne remarquera la disparition. Avec ces deux sources d'énergie la cérémonie sera sûre et rapide, et notre seigneur prendra possession de la chair de l'enfant de cette femme.

Nous prendrons alors place à sa droite et accompagnerons sa volonté vers son épouse cachée, cette Elizete qui depuis sept fois mille ans fuit sa promesse.

Bientôt à Sippar nous serons un à nouveau.

Jean.

Sonnés, ceux de Dadun sortent du souterrain par la maison brûlée de Shylock. La petite pièce attenante au sanctuaire rouge est le point d'arrivée d'un passage permettant aux sbires de Jean d'amener les victimes des sacrifices pour anamelech. Le point d'entrée est la maison brûlée du quartier des docks.

A la sortie, Altaïr reconnaît la petite [Gigi](#), quatorze ans maintenant, mais qui cherche toujours son chat.

---

Revision #13

Created 2024-06-30 15:49:38 UTC by Fred

Updated 2024-08-09 16:11:42 UTC by Fred