

Sc 10 La mère du démon

Difficultés de recrutement dans le secteur de la restauration.

- [Une nuit de printemps au Trone de Fer](#)
- [La disparition de Zina](#)
- [Chez Hamosis](#)
- [Le temple](#)
- [Le sous-sol du temple](#)
- [Au valet borgne](#)
- [En Sippar](#)

Une nuit de printemps au Trône de Fer

Sachez que le chemin du retour, qui vous a menés d'[Aghrapur](#) la scintillante à [Valadelad](#), a été long, difficile et le théâtre d'aventures dont aucune ne mérite d'être contée.

La ville commerçante souffre de l'effondrement des échanges consécutif à la guerre civile en [Turan](#) et ses conséquences sur les pays voisins. Le lever d'un deuxième soleil, produit de l'expérience de [Ibn Ghazi](#), a modifié l'agriculture de beaucoup de régions entraînant des famines.

Vous reprenez néanmoins vos occupations habituelles, officielles ou confidentielles.

Le [Trône de Fer](#) ne désemplit pas. Il a fallu embaucher une nouvelle serveuse, [Dorsa Atlasi](#) ayant étonnamment quitté la [taverne de Diogo & Daruk](#) pour un autre établissement. Des habitués viennent régulièrement profiter de la cuisine de Subotai, le cuistot Khitan, boire la bière de bonne qualité qui heureusement arrive encore en grande quantité dans le port de la ville, écouter les musiciens qui s'y produisent et se mesurer aux patrons dans des jeux à boire chaotiques.

Et ce soir, c'est Daruk qui a gagné. Il se dirige difficilement vers le bar, donne de grandes tapes dans le dos aux clients qu'il croise, puis s'affaisse sur le comptoir. Une magnifique femme dans un manteau de fourrure luxueux le regarde, les yeux brillants d'admiration, à deux mètres de là. Il s'agit de [Zina](#), l'épouse d'un diplomate stygien. Elle vient régulièrement au Trône de Fer, c'est une cliente appréciée.

Ce soir, la façon dont elle s'approche de Daruk ne laisse pas de doute sur ses intentions. Elle lui parle dans l'oreille, lui touche l'épaule, puis une cuisse musculeuse. Daruk se lève, toujours en riant, tente de monter les escaliers vers les chambres de l'étage, en s'appuyant lourdement sur Zina. Par miracle il arrive au palier supérieur.



Daruk ne garde pas de franc souvenir de cette nuit, mais sera de belle humeur les jours suivants. À un moment, après avoir abandonné l'idée d'enlever ses chaussettes et pantalons, alors qu'il dressait sa nudité vers le nord et Zina, celle-ci a regardé l'étrange cicatrice de circoncision de travers, a murmuré quelque chose qui ressemblait à "Comme il l'a dit. Nous sommes son troupeau", puis Daruk est tombé en avant.

Zina est venue encore quelques soirs, puis, comme Daruk, est probablement passée à autre chose.

Un mois s'est écoulé depuis cette soirée, quand Daruk est interpellé par Subotai, le cuisinier Khitan.

La disparition de Zina

"Daruk ! Une nana sur le point d'accoucher vient de te déposer cela !" Il s'agit d'un manteau en fourrure de très bonne facture, entourant une étrange pierre rouge, lisse comme le verre, et une lettre dont le ton est alarmant.

“ Daruk, mon beau guerrier,

L'enfant que je porte et qui ne tardera pas à naître est le tien. Je le porte à Sa demande, moi qui suis Sa mère et Sa femme, pour qu'Il puisse naître de mes entrailles. Mais à mesure que le jour approche la peur m'étouffe. Je me suis enfuie de Son emprise, mais il me retrouvera bien vite. Daruk, ce fils à naître n'est pas de ce monde. J'ai vu derrière le voile qu'Il tisse en Sippar, et cette naissance sera ma mort et celle de nombreux autres. Moi je suis perdue déjà, mais Daruk, mon beau guerrier, tu peux sauver des centaines de vies.

Je ne peux pas te guider vers Sippar car je n'ai qu'une pierre, mais prends-la et cherche-le : je t'y attendrai.

Zina

Ergen sent que la pierre en elle-même est magique, que cette magie est liée à une porte, mais ne peut en dire plus. Daruk n'a pas fini d'expliquer qu'il ne peut pas être le père de cet enfant qu'entre dans le trône de fer un oriental, à l'accent turanien, se dirigeant vers Subotai.



“ Dites moi homme aubergiste, mon maître Hamosis cherche une de ses femmes, sa favorite, la belle Zina. La rue m’a dit qu’elle est passée ici aujourd’hui même. Mon maître s’inquiète et se languit de la belle Zina. Sa voix d’or calme ses angoisses. Sauriez vous où elle se dirigeait ? Sauriez vous si son bien être est respecté ?

Daruk se cache et Subotai range sous le comptoir le riche manteau et son contenu.

Une discussion polie avec l'étranger, Mahou Mani, permet de comprendre que son maître Hamosis, diplomate stygien, a perdu sa favorite et maintenant seule épouse Zina. La promesse d'une forte somme d'argent pousse généreusement les aventuriers à proposer leur aide dans cette histoire.

Il est décidé alors de rencontrer Hamosis et de débiter la recherche de Zina.

Au cas où, Daruk prend la pierre magique et la cache dans son rectum.

Chez Hamosis

Le stygien habite les beaux quartiers aux rues pavées. Une muraille entoure son domaine, une belle villa au toit plat avec une décoration stygienne typique. De petites habitations en briques de terre cuite sont adossées à la muraille pour la domesticité. Hamosis a fait venir du sable et planter des palmiers, le lieu évoque maintenant son pays natal.

Dans la cour s'active Joseph, un jeune homme élégant dont le train de vie paraît bien au-delà de ses moyens. Il est en train de brosser un pousse-pousse luxueux, en prenant bien soin de ne pas salir ses beaux vêtements.

A l'entrée de la maison de Hamosis deux gardes très sérieux, portant chacun un bouclier lourd et une lance stygienne, regardent d'un mauvais œil les nouveaux venus.

Hamosis, dans son bureau dont l'odeur âcre évoque quelque chose à ceux de Dadun, paraît particulièrement inquiet. Les yeux cernés derrière son beau bureau en ivoire, il agite les bras, pleurniche, propose 1000 po dont 200 de suite pour retrouver sa belle [Zina](#). Les seules informations qu'il est possible de tirer de lui est qu'elle a disparu il y a 2 ou 3 jours. Son inquiétude est d'autant plus grande que des disparitions se produisent à Valadelad, plus fréquentes encore que par le passé. Elle était plutôt libre, comme les femmes de Zingara. Dernièrement elle s'était découverte une fibre mystique et se rendait régulièrement dans le quartier des temples. Il n'en sait pas plus, insiste pour que les enquêteurs parlent avec Joseph, le porteur, et Héléne, la dame de compagnie de Zina.

Joseph est un beau jeune homme à la carrure frêle, aux gestes gracieux, portant une boucle d'oreille à gauche comme les mauvais fils des bonnes familles. Ses vêtements paraissent bien plus luxueux que ce que l'on attend chez un domestique, on voit qu'il prend soin de lui. Son interrogatoire est conduit rapidement et efficacement par Ergen, qui lui propose de couper au moins ses oreilles s'il ne répond pas correctement et rapidement. On apprend ainsi qu'il n'est probablement pas l'amant de la belle shémite, qu'elle allait parfois à un embarcadère pour rencontrer un valet borgne et souvent dans un temple. Pas un des temples de la rue principale, mais un autre, un de ceux qui pullulent dans les rues boueuses qui en partent. Daruk et lui ont une brève étreinte pour relâcher toute cette pression, et Daruk range à nouveau la pierre mystérieuse.

La chambre de Zina sent bon la lavande de Zingara et le parquet ciré. Tout est blanc, propre, reposant. Une large fenêtre ouvre sur le jardin intérieur de la villa, du sable et un palmier. De sa coiffeuse on tire son journal intime. Il décrit la rencontre avec un dieu mystérieux dans le temple, l'orgueil de porter une robe pourpre et d'être choisie pour être une des épouse du dieu, un voyage dans un lieu inconnu, Sippar, où le prêtre [Jean](#) lui a révélé son destin : devenir la mère de ce dieu. Dans le journal une petite feuille est glissée, signée de Jean.



Zina,

Tu trouveras le guerrier au trône de fer, une auberge dont il est l'un des propriétaires. Sa nudité est telle que décrite dans le livre du retour qui vient du futur. Plusieurs dizaines de témoignages concordent. D'après la rumeur, il explique à qui veut l'entendre qu'il s'est réveillé un jour avec cette étrange circoncision. Encore un prodige du seigneur. Quoi qu'il en soit, c'est le puissant guerrier dont la nudité se dresse entre l'est et l'ouest. De plus, il est associé d'une façon ou d'une autre à l'épouse cachée de notre seigneur. Va, sois belle, sois désirable, et sois fière d'être choisie par notre seigneur pour le porter en ton sein. Nous sommes son troupeau,

Jean.

La petite Hélène rechigne à donner des renseignements sur ses maîtres. Mais la voix d'or et la puissante rhétorique d'Ergen permettent d'apprendre rapidement l'origine de l'odeur âcre qui règne dans la maison : Hamosis fume le lotus noir. Il doit à cette mauvaise habitude son exil de Stygie. Zina a disparu il y a deux semaines environ, bien plus que ne le pense Hamosis dont la perception du temps est troublée par son addiction. Hélène confirme les allers et venues entre le temple et la maison de Hamosis, dévoile des voyages vers un valet borgne, vêtue d'une robe pourpre, et un autre voyage, plus inquiétant, ne nécessitant pas de se déplacer. Enfin Hamosis et les aventuriers de Dadun ne sont pas les seuls à chercher Zina : trois mercenaires, tabards verts arborant épée et balance, interceptent les gens de la maison pour leur poser des questions.

Diogo voit bien de qui il s'agit : trois mercenaires de la balance louent une chambre commune au trône de fer.

Après discussion, Joseph amène les enquêteurs au temple où Zina avait ses habitudes.

Le temple

Dans le quartier des temples, et plus particulièrement le long des ruelles boueuses et malodorantes qui s'étendent perpendiculairement à la rue principale, il y a une accumulation de petits temples construits de bric et de broc. A côté des grands dieux il y a une multitude de dieux moins importants, étrangers, ou débutants.

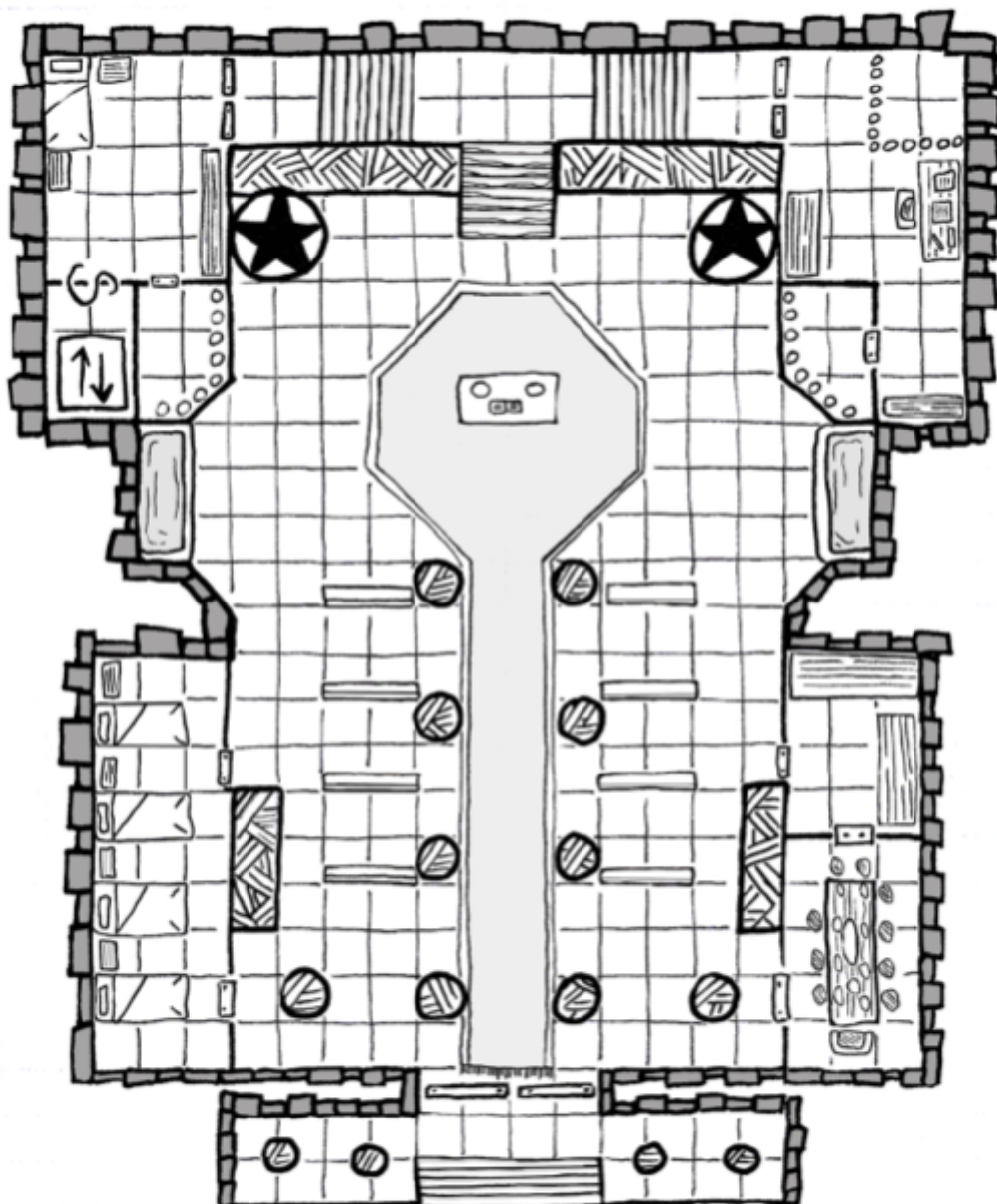
Sur leur perron des prêtres s'invectivent ou discutent du deuxième soleil, de la possible disparition du premier, ou de la victoire de celui-ci lors de son combat contre le nouveau. Un vagabond alcoolisé avec un accent oriental annonce la venue d'un dieu tigre revenu de la mort, avant d'aller vomir contre le temple d'un autre qui annonce l'arrivée d'un autre dieu revenant lui aussi de la mort et dans lequel tous pourront vivre, la chair de ses disciples rejoignant sa chair à lui. Le sien est plus fort, parce qu'il va revenir deux fois de la mort ! Des gens déambulent au milieu, parfois de l'argent change de main pour assurer santé et puissance sexuelle.

Mais le temple où va Zina est différent : il est beau, large, les mendiants en sont chassés régulièrement, personne n'en sort pour attirer le chaland.

Il est construit d'une pierre blanche au caractère laiteux et lisse comme le verre. Les bords de ces larges pierres s'imbriquent parfaitement, les coins en sont poncés finement pour donner une impression de grande douceur.

La haute double porte en ivoire s'ouvre sur une immense pièce inondée de lumière reflétée par la pierre laiteuse. Un tapis vert clair parcourt le sol jusqu'à un autel devant lequel s'agite, de dos, un chauve portant une robe rouge parcourue d'une manche à l'autre par un liseré doré.

Une dizaine de fidèles en robe blanche sont assis de part et d'autre du tapis, sur des bancs de bois blanc. De temps à autre l'un d'eux se lève pour aller prier devant des bassins, plus loin dans le bâtiment. Quatre prêtres en robe jaune déambulent entre les croyants pour leur soutirer une obole. Au fond du temple deux statues monumentales représentant une femme et un homme nus semblent écouter ce que leur murmure le chauve.



Diogo s'est déguisé en passant illuminé, et engage la conversation avec le prêtre à la robe rouge, [Jean](#). Le culte rendu au "seigneur" est surtout une excuse pour se livrer à toutes sortes de turpitudes sexuelles. Diogo est intéressé et prie sur un banc immaculé. Il remarque alors que la statue monumentale de l'homme, au fond à droite du temple, porte les traces d'une circoncision râtée, du moins réalisée de travers.



Pendant ce temps Altaïr, Daruk & Ergen rentrent au trône de fer pour discuter avec les mercenaires de la balance. Ils sont justement en train de quitter l'établissement et pestent contre la maladresse du palefrenier, un grand maigrichon dont le visage est grêlé par l'acnée.

Plusieurs bières offertes par la maison ainsi que 200 pièces d'or venant du trésor personnel d'Altaïr permettent de découvrir qu'en effet les trois mercenaires avaient pour mission de trouver Zina et de l'emmener jusqu'à une maison brûlée dans le quartier des docks. Altaïr reconnaît la maison pour être celle de Shylock, le marchand sacrifié par [Andreas](#) il y a [plusieurs années](#). La bicoque a gardé mauvaise réputation et personne ne veut y habiter. On découvre aussi que Zina a été attrapée justement en sortant du trône de fer et promptement amenée à ladite maison. Exécutants efficaces, ils ne reçoivent d'ordre que de leur maître en Koth, au nord de Shem, et ils n'ont aucune

idée de l'identité du commanditaire. C'est le hasard qui les a mis en face de la femme d'Hamosis. Ils avaient déjà enquêté au temple et à un embarcadère où un batelier amène des fidèles en présence d'un valet borgne. Tout le monde se sépare de bonne humeur, les mercenaires de la balance partent assurer les frontières d'un domaine, au nord de Zingara.

On se retrouve au temple alors que la nuit commence à tomber. Altaïr et Diogo s'approchent de Jean qui lit la violence dans leurs yeux et s'enfuit en appelant à l'aide ses quatre coreligionnaires. Daruk s'illustre par la médiocrité de ses attaques avec notamment quatre grands moulinets passant à plusieurs pieds de ses cibles. Ergen va au contact et devient la cible de trois attaques nécrotiques le laissant à deux doigts de la tombe. Il ne doit sa survie qu'à une fuite couverte par Altaïr qui revient de sa poursuite de Jean qui l'a laissé en face d'une lourde porte fermée à clef. Un bruit bizarre lui est parvenu à travers le bois, un "woosh" qu'il n'avait jamais entendu.

Les prêtres finissent par s'effondrer. Sur l'un deux une clef permet d'ouvrir la solide porte de la chambre de Jean.

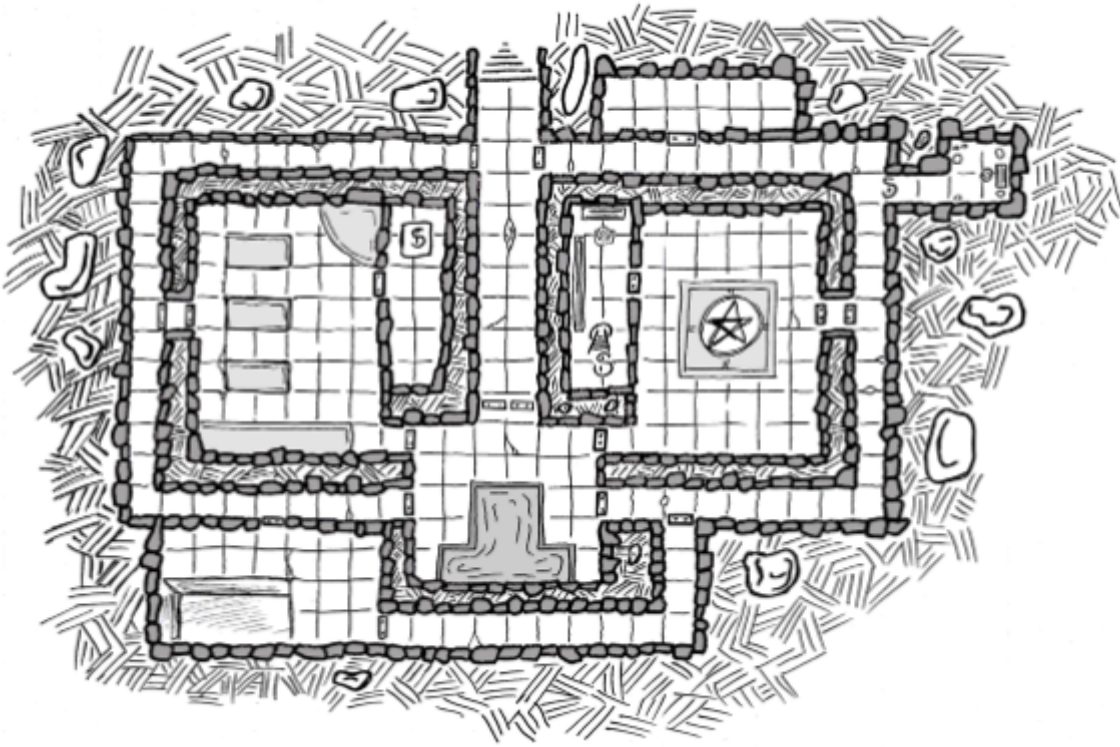
La petite pièce est vide en dehors d'un coffre et d'un lit. Jean n'est pas trouvable.

Dans le coffre est trouvé [le livre du retour qui vient du futur](#), un livre de prophéties. On y apprend le retour d'anamelech, issu des reins d'un guerrier à la circoncision de biais et des entrailles d'une femme choisie par lui. On découvre également l'existence d'une épouse d'anamelech qui le fuit depuis 7 fois mille ans, cachée de lui par des moyens magiques.

Diogo trouve une porte secrète qui s'ouvre en tenant deux porte-bougies en argent. En voyant de petites étincelles se former entre les mains d'Altaïr et les porte-bougies, il comprend que le mécanisme nécessite un métal pour conduire cette énergie d'un porte-bougie à l'autre. En utilisant une robe rouge appartenant à Jean, avec son fil d'or cousu d'une manche à l'autre, une porte s'ouvre dans le mur de pierre blanche avec un "woosh". Derrière une plateforme qui s'actionne grâce à un levier en forme de poisson fait descendre silencieusement et sans à-coup le groupe.

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.

Altaïr 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.

Au valet borgne

Les réponses aux questions que Diogo a posées à des enfants traînant dans les rues orientent, comme la discussion avec les mercenaires de la balance, vers Tibo, batelier officiant sur un embarcadère de la Twyne.

Tibo est habillé de grosse laine grisâtre et sale. Il a une barbe courte, poivre et sel, qu'il gratte avec ses ongles sales lorsqu'il voit arriver quatre robes pourpres. Habituellement il y a des filles avec les hommes, mais bon, il est payé pour amener les gens au Valet Borgne, pas pour poser des questions.

Il dirige donc sa gabare sur les eaux lentes de la Twyne, puis dans un labyrinthe marécageux, puis enfin dans une autre branche de la Twyne. Autour de la grande barque les feuillus laissent place à des pins à mesure que l'on se rapproche des montagnes au-delà desquelles se trouvent les territoires pictes où s'agitent en vain des sorciers indigènes.

Un bras calme accueille un ponton luxueux, dans le même bois blanc dont sont faits les bancs du temple de Jean. Des lampions allumés se balancent doucement au milieu des pins qui imprègnent les lieux de leur odeur.

Altaïr entrave alors Tibo, le questionne puis le bâillonne. Il explique que Blackie, la madame du Valet Borgne, le paie grassement pour amener deux ou trois fois par semaine des fidèles en robes pourpres jusqu'à l'établissement. Il est laissé indemne dans sa gabare pendant que ceux de Dadun sautent sur le ponton et explorent les lieux.

Un chemin recouvert de gravier blanc court à travers une pelouse parfaitement taillée. Des lieux sont réservés aux promeneurs fatigués, avec bancs, tables, belles vues sur la rivière, les pins, les montagnes au loin. Un paon se pavane, trois chevreuils passent en bondissant.

Le chemin s'arrête devant un grand bâtiment de bois percé de multiples ouvertures condamnées par des barreaux. Une double porte massive en bois permet d'y entrer.

Derrière la double porte se trouve une grande salle luxueuse, comportant des couches agréables disposées harmonieusement, des tables sur lesquelles des filles ne portant qu'un masque de chouette et un pagne en sequins disposent des boissons et de la nourriture. Le plancher verni reflète la lumière des candélabres haut placés. Au milieu de la salle se trouve une statue, en tout point semblable à celle du sanctuaire rouge, portant sur sa tête un modius concave dans lequel est enchâssé un [orbe laiteux](#) où passe parfois un nuage mauve. Quatre portes à droite et à gauche cachent probablement derrière elles des chambres individuelles. Sur des galeries surplombant la grande salle des gardes armés regardent les nouveaux venus en robe pourpre.

Une fille arrive en trotinant, commence à expliquer que le Valet Borgne n'est pas encore ouvert et que Blackie termine les préparatifs de la soirée. Elle regarde Diogo, se fige un moment, puis propose aux héros de profiter du jardin pendant qu'elle prépare un panier repas qu'elle leur

amènera.

Quelques minutes plus tard elle les rejoint avec son panier repas, et enlève son masque de chouette : il s'agit de [Dorsa](#), que Diogo a embauchée après l'avoir "croisée" dans le [fort de Yirlat](#). Elle est visiblement amaigrie, ce que son ancien employeur lui fait remarquer. Elle a été débauchée par Blackie venue au trône de fer il y a deux mois environ. La paie est bonne au Valet Borgne, mais les filles y sont enfermées. Celles qui ont tenté de s'enfuir ont été retrouvées flottant sur la Twyne... L'établissement de Blackie propose à l'élite de Valadelad de laisser libre cours à leurs instincts sur des fidèles du temple de Jean, drogués, amenés comme eux en robe pourpre. Blackie est plus qu'une maquerelle : par des prières et rituels elle dirige l'énergie dégagée par les orgies vers l'orbe de la statue.

Il est décidé alors d'entrer et d'empêcher Blackie de passer en Sippar avec son orbe.

La double porte s'ouvre brutalement sur Ergen, transformé en tigre, qui se jette sur deux gardes en hauteur à l'ouest. Altaïr court vers la statue dont il évite les bras surnuméraires qui tentent de le mettre à terre, et donne un coup de pied dans l'orbe, le propulsant vers la cheminée au fond de la grande salle. Diogo se place près de la porte du bureau de Blackie et Daruk se dirige vers deux autres gardes, à l'est.

Une voix suave provient du bureau de Blackie :

“ Edmond ?

Et Edmond sort de sous le plancher, propulsant Daruk à distance. Le guerrier n'arrive pas à se rétablir et tombe douloureusement tout en évitant le pire. Edmond est un amas de chair animé par la puissante magie du clergé d'anamelech.

Le combat qui s'ensuit sera confus, même pour ceux qui y participent. Néanmoins les premiers sangs versés glisseront vers le bureau de Blackie, passeront sous la porte, au lieu de tomber simplement sur le sol.

Diogo ouvre la porte de Blackie et trouve la jolie brune en train de frotter une pierre rouge sur le crâne d'un chauve enchaîné au sol, puis se diriger vers le mur où le sang des premières blessures a formé une porte. Elle prononce de nouvelles paroles cryptiques :

“ Oh oh oh oh, ma petite khitan,
Oh oh oh oh, ma petite khitan,
Je pourrai oublier ma peine avec ma petite khitan,
Je suis une épave sans ma petite khitan,
J'entends le tonnerre de son cœur,
Et je vois les étoiles tomber

Une nouvelle porte vers Sippar s'ouvre, le vent chaud qui en sort fait bouger les cheveux de Blackie mais pas ceux de Diogo. Edmond entre dans le bureau, Altaïr également, Daruk est à la

porte et Ergen continue d'affronter les deux gardes qui tentent de planter des flèches dans le dos de Daruk.

Diogo est placé devant la porte vers Sippar et empêche Blackie de passer. Par deux fois il résiste aux puissants mots de commandement de la prêtresse d'anamelech. Par deux fois elle tente de passer et par deux fois Diogo l'en empêche. Diogo subit également les terribles attaques d'Edmond que rien ne paraît entamer.

La situation évolue lentement, mais elle évolue tout de même. Diogo tue Blackie, la porte vers Sippar disparaît. Edmond s'écroule peu après sa maîtresse, sous les coups de Daruk et Altaïr. Ergen termine les gardes.

Ainsi Blackie et l'orbe ne sont pas passés vers Sippar. Sur la prêtresse est trouvé le troisième et dernier parchemin permettant de passer, celui de la parole de la pierre.

“ Tu prendras avec l'inconnu les escaliers,
tu parleras de choses et d'autres.
Même si tu ne le connais pas, dis lui
"Tu es mon ami"
Il sera surpris. Il te regardera dans les yeux et t'expliquera qu'il pensait que tu
étais mort, seul, il y a très longtemps.
Tu diras alors
"Oh non, pas moi, je garde le contrôle. Tu as devant toi celui qui a vendu le
monde."

Le chauve est libéré de ses chaînes : il s'agit de Tsippi, armateur Argossien. Sa langue a été arrachée. Il pleure de reconnaissance lorsque ses chaînes sont brisées.

Les cadavres sont enfouis dans l'immense jardin dans un trou creusé par Ergen. Le druide pense reprendre l'établissement et propose un nouveau contrat aux filles qui y travaillent et à Tibo.

Les subtilités seront à éclaircir plus tard, car il faut rentrer à Valadelad pour passer en Sippar. Altaïr emporte avec lui l'[orbe](#), la range au trône de fer.

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'Altair.

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.