

# 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.

---

Revision #11

Created 2024-06-30 15:49:51 UTC by Fred

Updated 2025-04-20 12:18:18 UTC by Fred