

Tout a commencé comme
cela...

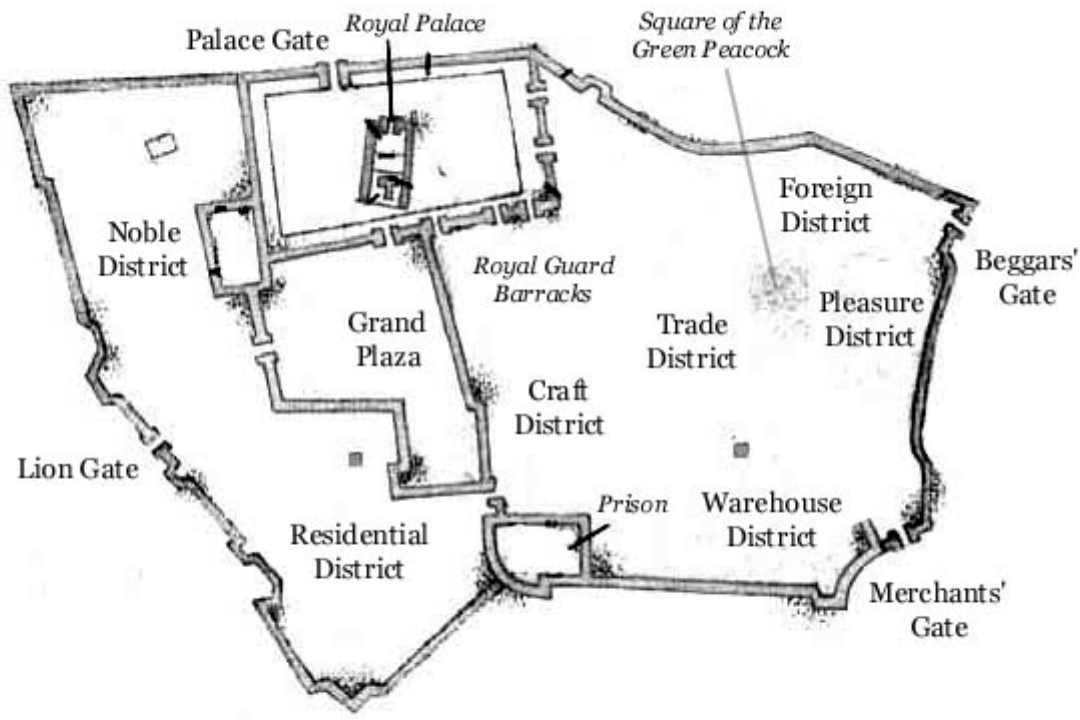


Les jours se suivent et se ressemblent à Valadelad. Vous dépensez joyeusement toutes les richesses acquises. Diogo & Daruk font l'acquisition d'une taverne à l'abandon et l'or provenant des coffres des La Riva parvient tout juste à payer l'acquisition des lieux, reste à meubler l'ensemble et à engager 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.

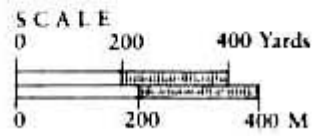
Et c'est ainsi que les cinq voyageurs partent pour l'Orient mystérieux, ses cultes dégénérés, ses filles faciles, ses trésors légendaires. Ils vivent quelques aventures sans prétention qui ne méritent pas d'être exposées ici. A chacune d'elles les fonds gagnés permettent par un curieux hasard d'équilibrer 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



Revision #10

Created 2022-03-11 17:38:43 UTC by Fred

Updated 2022-04-30 11:24:29 UTC by Fred