

Chez Poutya

La population d'Aghrapur est inquiète. Nombreux sont ceux qui ont passé la nuit à regarder l'étrange soleil né de la tour d'Ibn Ghazi monter vers les étoiles, illuminant la nuit et désorientant les hommes et les animaux. Les ombres sont faussées, doubles, dansantes. Les chiens hurlent à la mort, les oiseaux heurtent les murs. Plusieurs groupes religieux identifient ce phénomène avec l'accomplissement d'une prophétie ou une autre. Des groupes de citoyens armés ont décidé de chercher des étrangers qui sont probablement pour quelque chose. Les agents de Poutya tentent de calmer le jeu en arrêtant et bastonnant au hasard.

La maison de Poutya est une maison basse typique de l'architecture de Turan, avec son toit plat. Elle est entourée d'une haute muraille. Lorsque Flavio et les aventuriers arrivent une troupe d'une dizaine de Kadar sort au pas de charge en regardant, inquiets, le nouvel astre. Deux cousins gardent la belle porte unique du rempart.

Diogo se fait passer pour un Kadar grâce à sa teinte de cheveux et à un talent naturel pour le déguisement et les défauts de prononciation. Il envoie l'un des deux gardes rejoindre la troupe qui vient de sortir, et embroche proprement celui qui reste.

La porte étant ouverte, tout le monde entre dans le jardin entourant la maison de Poutya.

Cachés dans les fourrés, les aventuriers trouvent un beau jardin verdoyant, avec des bassins d'eau, des arbres qui créent une ombre fraîche, des fleurs odorantes. Des tortues portant sur leurs carapaces des bougies suivent un chemin prédéfini, presque sans bruit. Deux statues de part et d'autre d'une terrasse en bois ouvrent l'accès à la maison elle-même. Table basse avec samovar fumant, entourée de coussins confortables. Un bureau d'acajou se tient contre un mur, une belle bibliothèque en recouvre une autre partie. Le reste de murs est décoré avec des panneaux de bois représentant des formes géométriques complexes qui se répètent, à la mode turanienne.

Poutya est un gros roux, à la voix désagréablement aigrette mais sans défaut de prononciation. Il est penché au-dessus d'un bassin et donne de la nourriture à des poissons qui viennent à la surface l'accueillir. A ses côtés se trouve le rouquin maigrichon qui a donné l'assaut à l'auberge de la troisième morue. Il lui parle dans l'oreille. Derrière eux et à une distance respectueuse se trouvent, à l'intérieur de la maison ouverte, deux gros bras habillés de noir.



Diogo lâche un carreau vers l'espion, qui, surpris, n'a pas le temps de l'éviter. La blessure est grave. Se lève alors Altaïr, qui charge en criant "la chasse aux Kadars est ouverte !". L'angoisse se lit dans les yeux de ses cibles. Trois terribles coups du sabre d'Edmur viennent achever l'espion Kadar, qui n'aura pas eu le temps de riposter. Diogo court vers Poutya pendant que Daruk & Ergen se mettent au contact des gardes du corps. Le poignard du voleur s'enfonce dans le gras du Kadar, qui arrive à s'enfuir et se dirige vers les murs décorés de sa maison. Il appuie sur des formes géométriques en bois, qui s'enfoncent en s'illuminant. Des fléchettes empoisonnées partent, passant les armures de Diogo & Ergen qui résistent au poison néanmoins. De même, l'un des gardes est touché lui aussi. Il n'est pas empoisonné, mais meurt rapidement sous les coups de Daruk. Une nouvelle pression de Poutya sur le mur étrange de sa maison déclenche un jet de flammes venant des statues. Diogo assomme le gros, le tire vers le bassin aux poissons. Le dernier garde du corps meurt sous les coups d'Ergen et Altaïr.

Entravé, saignant abondamment d'une large plaie au flanc, Poutya indique que Yezadig est déjà au palais du levant, et qu'en effet il sera probablement exécuté ce soir. Alors que l'on se décide à entrer dans le palais et que Flavio indique connaître un chemin secret, le grand Kadar sort des plis de sa large robe un objet métallique qui lance des rayons de lumière verte. Trois traits partent avec un bruit terrible mais aucun ne touche sa cible. Une des statues crachant du feu est touchée, réduite immédiatement en poussière. Le gros, au moment où Diogo met fin à sa vie, crie "autodestruction". Altaïr prend des mains du mourant l'objet lance-lumière.



Ce mot étrange est répété immédiatement par une voix féminine à l'intérieur de la maison, et un compte à rebours commence à 20. Les aventuriers sortent du jardin en courant. Une grande lumière vient de la maison et se dirige vers le ciel, illuminant les nuages pendant une trentaine de secondes. Tous les objets métalliques à l'entours prennent un reflet violet, qui disparaît en même temps que le rayon de lumière.

A la place de la maison de Poutya se trouve maintenant un fossé, rempli de débris emmêlés de métal fondu. Le trou fait probablement plus de 30 mètres de profondeur. Quelques centimètres plus loin, l'herbe du jardin est indemne.

Revision #7

Created 2023-05-10 20:12:34 UTC by Fred

Updated 2023-05-23 15:53:42 UTC by Fred