

# SC 7 Le poignard du nécromant

Les malheurs d'Ali, première partie.

- [Tout a commencé comme cela...](#)
- [Les malheurs d'Ali](#)

Tout a commencé comme  
cela...

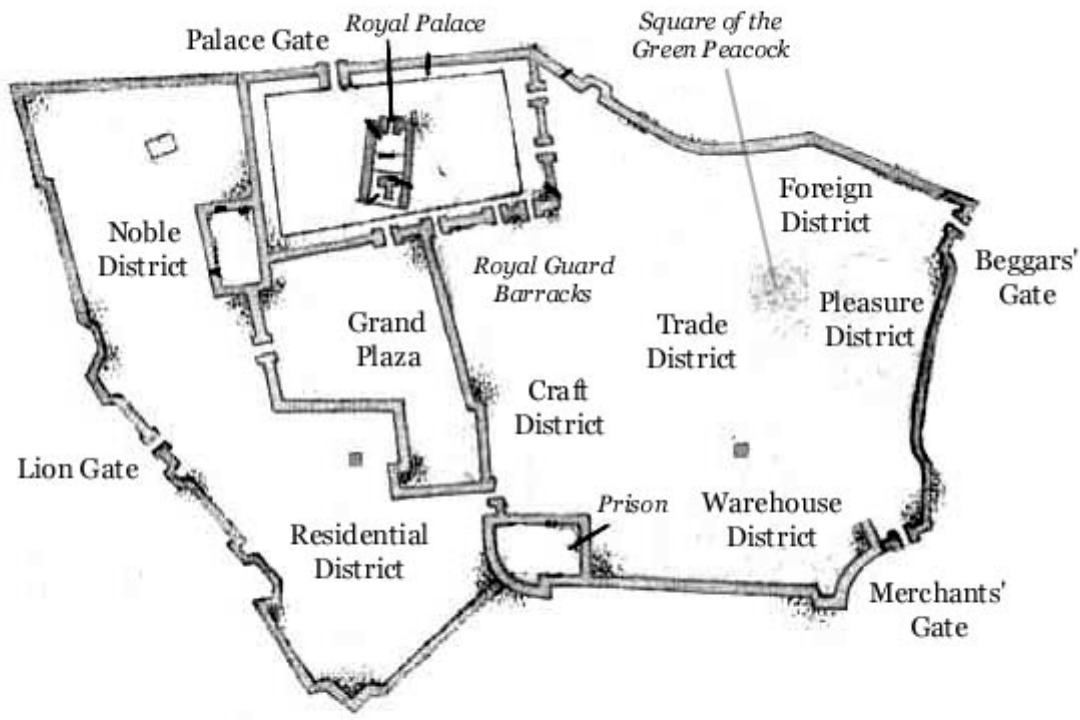


Les jours se suivent et se ressemblent à Valadelad. Vous dépensez joyeusement toutes les richesses acquises. Diogo & Daruk font l'acquisition d'une taverne à l'abandon et l'or provenant des coffres des La Riva parvient tout juste à payer l'acquisition des lieux, reste à meubler l'ensemble et à engager le personnel. Aro s'occupera de placer des gens de confiance. Altaïr dépense son argent dans des soins fréquents. Personne ne sait vraiment ce qu'il fait de ses nuits, mais ce n'est pas que des amis. Ergen se lance dans la production de potions, avec plus ou moins de bonheur. La manoeuvre est rendue plus difficile par une pénurie de composants alchimiques et d'herbes. [Ali l'Alchimique](#) le prévient que des troubles en Turan l'empêchent d'avoir toutes les substances dont Ergen a besoin dans le cadre de ses activités. Normalement il irait faire un long voyage jusqu'à sa ville natale, Agraphur la scintillante, mais la route est devenue risquée. Il demande alors à Ergen de l'accompagner. Aro a vent de l'affaire : il souhaite qu'Ergen soit accompagné par ses compagnons habituels. Les affaires sont mornes sur le port, ce n'est pas bon signe. Quoi qu'il en soit, s'il arrivait à faire parvenir jusqu'ici des marchandises de Turan, il pourrait engranger un pactole confortable.

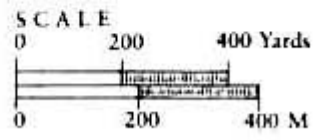
Et c'est ainsi que les cinq voyageurs partent pour l'Orient mystérieux, ses cultes dégénérés, ses filles faciles, ses trésors légendaires. Ils vivent quelques aventures sans prétention qui ne méritent pas d'être exposées ici. A chacune d'elles les fonds gagnés permettent par un curieux hasard d'équilibrer les pertes subies en dépravations dans les villes leur servant de lieu de repos. Sauf pour Ali, qui voit ses fonds propres diminuer rapidement. Il ne combat pas, et n'a donc pas le droit aux richesses acquises. Cela le rend plutôt rochon.

Sur leur trajet vers les richesses d'Agraphur, ils font halte à [Belthaar](#). C'est une cité de moyenne importance, à la frontière entre Zamora et [Khauran](#), l'une des plus petites cités états de Khauran avec une population d'à peine 12000 âmes. Son origine est néanmoins très ancienne, et ses sombres ruelles serpentent entre des monuments prodigieux et des tours vertigineuses. Des temples et des ziggourats sont dédiées à Ishtar, Mitra, Yadar le dieu du repos éternel, et une multitude d'autres. Belthaar est dirigée par le roi Simashat-Tar III, dont l'armée de 2000 piquiers et 500 chariots est engagée dans un conflit à trois entrées avec ses voisins plus puissants, Zhaol et Ghezath. Malgré son armée de plus petite taille, Simashat-Tar III a réussi à capturer le prince de Ghezath, ce qui lui assure une relative tranquillité de ce côté-là. Dans le même temps il négocie une trêve avec les émissaires de Zhaol. Pour le moment l'armée est donc cantonnée à des fonction de maintien de l'ordre, dans les ruelles de la ville.

C'est donc dans une ville plutôt calme qu'une soirée se termine au "Chien qui boîte", une taverne qui gagne à être connue du quartier du plaisir. Un jour très prochain, Ali et les quatre de Dadûn rejoindront une caravane qui traverse le désert du [Al Khaz](#), trop dangereux pour être traversé seul. Ali connaît personnellement Haram Baal, son propriétaire. Il a confiance en lui, et a absolument voulu attendre le départ de sa caravane. Cela fait donc une vingtaine de jours que les aventuriers attendent l'arrivée puis le départ d'Haram Baal.



# The City of Belthaar



# Les malheurs d'Ali



Les cinq voyageurs sortent du “chien qui boîte”, une taverne bien confortable dans le quartier des plaisirs de [Belthaar](#). Les rues résonnent toujours de la rumeur de la fuite d'une vingtaine d'esclaves gladiateurs, capturés en Koth, il y a une vingtaine de jours. Ils se dirigent vers "l'auberge du perdu" qu'ils fréquentent depuis un peu moins de trois semaines maintenant, attendant le départ de la caravane d'Haram Baal. Plusieurs heures ont déjà passé depuis minuit, la lune est haute dans le ciel, la température est idéale. Un vent doux soulève le sable des rues.

En passant devant une ruelle, des éclats de voix :

- Jawhar : “Ah, Tazziz, Eh, Tazziz, quoi, tu m’ignores, hein ? T’as trouvé quoi cette fois dans les tombes ? Viens, petit con !”
- Tazziz : “Laissez moi aller maintenant, moins que rien !”
- J : “Quoi ! Moins que rien ? T’as quoi dans la tête ? T’as bu quoi ? Mais tu parles à qui, là ? Tiens, on se reverra chez Yadar !”
- T : “Maudit ! Rhhaaa !!”

Un homme vient d’être tué, un voleur fouille son cadavre.

- “Jahwar, Jahwar, y’a des témoins !”
- “Tuez les, je n’ai pas envie de finir dans les cachots de la garde”

Six détrousseurs maigrichons se dirigent vers les voyageurs pendant que leur chef Jahwar, un gros lard, se penche sur le cadavre de celui de ses hommes qui a osé lui manquer de respect.

Le combat est déséquilibré. Un premier assaillant tombe dans la poussière de la rue, un carreau de Diogo lui traversant l'oeil. Jahwar comprend que la situation n'est pas ce qu'elle paraissait être, et lance un [couteau](#) trouvé dans les effets de feu Tazziz sur [Ali](#), qui hurle de douleur lorsque la lame émoussée vient rencontrer son flanc. Il se cache derrière le mur, et ramasse l'arme qui l'a ciblé. Les cinq voleurs restant dirigent leurs attaques vers Ergen, dont l'odeur les dérange et l'aspect est moins terrible que celle des trois autres. Choqués par la mort brutale de leur compagnon, il n'arrivent qu'à ce gêner l'un l'autre, et Ergen parre avec son gourdin magique la plupart des timides attaques le ciblant.

Daruk tranche en deux un autre de ces rats d'égout, aspergeant amis & ennemis de débris humains. Les deux survivants de cette rencontre parleront de ce coup terrible bien des fois, dans les tavernes de Belthaar, lorsque la nuit et l'alcool font remonter de vieux souvenirs.

Un troisième ennemi s'écroule, sans sa tête qu'Altaïr a jetée 4 mètres derrière, dans la rue principale. Un quatrième puis un cinquième corps s'effondre. Jahwar comprend que tout est perdu et se jette à terre en roulant sur lui même pour traverser le front uni qui s'offre devant lui, il se relève et court pour sa vie maintenant. Un solide coup de gourdin magique dans un genou lui fait comprendre qu'il n'ira pas plus loin.

Etonnamment il peut partir la vie sauve, non sans avoir répondu à quelques questions et s'être déshabillé. Tazziz était plutôt docile comme sous-fifre, il viole les tombeaux qui courent sous la ville dont les catacombes s'étendent bien au-delà des murailles.

Le lendemain, Ali est absent. Pas dans sa chambre, pas dans la salle de l'auberge. Le propriétaire des lieux l'a vu partir, bizarrement absent, sans lui accorder la moindre attention alors qu'ils se connaissent de longue date, vers la gauche.

A gauche les quatre aventuriers retrouvent Samsu-Iluna le glorieux, marchand shemite croisé à [Mashkan-Shapir](#). Il a discuté avec Ali, qui cherchait la tombe de Xul, ou qqch de ce genre. Samsu-Iluna ne connaissait pas Xul, ni même le symbole que lui a montré le gros Turanien, qui s'est éloigné en le maudissant, prenant la direction des catacombes.

A la question "qui est Xul ?", les passants proposent aux aventuriers d'aller voir "celui qui sait", un effendi.



Diogo et Daruk vont voir l'effendi, pendant que Altaïr et Ergen discutent avec les gardes des catacombes, sur la place du pigeon vert. Ces derniers sont peu loquaces, encapuchonnés, cachés derrière le masque en os des prêtres de Yadar. Personne ne rentre dans les catacombes, dont il n'existe qu'une entrée, sans appartenir au royaume de Yadar, le dieu du repos éternel, mort ou vivant. Rarement le roi de Belthaar et les plus riches familles viennent rendre hommage aux disparus, mais en dehors de cela les catacombes sont closes.



Abdurrahim Muhib Efendi, "celui qui sait", est un vieux Khuranien libidineux entouré de jeunes filles de 16 ans environ, à moitié nues, qui lui servent son "qahwa" un breuvage noir et chaud accompagné de petits gâteaux. Il renseigne Daruk & Diogo pour qqes pièce dont Daruk se déleste bien volontiers, en regardant partir sautillante la petite "Yaz", Yazmina, encouragée d'une petite tape sur les fesses. Elle revient rapidement, une copie du passage d'un livre à la main. Il est conté l'histoire d'Ikhtanabu Xul, un terrible sorcier que la mort a ravi, malgré ses recherches pour se soustraire au destin de tous.

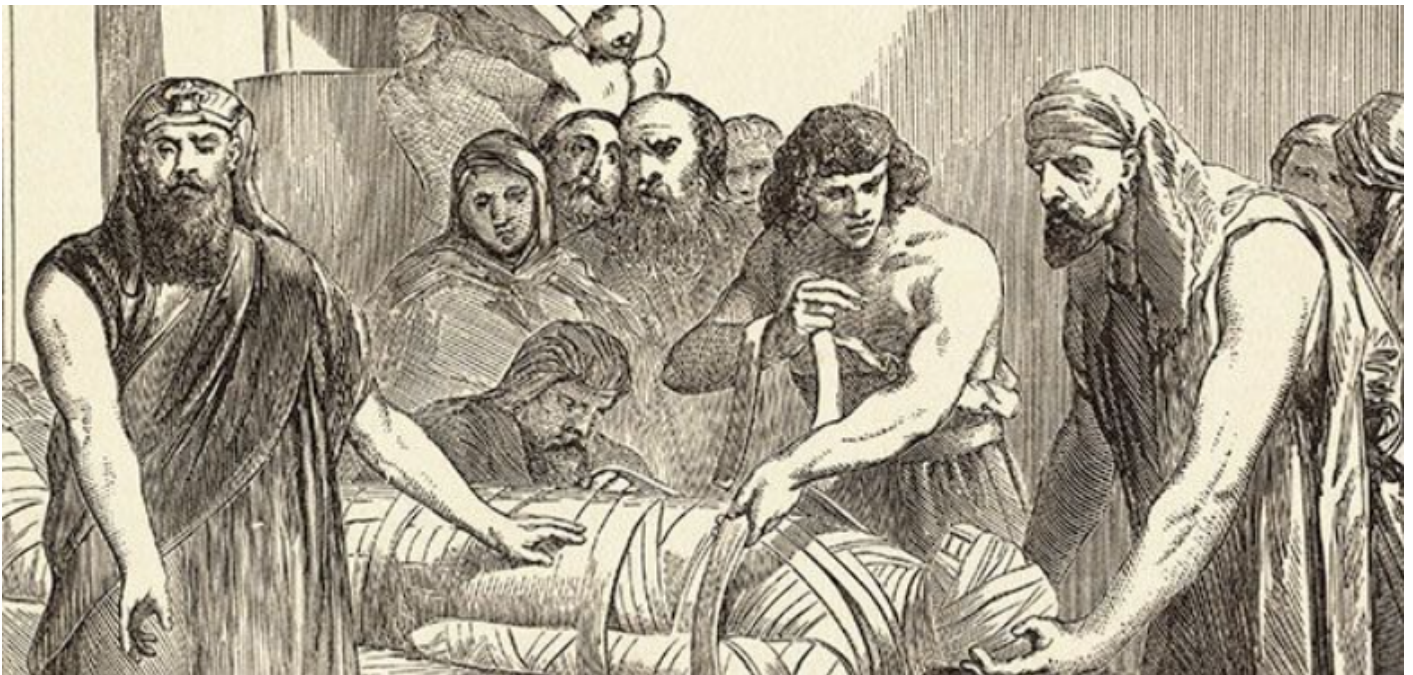
Cherchant une entrée dans les catacombes, Diogo retrouve Jahwar, salement amoché et un peu amer, pour lui soutirer quelques renseignements. Le chef de gang lui conseille d'aller voir Hachem el-Atassi, ancien général de l'armée de Belthaar dont la carrière a été ruinée par une flèche dans le genou gauche, comme cela arrive souvent aux aventuriers de tout horizon (voir [là](#), [là](#) et [là](#)).

Tout le monde se retrouve donc devant le temple, aidant Hachem à préparer son séjour dans l'éternité contre quelques pièces. Ils apprennent ainsi que Othbanes semble être devenu assez riche dernièrement, qu'il passe quelques nuit dans le quartiers des plaisirs, et qu'il arrive à sortir sans être remarqué par Hachem qui occupe les marches à toute heure. Ils découvrent aussi que des familles se plaignent que des morceaux manquent à leurs morts. Emu aux larmes, Daruk lache de belles sommes au vieux guerrier.

Leur rencontre avec les gardes du temple, dans le passage principal, ne leur laisse aucun espoir d'une "visite guidée", concept venant de l'occident décadent.

Diogo arrive à crocheter une serrure qui donne dans la morgue, dont l'odeur incommode tout le monde. S'infiltrant dans le temple sans avoir été remarqués ils fouillent plusieurs pièces, trouvant notamment, dans la fournaise servant à brûler le corps des plus pauvres, une boucle d'oreille appartenant à Claire. Claire était une jeune serveuse dont la carrière a été brisée au même moment que sa nuque, à la suite d'une glissade sur une flaque de vomi dans un escalier de pierre. La colère contenue dans la boucle de Claire inonde Ergen, qui voit le corps de la jeune fille profané par le grand prêtre de Yadar, appelé Kuri Ussar, qui cache derrière son masque en or une âme noire de nécrophile. Claire crie pour la mort de Kuri Ussar, et Ergen entend ce cri.

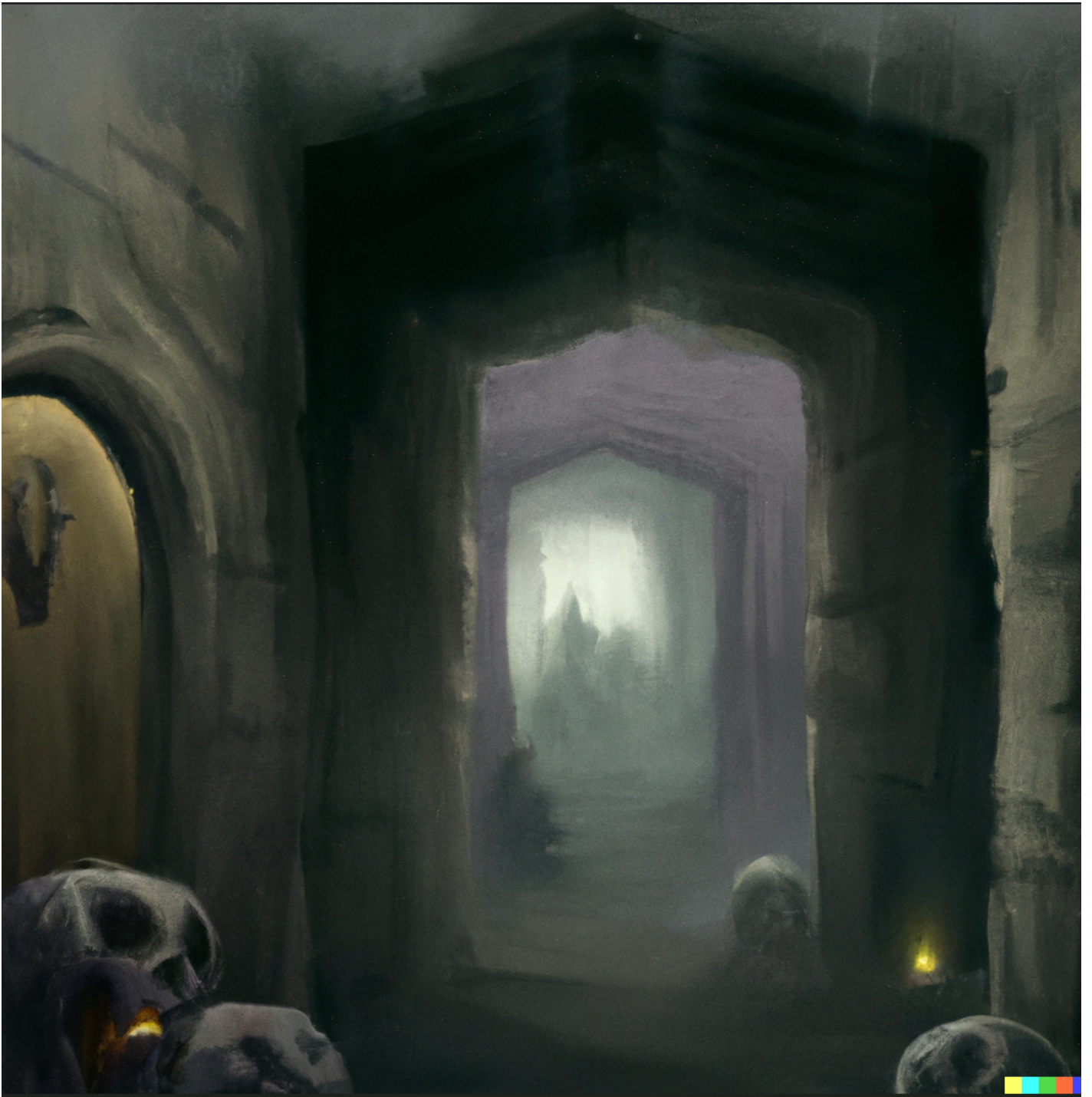
Dans la sinistre salle d'embaumement Altaïr trouve un pied de biche, et Ergen la dalle qui est probablement soulevée avec l'instrument. C'est à ce moment que sort de ses quartiers attenants Othbanes l'embaumeur. Immobilisé par Altaïr dont les réflexes sont fulgurants et tenu en respect par Diogo qui pointe sur son oeil une dague cruelle, il avoue tirer sa richesse des catacombes, grâce à des "alliées", qui se révèlent être des goules.



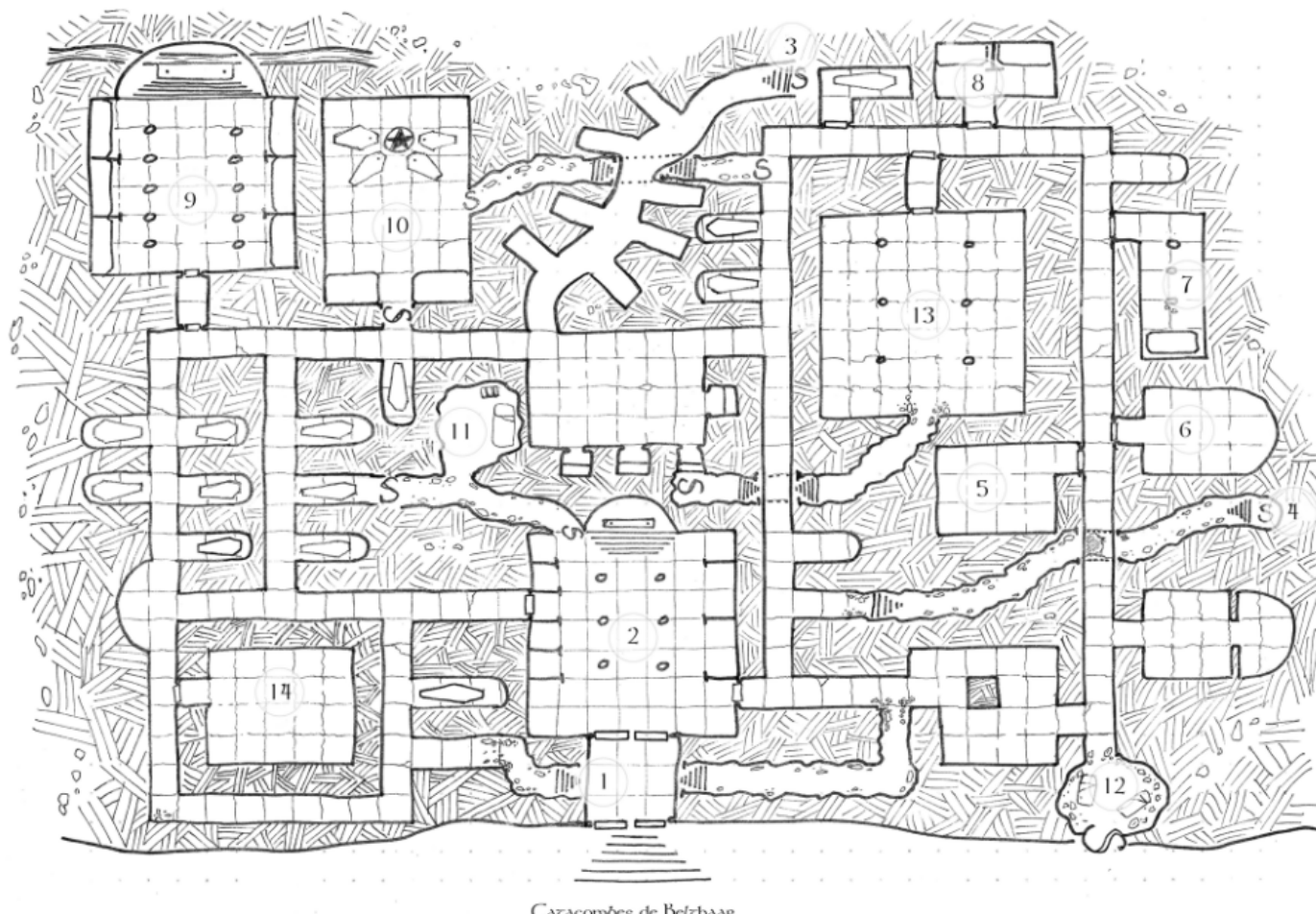
A l'arrivée inattendue de deux goules, Diogo tranche la gorge de Othbanes, et tout le monde se concentre sur les deux morts vivants. Par un effort surhumain, Othbanes blesse grièvement Diogo à deux reprises, absorbant sa vitalité et sa chaleur. Malgré tout, il finira par s'effondrer sous les coups du voleur. Ergen et Daruk finissent les deux goules.

La fouille de la chambre d'Othbanes permet de trouver un journal codé, qu'Ergen essaie durant presque une heure de décoder sans succès, un parchemin repoussant le Mal, et un coffre piégé contenant les objets amenés des catacombes par les goules. Diogo est empoisonné malgré toutes les précautions prises, à la suite d'une maladresse.

Pendant la fouille, Daruk nettoie le massacre, et cache les trois corps dans le boyaux qui descend immédiatement sous la dalle soulevée par les goules. Il est fort probable que ce passage conduise aux catacombes.



Les catacombes s'étendant sous Belthaar sont sombres, froides, humides. L'odeur de pourriture recouvre celle d'urine de rats. Les explorateurs ont pensé à prendre une lampe à huile avec trois recharges, assez pour 18 heures de lumière. Ils s'enfoncent dans les profondeurs, suivant un boyau probablement creusé par les goules, et arrivent à un croisement où le sol de terre et de pierres fait place à des dalles poussiéreuses. Les murs sont de pierre ancienne, avec les traces noires des torches qui y ont brûlé, et parfois des marques de griffe.



La description de leur errance pourrait prendre de longues lignes et ne pas apporter grand chose. On retiendra (en dehors de combats contre le genre de créatures que l'on rencontre fréquemment dans ce genre d'environnement) qu'ils ont fuit à l'opposé d'un rai de lumière qui passait sous une porte, et surtout sont restés de longues minutes devant un piège à deux niveaux qui a failli sérieusement amocher Altair qui ne doit sa sauvegarde qu'à ses réflexes de barbare. Diogo déchiffre alors une inscription laissée par des voleurs, mais ne la comprend pas. C'est Ergen qui parvient à neutraliser le piège.

De l'autre côté, le tombeau des riches familles de marchands, qui restera inviolé, du moins par les aventuriers de Dadun. Même la petite rivière souterraine coulant derrière l'autel de Yadar et où les visiteurs viennent jeter des objets précieux (et très probablement magiques mais rien n'est sûr) ne sera pas explorée. De même un peu plus tard la porte conduisant au mausolée des plus grands guerriers de Belthaar dont le sacrifice a apporté une paix longtemps espérée, cette porte donc derrière laquelle s'étendaient probablement des richesses à hauteur du sacrifice de ces jeunes gens, cette porte disais-je est restée close.

A la suite d'une maladresse Ergen fait tomber les réserves d'huile pour la lampe qu'il porte. Dans le mausolée des rois de Belthaar et des premiers prêtres de Yadar on trouve de nouvelles réserves, et Diogo découvre un passage secret menant vers un caverne creusée à même la roche par des goules une fois de plus. Des bandits y avaient établi leur camp. Un lit défectueux, un coffre en métal, et un cadavre, celui de Al-Hajjaj ibn Yusuf ibn Matar. Les [hajj](#) qu'il porte le désignent comme un voleur. Les causes de sa mort resteront mystérieuses : après une étude poussée la seule chose que trouve à dire Ergen c'est que l'homme, à qui une jambe avait été arrachée, en avait deux

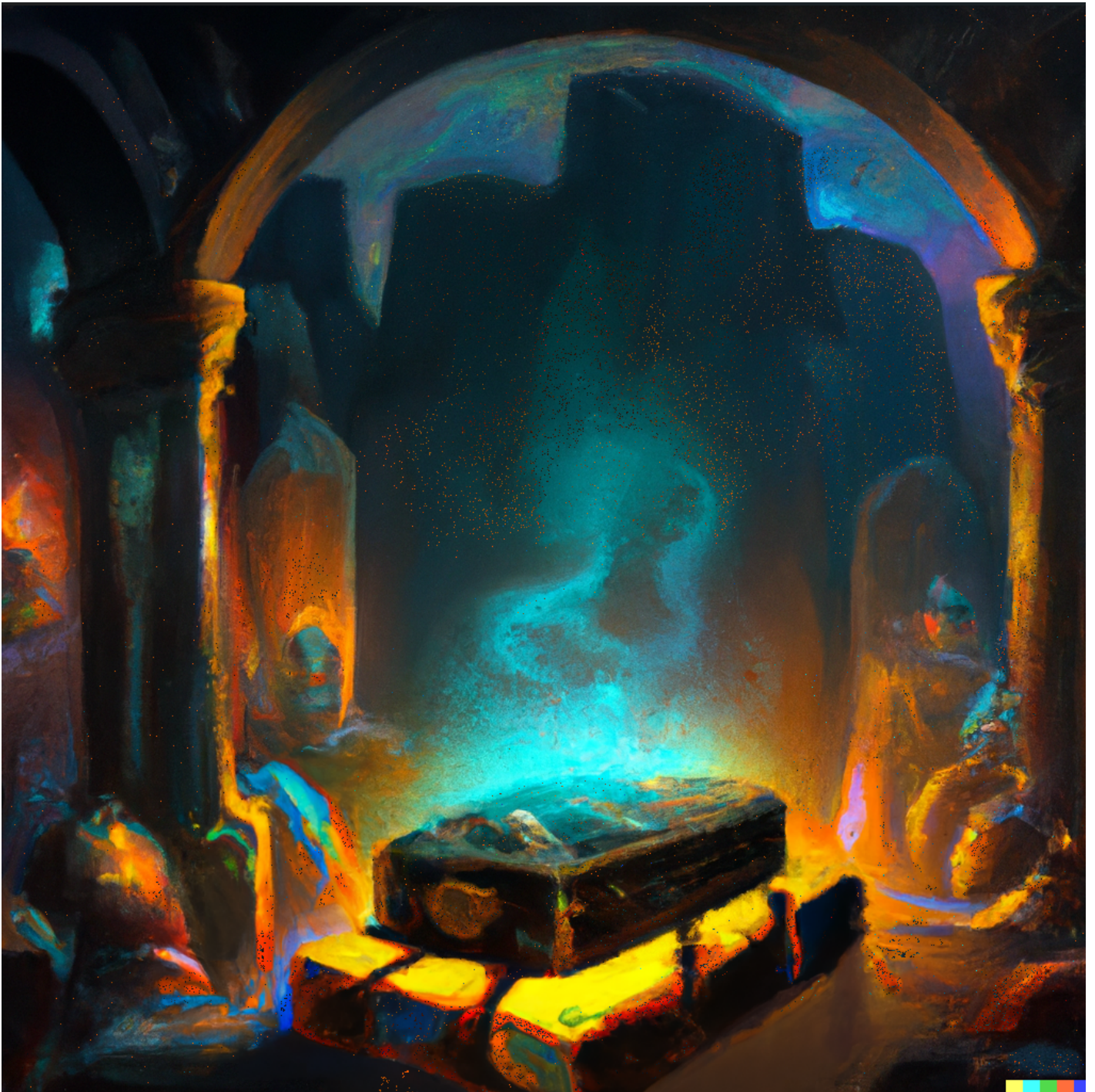
auparavant.

Néanmoins deux choses trouvées seront utiles, d'abord les outils de voleur d'Al-Hajjaj ibn Yusuf ibn Matar, de grande qualité, et ensuite un mot de sa compagne Sonia qui décrivait deux entrées pour le tombeau d'Ikhtanabu Xul, une principale avec un piège qu'elle était sûre de pouvoir déjouer, et une seconde creusée par des nécrophages, plus compliquée à trouver.

C'est par la seconde que ceux de Dadûn pénètrent dans le tombeau du terrible sorcier.

Ils y entendent les ronflements d'Ali avant de le voir, endormi, affalé sur le catafalque soutenant un large sarcophage en pierre verte, au centre d'une pièce dont une partie a été inondée et dont les murs s'ornent de dessins représentant un cycle de morts et de naissances enchevêtrées. A proximité de la main d'Ali se trouve le poignard du nécromant.

Son ombre terrifiante, l'ombre d'Ikhtanabu Xul, manipule quelque chose derrière ce sarcophage, puis dirige son attention vers les intrus. Il montre le vrai visage de la terreur, mais seul Ergen restera incapable de supporter la vue de cette horreur, et passera le reste de ce combat à trembloter dans un coin, jetant un sort de bourrasque pour ne plus vraiment s'en occuper par la suite. La créature fait bouillir l'eau stagnante au milieu de laquelle s'élève son sarcophage et la projette sur les aventuriers.



Plusieurs coups sont portés, notamment un coup formidable de Diogo, et permettent de se rendre compte que le mort-vivant est résistant aux armes ordinaires, mais pas aux armes de nature magique. Altaïr libère sa rage et attaque frénétiquement Xul, qui en contrepartie lui absorbe sa force vitale dans un coup terrible. Daruk est pour un moment retenu en arrière par des mains squelettiques l'agrippant aux chevilles alors que les autres ont réussi à éviter leur emprise. Il réalise alors qu'il a la possibilité d'utiliser sa forme primitive de magie, et projette un orbe chromatique qui fera de lourds dégâts. Sentant le vent tourner, et pas celui de la bourrasque oubliée, Ikhtanabu Xul déclenche une tempête. Des pierres arrachées viennent frapper les combattants les plus proches, et un éclair manque d'occire Diogo, le carbonisant sur une surface étendue de son petit corps fragile. Malgré la douleur, il assène un dernier coup de [dague en croc de rampant](#), souvenir utile de [Zukundu](#).

Le monstre se désagrège puis regagne devant les regards affolés des témoins le redoutable poignard. Ali se réveille. Ergen, revenu à lui, l'empêche d'attraper à nouveau l'objet par lequel le sorcier parvenait à posséder les vivants.

Daruk trouve le compartiment secret dans le sarcophage : il contient outre quelques pierres précieuses le livre de sorcier de Xul, ce livre qu'il est venu chercher, lire à travers le corps d'Ali, pour absorber son ancien pouvoir et partir à la recherche de l'apprenti qui l'a trahi, Arakshat.

Après une lecture attentive, ce livre est brûlé, seule façon de s'assurer que plus jamais le poignard [eau](#) en souvenir, sa glyphe redoutable ombre



*Le couteau de Xul*

Ali reprend complètement ses esprits, et les cinq repartent rapidement des catacombes : la caravane d'[Haram Baal](#) devrait partir, et les accompagner à travers le désert d'[Al Khaz](#).