

Scott Lynch

Des horizons rouge sang

Les Salauds Gentilshommes – livre deux

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Olivier Debernard

Bragelonne

Collection dirigée par Stéphane Marsan et Alain Névant

Titre original : *Red Seas under Red Skies*
Copyright © Scott Lynch 2007
Originellement publié par Victor Gollancz,
une maison d'édition d'Orion Books Ltd.

© Bragelonne 2008, pour la présente traduction.

Illustration de couverture :
© Benjamin Carré

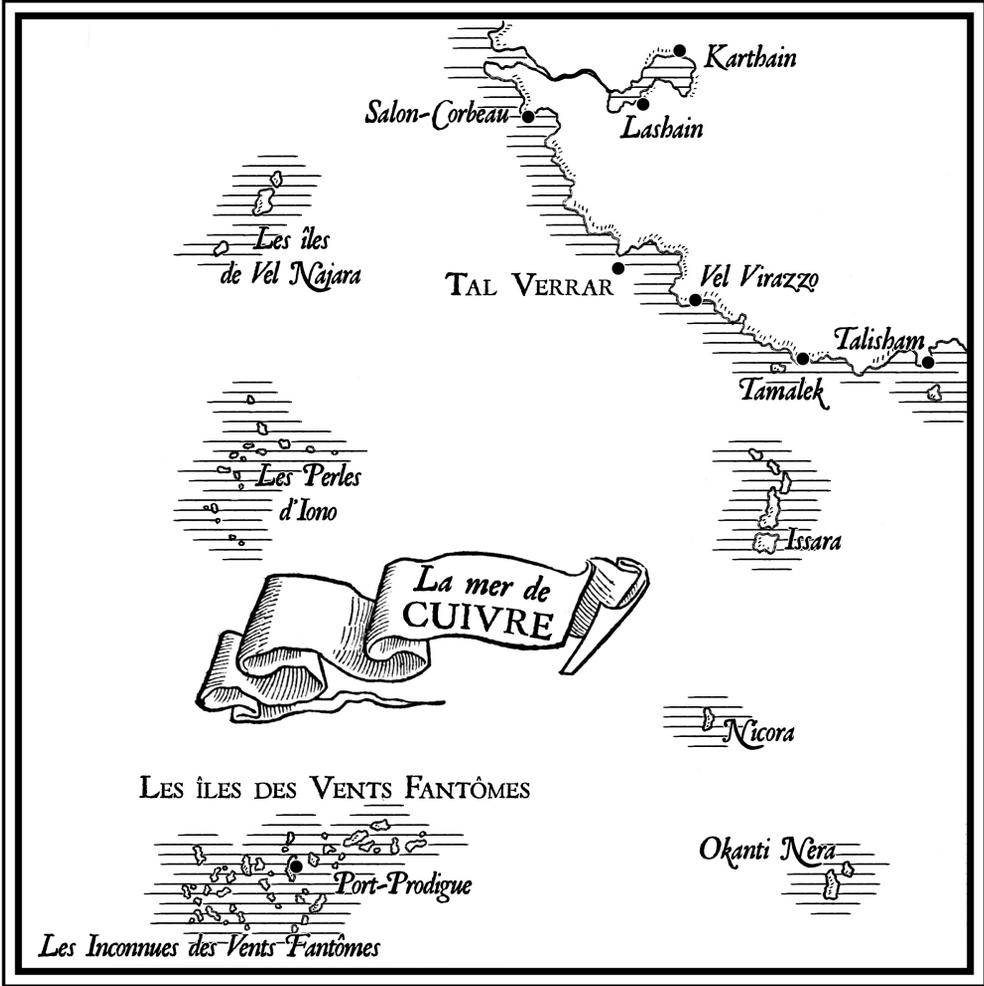
Conception de la carte : Scott Lynch

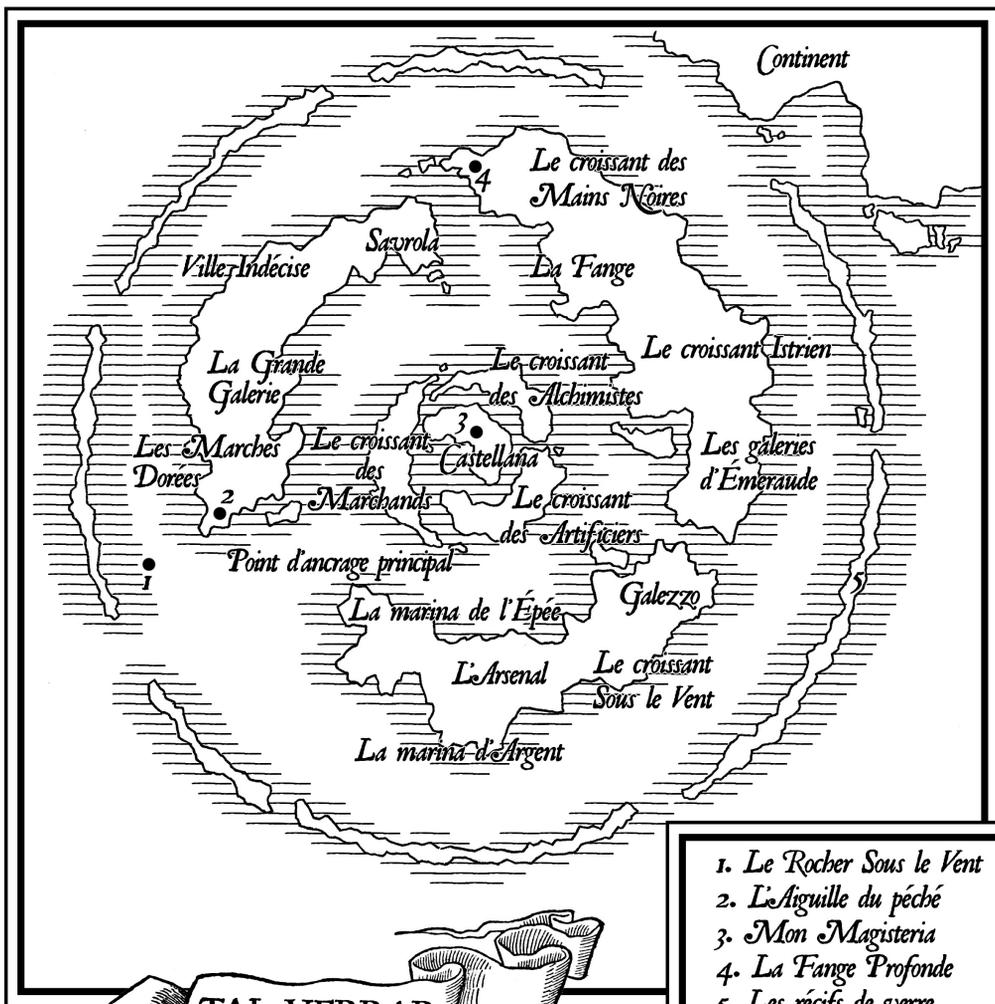
ISBN : 978-2-35294-143-9

Bragelonne
35, rue de la Bienfaisance – 75008 Paris

E-mail : info@bragelonne.fr
Site Internet : <http://www.bragelonne.fr>

Ce roman est dédié à Matthew Woodring Stover,
petite voile chaleureuse sur l'horizon.
Non destiti, nunquam desistam.





1. Le Rocher Sous le Vent
2. L'Aiguille du péché
3. Mon Magisteria
4. La Fange Profonde
5. Les récifs de verre

TAL VERRAR

REMERCIEMENTS

Une fois de plus, je les adresse à la merveilleuse Jenny qui a été tant de choses pour moi au fil des années : petite amie, meilleure amie, première lectrice, critique constructive et, enfin, épouse.

À Anne Groell, Gillian Redfearn et Simon Spanton, non seulement parce qu'ils sont aussi brillants dans l'ensemble que dans le détail, mais aussi parce qu'ils ont eu la grâce de ne pas m'assassiner.

À Jo Fletcher, toujours pour ne pas m'avoir assassiné.

À tous les membres d'Orion Books qui ont fait de mon premier – j'espère qu'il y en aura d'autres – voyage en Angleterre un véritable bonheur et qui m'ont supporté malgré mon état de santé déplorable. Et plus particulièrement à Jon Weir, guide et despote dévoué.

Mille mercis aux libraires britanniques qui ont fait des pieds et des mains afin d'encenser et de promouvoir *Les Mensonges de Locke Lamora* alors que le roman était encore un bébé incapable de se tenir debout.

À Desiree, Jeff et Cleo.

À Deanna Hoak, Lisa Rogers, Josh Pasternak, John Joseph Adams, Elizabeth Bear, Sarah Monette, Jason McCray, Joe Abercrombie, Tom Lloyd, Jay Lake, GRRM et tant d'autres. À Rose, qui est certes petite, mais néanmoins de bonne compagnie.

À Loki, Walkyrie, Peepit, Artemis et Thor, la meilleure équipe d'animaux familiers jamais rassemblée dans un foyer.

Prologue

UNE CONVERSATION TENDUE

Locke Lamora se tenait sur la jetée de Tal Verrar. Le vent chaud provenant d'un navire en flammes lui caressait le dos et le carreau glacé d'une arbalète était appuyé contre son cou.

Il grimaça un sourire et se concentra pour garder son arbalète pointée sur l'œil gauche de son adversaire. À si courte distance, ils ne manqueraient pas de s'asperger mutuellement de sang s'ils pressaient la détente en même temps.

— Sois raisonnable, dit l'homme qui lui faisait face. (Des gouttes de sueur coulaient sur son visage et son front, traçant des sillons dans la crasse qui couvrait sa peau.) Reconnais que tu n'es pas dans une position très avantageuse.

Locke grogna.

— À moins que tu aies de la merde dans les yeux, reconnais que le désavantage est mutuel. Tu n'es pas d'accord, Jean ?

Les deux compagnons étaient côte à côte sur la jetée, face à leurs assaillants. Presque nez à nez, Jean et son adversaire tenaient leurs arbalètes de la même manière. Quatre carreaux de métal froid étaient armés et braqués à quelques centimètres de la tête de quatre hommes assez nerveux – une attitude somme tout assez compréhensible. Il était impossible de rater sa cible à une telle distance, même avec l'aide de tous les dieux du ciel et de la terre.

— On dirait que nous avons tous les quatre les couilles dans la mélasse, déclara Jean.

Derrière eux, le vieux galion gémit et grinça sur les flots alors que les flammes rugissantes le dévoraient de l'intérieur. La nuit avait battu en retraite à plusieurs centaines de mètres autour du brasier ; la coque se zébrait de lignes blanc orangé tandis que les bordages cédaient et tombaient à la mer. Des volutes de fumée jaillissaient de ces brèches infernales en petites éruptions noires – dernières palpitations saccadées d'une gigantesque bête

de bois à l'agonie. Les quatre hommes se tenaient sur la jetée, étrangement seuls au milieu de la débauche de lumière et de bruits qui monopolisait l'attention de toute la ville.

— Baisse ton engin, pour l'amour des dieux, dit l'adversaire de Locke. Nous avons reçu l'ordre de ne pas vous tuer à moins d'y être obligés.

— Et je suis sûr que tu me le dirais si ce n'était pas le cas, répondit Locke. (Son sourire s'élargit.) J'ai l'habitude de me méfier des gens qui me pointent une arme sur la gorge. Excuse-moi.

— Ta main commencera à trembler bien avant la mienne.

— Ne t'inquiète pas : je poserai la pointe de mon carreau sur ton nez quand je serai fatigué. Qui vous envoie après nous ? Combien vous paie-t-on ? Nous ne sommes pas démunis : un arrangement à l'amiable est toujours possible.

— Il se trouve que je connais leur commanditaire, dit Jean.

— Tiens donc ? (Locke lança un bref coup d'œil à son compagnon, mais son regard revint aussitôt se river sur les yeux de son adversaire.)

— Et on a déjà trouvé un arrangement, mais je crains qu'il ne soit pas à l'amiable.

— Ah... J'ai peur de ne pas te suivre, Jean.

— Non.

Jean tendit une main vers son adversaire, paume en avant. Puis il détourna lentement son arbalète vers la gauche jusqu'à ce que le carreau soit pointé sur la tête de Locke. L'homme qu'il menaçait au préalable cligna des yeux sous l'effet de la surprise.

— C'est *moi* qui ne te suis pas, Locke.

Le sourire de Locke s'évanouit.

— Jean, je ne trouve pas ça drôle.

— D'accord avec toi. Donne-moi ton arme.

— Jean...

— Maintenant. Et dépêche-toi. Toi là, t'es con ou quoi ? Vire ce truc de mon visage et pointe-le sur lui.

L'ancien adversaire de Jean s'humecta nerveusement les lèvres, mais ne bougea pas. Jean grinça des dents.

— Écoute-moi bien, espèce de babouin des mers au cerveau mité, je suis en train de faire ton boulot à ta place ! Pointe ton arbalète sur mon putain de partenaire qu'on puisse enfin se tirer de cette jetée.

— Jean, je trouve ce rebondissement *plutôt stérile*.

Il parut sur le point d'ajouter quelque chose, mais l'ancien adversaire de Jean choisit ce moment pour pointer son arme sur lui.

Locke avait maintenant l'impression qu'un torrent de sueur cascadaït sur son visage, comme si l'eau de son corps l'abandonnait traîtreusement avant que la situation empire.

— Bien! Nous sommes à trois contre un désormais. (Jean cracha sur la jetée.) Tu ne m'as pas laissé le choix : j'ai été dans l'obligation de conclure un marché avec l'employeur de ces messieurs avant de partir. Par tous les dieux! *Tu m'y as obligé!* Je suis désolé. Je pensais qu'ils établiraient un contact avant de nous sauter dessus. Maintenant, donne-moi ton arme.

— Jean! Mais qu'est-ce que tu es en train de...

— Stop! Je ne veux pas entendre un putain de mot de plus. N'essaie pas de m'embobiner. Je te connais trop bien pour te laisser parler. Tais-toi, Locke. Enlève ton doigt de la détente et *donne-moi ton arme!*

Locke fixa la pointe gainée d'acier du carreau de Jean et sa bouche s'ouvrit sous le coup de l'incrédulité. Autour de lui, le monde s'était réduit à ce minuscule point brillant qui semblait danser sous les reflets orange du terrible brasier provenant du bassin d'ancrage, derrière lui.

— Je n'arrive pas à y croire. Je n'arrive vraiment pas à...

— Je te le demande pour la dernière fois, Locke. (Jean grinça de nouveau des dents ; il tenait son arbalète d'une main sûre, le carreau pointé entre les deux yeux de son compagnon.) Enlève ton doigt de la détente et donne-moi ta putain d'arme. *Maintenant!*

LIVRE I

CARTES EN MAINS

« Avant de commencer une partie, mettez-vous d'accord sur trois points :
les règles, les enjeux et le moment de s'arrêter. »

Proverbe chinois

Chapitre premier

PETITS JEUX

1

Is jouaient au carrousel du hasard et les enjeux représentaient environ la moitié de ce que les deux hommes possédaient à travers le monde. Et, pour ne rien cacher, Locke Lamora et Jean Tannen se faisaient battre comme de vieux tapis poussiéreux.

— Dernière offre pour la cinquième manche, annonça le croupier en manteau en velours, du haut de son podium, au bord de la table circulaire. Ces messieurs désirent-ils de nouvelles cartes ?

— Non, non. Ces messieurs ont décidé de s'abstenir, déclara Locke. (Il se pencha à gauche et murmura à l'oreille de Jean :) Comment est ton jeu ?

Son compagnon ramena ses cartes devant sa bouche dans un geste désinvolte.

— Un désert sous un soleil de plomb, souffla-t-il. Et le tien ?

— Un cimetière d'amère frustration.

— Merde !

— Aurions-nous négligé nos devoirs envers les dieux cette semaine ? Est-ce que l'un de nous a lâché un pet dans un temple ou quelque chose de ce genre ?

— Je croyais que s'attendre à perdre faisait partie intégrante du plan ?

— En effet. Mais j'espérais quand même que nous nous défendrions un peu mieux que *ça*.

Le croupier toussa avec bienséance dans sa main gauche. Pendant une partie, une telle intervention équivalait à une tape sur la nuque des deux compères. Locke se redressa et tapota légèrement ses cartes contre la surface laquée, puis il grimaça un sourire – le meilleur de son arsenal facial – afin de convaincre l'assistance qu'il était parfaitement maître de la situation. Il lâcha un soupir intérieur et lança un regard à l'impressionnant

tas de jetons de bois : dans quelques instants, ces derniers ne manqueraient pas de couvrir la courte distance qui séparait le centre de la table de la pile des gains de l'équipe adverse.

— Nous sommes tout à fait prêts à affronter notre destin funeste avec un stoïcisme héroïque, digne d'être cité par les historiens et les poètes.

Le croupier acquiesça.

— Ces messieurs dames ont décliné la dernière offre. La maison annonce la présentation des cartes.

Les rectangles de carton s'agitèrent soudain tandis que leurs propriétaires les rangeaient ou les écartaient pour constituer leur ultime main. Puis ils les placèrent devant eux, face cachée.

— Bien, dit le croupier. Dévoilez votre jeu.

Entre soixante et soixante-dix personnes – parmi les plus riches dilettantes de Tal Verrar – s'étaient rassemblées autour de la table pour savourer la débâcle progressive des deux compères. Elles se penchèrent en avant comme un seul homme, impatientes de mesurer l'ampleur de leur nouvelle humiliation.

2

Tal Verrar, la Rose des dieux, se dresse à l'extrémité ouest de ce que les Thérins appellent le « monde civilisé ».

Si vous pouviez marcher dans les airs mille mètres au-dessus des plus hautes tours de la ville, ou y planer en cercles paresseux comme les innombrables mouettes qui infestent les lézardes et les toits des bâtiments, vous comprendriez pourquoi les grandes îles noires sont à l'origine de l'ancien surnom de ce lieu. Elles dessinent un tourbillon qui s'écarte du cœur de la cité, un ensemble de croissants dont la taille augmente avec régularité, comme les pétales de rose stylisés d'une mosaïque.

Elles sont artificielles, dans la mesure où le continent qui se dresse à quelques kilomètres au nord-est est, lui, naturel. Il se fissure sous les coups du vent et des intempéries, révélant ainsi son âge. Les îles de Tal Verrar sont épargnées par ce fléau et, de plus, il est fort possible qu'elles soient indestructibles : elles sont composées de verre noir d'Eldren – en quantité astronomique – indéfiniment agencé en terrasses et creusé de passages ; le tout est verni de strates rocheuses et terreuses sur lesquelles se dresse une cité d'hommes et de femmes.

Cette Rose des dieux est entourée par un récif artificiel, un cercle brisé large de cinq kilomètres, des ombres tapies sous les flots obscurs. Contre cette muraille cachée, l'impétueuse mer de Bronze fait patte de velours afin de faciliter le passage des navires arborant les bannières de cent

royaumes et dominions. Mâts et vergues se dressent telle une forêt que les voiles ferlées tapissent de blanc, mille mètres sous vos pieds.

Si vous tournez votre regard vers l'île à l'ouest de la ville, vous remarquerez que son relief forme de véritables murailles noires du côté du continent. Elles culminent à plus de cent mètres au-dessus du doux clapotis des vagues du port – un réseau de quais en bois qui s'accrochent au pied des falaises. La façade maritime, en revanche, s'échelonne en escalier sur toute sa longueur et six larges plateaux en forment les marches successives. À l'exception du dernier, ils sont reliés les uns aux autres par une contremarche en pente douce haute d'une quinzaine de mètres.

La partie de l'île la plus méridionale s'appelle « les Marches Dorées » ; ses six niveaux regorgent de tavernes, de tripots, de clubs privés, de bordels et d'arènes de combat. On présente cet endroit comme la capitale du jeu des cités-États de Thérin, un endroit où hommes et femmes ont l'occasion de dilapider leur argent dans les vices les plus anodins ou les forfaits les plus répugnants. Dans un geste d'hospitalité magnanime, les autorités de Tal Verrar ont décrété que nul étranger ne peut être réduit en esclavage aux Marches Dorées ; à l'ouest de Camorr, rares sont les lieux offrant une telle sécurité au voyageur qui souhaite se piquer la ruche avant de s'effondrer dans un caniveau ou un jardin public.

L'aménagement des Marches Dorées est très strict : plus la terrasse est élevée, plus ses établissements de jeu sont luxueux, imposants et nombreux. Les gardes qui en protègent l'accès deviennent également de plus en plus véhéments. Sur la sixième et dernière marche, une douzaine de manoirs baroques en pierres anciennes et bois sorcier sont enchâssés dans la végétation humide et opulente de jardins impeccables et de forêts miniatures.

Ces édifices sont les « maisons de chance de qualité », des clubs fermés où les personnes fortunées peuvent jouer des sommes à concurrence du montant de leurs lettres de crédit. Ces établissements sont des centres de pouvoir officieux depuis des siècles : des nobles, des fonctionnaires, des marchands, des capitaines de navire, des légats et des espions s'y retrouvent afin de parier leurs fortunes – personnelles ou politiques.

Les maisons de chance de qualité proposent tous les agréments possibles à leurs visiteurs. Les plus importants de ceux-ci arrivent au pied des falaises du port intérieur où ils accostent les quais réservés à l'élite, puis ils montent à bord de nacelles qui les hissent au sommet grâce à des moteurs à eau en cuivre brillant ; ce système leur évite d'emprunter les rampes qui desservent les cinq premières marches sur le front de mer – des chemins étroits, sinueux et congestionnés. Sur la dernière terrasse, on trouve même une aire de duel public, un rectangle de gazon impeccable, entretenu à grands frais et aménagé au cœur de ce niveau afin que les tempéraments les plus calmes n'aient pas le temps de s'apaiser lorsqu'on les a échauffés.

Les maisons de qualité sont des lieux sacro-saints. Des traditions plus anciennes et plus solides que les lois interdisent aux soldats et aux membres de la police d'y poser le pied, sinon pour mettre fin aux crimes les plus odieux. Elles suscitent la jalousie de tout un continent, car aucun club étranger, aussi luxueux et élitiste soit-il, ne parvient à recréer parfaitement l'atmosphère propre à une maison de chance verrarienne; et aucun, absolument aucun, ne peut rivaliser avec *L'Aiguille du péché*.

Ce bâtiment de cinquante mètres se dresse à l'extrémité sud de la terrasse la plus haute – qui surplombe elle-même le port de quatre-vingt-cinq mètres. *L'Aiguille du péché* est une tour en Verre d'Antan à l'éclat noir et nacré; un large balcon bordé de lanternes alchimiques encercle chacun des huit étages; la nuit, l'édifice ressemble à une constellation d'étoiles écarlates et bleu crépuscule, les couleurs des armoiries de Tal Verrar.

L'Aiguille du péché est la maison de chance la plus fermée, la plus célèbre et la mieux gardée du monde. Du coucher au lever du soleil, elle accueille les personnages assez beaux, riches ou puissants pour émouvoir la bienveillance des portiers. Chaque étage supplante le précédent dans le luxe, le snobisme et les mises maximales autorisées. L'accès au niveau supérieur s'obtient grâce à un dépôt important sur les comptes de la maison, un comportement amusant et une manière de jouer impeccable. Certains postulants consacrent des années et des milliers de solaris à attirer l'attention du maître des lieux; en matière de promotion sociale, l'implacabilité de cet homme – fruit de sa position exceptionnelle – a fait de lui la référence la plus convoitée de toute l'histoire de la ville.

À *L'Aiguille du péché*, l'étiquette est tacite, mais aussi rigide qu'un dogme. Pour simplifier – et éviter toute équivoque –, la mort est la seule punition qui attend les tricheurs surpris dans cet établissement. Si une carte venait à tomber de sa manche, l'Archon de Tal Verrar, lui-même, ne pourrait formuler le moindre recours avant de se présenter devant les dieux, dans l'au-delà. De temps à autre, les employés de la tour découvrent une prétendue exception à la règle, mais quelqu'un meurt discrètement d'une overdose alchimique dans son attelage, ou fait un *malheureux* faux pas au huitième balcon, au-dessus des dalles dures de la cour.

Il a fallu deux ans, un nouveau jeu de fausses identités et bon nombre de machinations pour que Locke Lamora et Jean Tannen parviennent à s'infiltrer jusqu'au quatrième étage.

Leur conduite ne s'est d'ailleurs pas assagie pour autant: en ce moment même, ils s'efforcent de tricher face à des adversaires parfaitement à l'aise.

— Ces dames présentent une suite de tours et une suite de sabres, couronnées par le sceau du soleil, annonça le croupier. Ces messieurs présentent une suite de calices et une main vide, couronnées par le cinq de calice. La cinquième manche est remportée par ces dames.

Locke se mordit la joue tandis qu'une vague d'applaudissements faisait vibrer l'air chaud de la pièce. Jusqu'ici, les dames avaient remporté quatre manches sur cinq, et les spectateurs avaient à peine daigné remarquer l'unique victoire des deux compères.

— Sacrebleu ! dit Jean avec une expression de surprise convaincante.

Locke se tourna vers son adversaire de droite. Maracosa Durena était une femme élancée et au teint mat qui approchait la quarantaine ; ses cheveux épais avaient la couleur de la fumée qui se dégage de l'huile en feu et on distinguait de nombreuses cicatrices sur son cou et ses avant-bras. Elle tenait un cigare fin avec une bague dorée dans sa main droite et arborait un sourire pincé de satisfaction blasée. Il était clair que le jeu ne requérait pas sa plus haute attention.

D'un geste sec, le croupier poussa la pile de jetons perdus par les deux compères vers les dames à l'aide d'un râteau à long manche. Il ramena les cartes vers lui avec le même outil et les ramassa. Il était interdit aux joueurs de les toucher une fois abattues.

— Eh bien, madame Durena ! dit Locke. Permettez-moi de vous féliciter : l'état de vos finances ne fait que s'améliorer. Il semblerait que votre bourse soit la seule chose qui enfle plus vite que mon imminente migraine éthylique.

Il fit circuler un jeton entre les doigts de sa main droite. Le petit disque de bois valait cinq solaris, environ huit mois de paie pour un ouvrier normal.

— Je vous présente mes condoléances : les cartes vous ont été particulièrement défavorables, maître Kosta.

Dame Durena tira une longue bouffée sur son cigare, puis expira avec lenteur un trait de fumée de manière à ce qu'il reste en suspension entre Locke et Jean, juste assez loin pour que l'insulte ne soit pas directe. Locke comprit qu'elle utilisait l'exhalation comme son *strat péti*, son « petit jeu » – une manie soi-disant raffinée, mais qui était en fait cultivée afin de déconcentrer ou irriter ses adversaires à une table de jeu et de les pousser à commettre des erreurs. Jean avait prévu d'employer ses propres cigares dans ce but, mais dame Durena visait bien mieux que lui.

— Les cartes ne peuvent être véritablement défavorables en présence de deux personnes aussi ravissantes.

— Je suis tentée d'admirer un homme capable de mentir avec autant

de charme tandis qu'on le déleste de tout son or, déclara la seconde joueuse assise entre Dureнна à sa droite et le croupier à sa gauche.

Izmila Corvaleur était presque aussi grande que Jean, large et rougeaude, pourvue de rondeurs prodigieuses partout où une femme peut être ronde. Elle était séduisante – ce point ne souffrait aucune contestation –, mais son regard vif était plein de mépris. Locke décelait en elle une pugnacité réfrénée comparable à celle d'un bagarreur des rues – le désir peaufiné de se lancer des défis. Elle piochait sans cesse dans une boîte argentée contenant des cerises enrobées de chocolat en poudre et ne manquait jamais de se lécher bruyamment les doigts entre chaque bouchée. Il s'agissait là de son propre *strat péti*, bien entendu.

Locke songea qu'elle était faite pour jouer au carrousel du hasard : elle avait un don pour les cartes et un corps capable d'endurer l'unique punition sanctionnant la perte d'une manche.

— Pénitence, annonça le croupier.

Sans quitter son estrade, il enclencha le mécanisme qui faisait tourner le carrousel. L'appareil, disposé au centre de la table, était un ensemble de châssis circulaires en cuivre qui supportait des rangées et des rangées de minuscules fioles, fermées par des bouchons d'argent. Dans la douce lumière prodiguée par les lanternes du salon de jeu, il se mit à tourner de plus en plus vite et on ne distingua bientôt plus que des bandes argentées ininterrompues sur les rayonnages de cuivre. Puis un cliquettement monta de sous la table et on entendit le tintement de minuscules récipients en verre épais qui s'entrechoquaient. Le carrousel cracha deux fioles qui roulèrent en direction de Locke et Jean avant de heurter le rebord légèrement surélevé de la table.

Le carrousel du hasard était un jeu conçu pour deux équipes de deux, un jeu onéreux, car les rouages du mécanisme coûtaient très cher. À la fin de chaque manche, les perdants recevaient deux fioles tirées aléatoirement de l'immense réserve de petites bouteilles stockée dans la machine. Elles contenaient des spiritueux mélangés à des huiles sucrées et à des jus de fruits pour masquer leur teneur en alcool. Les cartes ne représentaient qu'un aspect du jeu. Les joueurs devaient aussi conserver leur concentration malgré les effets croissants de ces fioles diaboliques. La partie ne pouvait se terminer que d'une seule manière : lorsqu'une personne était trop ivre pour continuer.

En théorie, il était impossible de tricher. *L'Aiguille du péché* entretenait la machine et préparait les flacons dont les petits bouchons d'argent étaient solidement fixés sur des cachets de cire. Les joueurs n'avaient pas le droit de toucher le carrousel ou les fioles d'un autre parieur sous peine de pénitence immédiate. L'établissement fournissait jusqu'aux chocolats et cigares consommés à la table. Locke et Jean auraient pu refuser à Mme Corvaleur le luxe de ses douceurs, mais cela n'aurait pas été une bonne idée – pour plusieurs raisons.

— Ma foi, dit Jean en brisant le sceau de son flacon, à la santé des perdants débordant de charmes, alors.

— Si seulement nous savions où en trouver, ajouta son camarade.

Ils avalèrent leurs boissons d'un trait et en même temps. Locke sentit un chaud goût de prune descendre le long de sa gorge – il avait tiré un alcool fort. Il soupira et posa la petite bouteille vide devant lui. Quatre fioles à une et, s'il se fiait à sa concentration vacillante, il commençait à en ressentir les effets.

Tandis que le croupier triait les cartes et les battait pour la manche suivante, Mme Durena tira une nouvelle bouffée profonde et satisfaite sur son cigare. D'une chiquenaude, elle fit tomber les cendres dans un cendrier en or massif disposé sur un piédestal, près de sa main droite. Elle laissa échapper deux traînées de fumée paresseuses par les narines et fixa le carrousel derrière le brouillard grisâtre. Locke songea que Durena était une prédatrice née, une spécialiste des embuscades, toujours plus à l'aise quand elle était dissimulée. D'après les informations qu'il avait recueillies, elle s'était engagée depuis peu dans une carrière de spéculatrice sur les marchandises circulant à l'intérieur de la cité. Au préalable, elle commandait un détachement de corsaires mercenaires ; elle pourchassait et coulait en haute mer les navires esclavagistes de Jérém. Elle n'avait pas hérité ses cicatrices en buvant du thé dans un salon.

Il aurait été très – très – fâcheux qu'une telle femme se rende compte que les deux hommes comptaient gagner en usant de méthodes que Locke qualifiait de « discrètes et peu orthodoxes ». Par l'enfer ! Il aurait été encore préférable de perdre comme le commun des mortels, ou que la ruse soit découverte par les employés de *L'Aiguille du péché* – eux, au moins, auraient sans doute agi en bourreaux rapides et efficaces. Après tout, ils avaient une entreprise prospère à faire tourner.

— Ne distribuez pas, dit Mme Corvaleur au croupier. (Elle interrompit du même coup les rêveries de Locke.) Mara, ces deux gentilshommes n'ont vraiment pas eu de chance avec les cartes jusqu'ici. Ne pourrions-nous pas leur accorder une pause ?

Locke dissimula sa soudaine fébrilité. Les deux partenaires qui menaient au carrousel du hasard étaient en droit de proposer à leurs adversaires une courte interruption du jeu, mais cette amabilité était rarement concédée. Les raisons en étaient évidentes : elle offrait aux perdants un temps précieux qui leur permettrait d'atténuer les effets de l'alcool. Corvaleur usait-elle de cette excuse pour remédier à un problème personnel ?

— Ces gentilshommes ont fait des efforts éreintants pour notre compte : ils ont compté tous ces jetons avant de les pousser vers nous, encore et encore. (Durena tira sur son cigare et relâcha la fumée.) Messieurs, vous

nous feriez honneur en acceptant une courte pause afin de vous rafraîchir et de reprendre un peu de forces.

Ah ! Locke sourit et joignit les mains et les posa devant lui. C'était donc ça : ces dames offraient un petit divertissement aux spectateurs : elles montraient leur piètre estime envers leurs adversaires, elles affichaient leur totale confiance en leur victoire. Du point de vue de l'étiquette, Durena venait d'engager un duel et avait porté une botte à la gorge. Un refus catégorique relèverait de la dernière grossièreté. Les deux compères devaient parer en finesse.

— Comment imaginer meilleur rafraîchissement que la poursuite de cette partie en si galante compagnie ? demanda Jean.

— Vous êtes trop bon, maître de Ferra, dit Mme Durena. Mais laisseriez-vous dire que nous sommes sans cœur ? Vous ne nous avez refusé aucun de nos petits comforts. (D'un geste de son cigare, elle désigna la boîte de sucreries de Mme Corvaleur.) Vous opposeriez-vous à ce que nous vous rendions la pareille ?

— Nous ne saurions vous refuser quoi que ce soit, madame, mais nous souhaitons solliciter l'autorisation de combler votre plus grand désir ; celui pour lequel vous avez fait l'effort de vous déplacer jusqu'ici ce soir : le désir de jouer.

— Il nous reste bien des manches avant que la partie s'achève, ajouta Locke. Jérôme et moi serions mortifiés à l'idée de vous causer le moindre désagrément.

Tandis qu'il parlait, son regard croisa celui du croupier.

— Je vous assure que vous ne nous avez pas causé le moindre souci jusqu'ici, dit Mme Corvaleur d'une voix douce.

Avec un certain malaise, Locke s'aperçut que les spectateurs suivaient cet échange avec attention. Jean et lui avaient défié deux femmes que beaucoup considéraient comme les meilleurs joueurs de carrousel du hasard de tout Tal Verrar, et une foule considérable s'était rassemblée autour des autres tables du quatrième étage de *L'Aiguille du péché*. Des tables où personne ne jouait, car, grâce à un accord tacite entre la direction de la maison et ses clients, toutes les parties avaient été suspendues dans ce salon jusqu'à la fin du massacre.

— Très bien, déclara Durena. Nous ne voyons aucune objection à poursuivre, c'est tout à notre avantage. Il est même possible que la chance finisse par tourner.

L'abandon de cette conversation perfide ne rassura pas Locke pour autant. Après tout, cette femme pouvait raisonnablement espérer qu'elle allait continuer à dépouiller ses deux adversaires comme au coin d'un bois. Elle les tenait pour ainsi dire par les pieds et n'avait plus qu'à secouer pour mettre la main sur leur argent.

— Sixième manche, annonça le croupier. La mise initiale sera de dix solaris.

Tandis que les joueurs poussaient deux jetons de bois sur la table, l'homme lança trois cartes devant chacun d'eux.

Mme Corvaleur avala une nouvelle cerise enrobée de chocolat et suçait ses doigts afin de les nettoyer. Avant de prendre son jeu, Jean passa la main gauche sous le revers de son manteau où elle s'agita un bref instant – comme s'il se grattait. Quelques secondes plus tard, Locke l'imita. Il s'aperçut que Mme Durena les observait et roulait les yeux. Les signes entre joueurs étaient tout à fait réglementaires, mais on les préférait un peu plus subtils.

Durena, Jean et Locke regardèrent leurs cartes presque simultanément. Corvaleur fit de même quelques instants plus tard, les doigts encore humides. Elle rit doucement. Avait-elle vraiment reçu un bon jeu, ou était-ce un *strat pèti*? Durena semblait très satisfaite, mais Locke était certain qu'elle conservait cette expression jusque dans son sommeil. Le visage de Jean demeura impénétrable et, de son côté, Locke s'essaya à un petit sourire narquois – bien que sa main de départ ne vaille pas tripette.

De l'autre côté de la pièce, derrière un employé à la carrure impressionnante, un escalier en colimaçon à rambarde de cuivre menait au cinquième étage. Les personnes qui l'empruntaient s'arrêtaient un instant pour observer la partie comme du dernier balcon d'un théâtre. Du coin de l'œil, Locke y distingua un mouvement fugace qui attira son attention : une silhouette mince et bien mise se tenait à demi dissimulée dans l'ombre. La lumière chaude et dorée des lanternes de la salle se réfléchissait sur une paire d'optiques et Locke sentit un frisson d'excitation glacé remonter le long de sa colonne vertébrale.

Était-il possible que ce soit lui? Il essaya de garder un œil sur la silhouette sombre tout en faisant semblant de contempler ses cartes. Les reflets de la monture ne tremblaient pas, ne bougeaient pas : on observait donc leur table. Parfait!

Jean et Locke avaient enfin réussi à attirer l'attention de l'homme dont les bureaux occupaient le huitième étage – à moins que sa présence ici soit fortuite, mais, par tous les dieux, ils ne laisseraient pas passer une occasion pareille. Le maître de *L'Aiguille du péché*, le souverain secret des voleurs de Tal Verrar, celui qui contrôlait d'une main de fer le monde de la rapine et celui du luxe. À Camorr, on l'aurait appelé « capa », mais ici, il ne portait d'autre titre que son nom.

Requin.

Locke s'éclaircit la gorge, regarda de nouveau la table et se prépara à perdre une nouvelle manche avec élégance. Dehors, on entendait le faible écho des cloches des navires se répercuter sur les eaux noires alors qu'elles annonçaient la dixième heure du soir.

— Dix-huitième manche, annonça le croupier. La mise initiale sera de dix solaris.

Locke dut écarter les onze fioles qui s'entassaient devant lui – d'une main agitée de tremblements manifestes – afin de pousser ses jetons sur la table. Mme Durena, aussi stable qu'un navire en cale sèche, fumait son quatrième cigare de la soirée. Mme Corvaleur paraissait osciller sur son siège – ses joues n'étaient-elles pas un peu plus rouges que d'habitude ? Locke essaya de ne pas la regarder trop intensément tandis qu'elle plaçait sa mise initiale. Ce balancement n'était peut-être qu'une vue de son esprit au bord de l'ébriété. Il était presque minuit. La salle n'était pas assez aérée : l'air parsemé de volutes de fumée lui grattait les yeux et la gorge.

Le croupier était toujours aussi vif et impassible – il ressemblait davantage à une machine que le carrousel. Il lança trois cartes devant Locke. Ce dernier passa la main sous le revers de sa manche avant de les regarder.

— Aaah ! lâcha-t-il d'un ton à la fois heureux et intéressé.

Il avait reçu une impressionnante collection de merdes – la pire de toutes, pour le moment. Il cligna et plissa les yeux, se demandant si l'alcool ne lui jouait pas des tours. Il se concentra de nouveau, mais, hélas, ses cartes ne s'améliorèrent pas pour autant.

Les dames avaient perdu la manche précédente et bu les dernières fioles crachées par le carrousel, mais si Jean, assis à gauche de son compagnon, ne cachait pas un miracle dans son jeu... Eh bien, il était probable qu'une petite bouteille ne tarderait pas à rouler joyeusement à travers la table pour venir buter contre la main tremblante de Locke.

Dix-huit manches, songea-t-il. Et neuf cent quatre-vingts solaris perdus jusqu'ici. Son esprit – bien lubrifié par l'alcool de *L'Aiguille du péché* – s'égara dans des calculs. La somme représentait le budget annuel qu'un homme important consacrait à l'achat de nouveaux vêtements de qualité ; le prix d'un petit navire ; d'une très grande maison ; les revenus de toute une vie d'honnête artisan, comme tailleur de pierre. Lui était-il déjà arrivé de se faire passer pour un tailleur de pierre ?

— Premiers choix, annonça le croupier.

Sa voix ramena soudain Locke à la réalité.

— Carte, demanda Jean.

L'employé en fit glisser une vers lui. Jean la regarda, hocha la tête et poussa un autre disque de bois vers le centre de la table.

— Je monte.

— Je suis, déclara Mme Durena. (Elle prit deux jetons au sein de sa pile imposante.) Je dévoile à ma partenaire. (Elle montra deux cartes à Mme Corvaleur qui ne put retenir un sourire.)

— Carte, demanda Locke.

Un petit rectangle de carton glissa jusqu'à lui. Il en souleva un coin, juste assez pour voir de quoi il s'agissait. Le deux de calice – ce qui, dans la situation présente, lui était aussi utile qu'une merde de chien qui a la chiasse. Il se força à sourire.

— Je monte. (Il poussa deux jetons en avant.) Je me sens béni des dieux.

Tous les regards se tournèrent avec curiosité vers Mme Corvaleur. Celle-ci tira une cerise enrobée de chocolat de la boîte bien entamée, la fourra dans sa bouche et suçà rapidement ses doigts.

— Oh! oh! dit-elle. (Elle fixait ses cartes et sa main collante pianota doucement sur la table.) Oh... Ho... Oh... Mara, c'est... très curieux...

Sur ce, elle s'effondra en avant et sa tête se nicha sur son impressionnante pile de jetons. Ses cartes voltigèrent et tombèrent sur le tapis de jeu, face en dessus. Elle essaya de les cacher en abattant ses mains sur la table sans la moindre coordination.

— Izmila, dit Mme Durena avec une pointe d'insistance. Izmila! (Elle tendit le bras et secoua les larges épaules de sa partenaire.)

— Zmila, c'est moi, acquiesça Mme Corvaleur d'une voix geignarde et endormie.

Sa bouche s'ouvrit avec mollesse, une traînée de bave imprégnée de chocolat et de morceaux de cerise coula sur ses jetons de cinq solaris. Mmmmmilllaaaaaaaa... vraiment... ment... très... curieux...

— La parole est à Mme Corvaleur. (La voix du croupier trahissait sa surprise, malgré des efforts méritoires pour rester impassible.) Mme Corvaleur doit annoncer son choix.

— Izmila! Concentre-toi! souffla Mme Durena dans un murmure pressant.

— Il y a... des cartes..., marmonna Mme Corvaleur. Regarde, Mara... plein... de... cartes. Sur table. (Et elle enchaîna :) Blableu... na... fla... gah.

Puis elle tomba dans les pommes.

— Pénitence finale, annonça le croupier après quelques secondes.

À l'aide de son râteau, il récupéra l'ensemble des jetons de Mme Durena et les compta rapidement. Tout ce qui se trouvait sur la table allait revenir à Jean et Locke. La menace d'une perte imminente de mille solaris s'était transformée en gain d'une somme égale. Locke lâcha un soupir de soulagement.

Le croupier contempla d'un air songeur Mme Corvaleur, qui avait la tête posée sur son oreiller de petites plaques de bois. Puis il toussa dans sa main.

— Messieurs, la maison va, hum, vous fournir des jetons pour le montant nécessaire afin de remplacer... ceux que la dame utilise encore.

— Bien entendu, dit Jean en tapotant avec tendresse ceux de Durena qui s'étaient soudain rassemblés devant lui en une petite montagne. Derrière lui, Locke entendit des murmures de confusion, de consternation et de surprise monter de la foule des spectateurs. Un timide applaudissement se manifesta enfin sous l'initiative amicale de quelques observateurs plus charitables, mais il fut de courte durée. Les témoins n'étaient pas enthousiasmés – plutôt vaguement gênés – par le spectacle d'une célébrité comme Mme Corvaleur ivre après l'ingestion de six fioles seulement.

— Hummf, lâcha Mme Durena.

Elle écrasa son cigare dans le cendrier en or massif et se leva. Elle ajusta sa veste avec ostentation – un vêtement en brocart de velours noir orné de boutons en platine et de tissu d'argent valant une bonne partie de ce que sa propriétaire avait perdu ce soir.

— Maître Kosta, maître de Ferra... Il semblerait que nous devions reconnaître votre suprématie.

— Certainement pas en matière de jeu talentueux, dit Locke. (Il rassembla ses pensées éclatées avant d'afficher un sourire charmant et perfide.) Vous étiez à deux doigts de nous... hmm... faire les poches.

— Je vous assure que le monde tanguait autour de moi, ajouta Jean dont les mains étaient – depuis le début de la partie – aussi calmes que celles d'un chirurgien.

— Messieurs, j'ai grandement apprécié votre compagnie stimulante, dit Mme Durena d'un ton qui démentait tout à fait ses propos. Que diriez-vous d'une nouvelle partie, cette semaine peut-être? Vous ne pouvez pas nous refuser l'occasion de nous refaire, c'est une question d'honneur.

— Rien ne nous ferait davantage plaisir, répondit Jean.

Locke acquiesça avec énergie et l'intérieur de son crâne se transforma en chambre de torture. Mme Durena tendit la main avec froideur et consentit que les deux hommes approchent leurs lèvres à quelques centimètres. Une fois l'hommage rendu – comme s'ils prêtaient allégeance à une vipère particulièrement irritable –, quatre employés de Requin apparurent pour transporter Mme Corvaleur et ses ronflements dans un endroit plus approprié.

— Par tous les dieux! dit Jean. Ce doit être fastidieux de regarder nuit après nuit les joueurs essayer de saouler leurs adversaires.

Il lança un jeton de cinq solaris au croupier. La coutume voulait qu'on lui laisse un petit pourboire.

— Je ne partage pas votre point de vue, monsieur. Comment désirez-vous que je vous rende la monnaie?

— Quelle monnaie? (Jean sourit.) Gardez tout.

L'employé trahit des émotions humaines pour la deuxième fois de la soirée. Il gagnait confortablement sa vie, mais cette petite plaque de bois représentait tout de même six mois de salaire. Il réprima à grande-peine un hoquet de surprise quand Locke lui lança une dizaine de jetons supplémentaires.

— La bonne fortune est une dame qui aime à voyager, dit Locke. Achetez-vous une maison, s'il y a assez. J'ai un peu de mal à compter en ce moment.

— Dieux miséricordieux! *Mille* mercis, messieurs! (L'homme jeta un rapide coup d'œil autour de lui et murmura :) Les deux dames ne perdent pas souvent, vous savez. En fait, il me semble que c'est la première fois que cela leur arrive.

— La victoire a un prix, dit Locke. Je crains que ma tête ne paie la facture lorsque je me réveillerai demain.

Mme Corvaleur fut emmenée en haut de l'escalier tandis que Mme Durena surveillait attentivement les hommes qui portaient sa partenaire de jeu. La foule se dispersa et les spectateurs restés assis à leur table appelèrent un croupier, commandèrent de la nourriture ou de nouvelles cartes pour jouer à leur tour.

Jean et Locke rassemblèrent leurs jetons dans les habituelles boîtes en bois doublées de velours et se dirigèrent vers l'escalier. Des employés avaient rapidement apporté de nouvelles plaques – sans bave – pour remplacer celles de Mme Corvaleur.

— Permettez-moi de vous féliciter, messieurs, dit l'homme qui gardait le passage vers le cinquième étage.

Le tintement des verres et le murmure des conversations filtraient jusqu'en bas des marches.

— Merci, dit Locke. Je crains que Mme Corvaleur ait faibli une manche ou deux avant que cela m'arrive.

Les deux compères descendirent avec lenteur l'escalier qui s'enroulait contre le mur de la tour jusqu'au septième étage. Ils étaient vêtus comme des personnes honorables et importantes, le *nec plus ultra* de la dernière mode estivale à Tal Verrar. Locke – dont les cheveux avaient été teints en blond clair grâce à un procédé alchimique – portait un manteau caramel cintré aux hanches et pourvu de larges basques qui descendaient jusqu'aux genoux ; les énormes parements à triple épaisseur étaient recouverts de carrés d'étoffe orange et noirs et décorés de boutons en or ; il n'avait pas de gilet, mais une simple tunique de la meilleure soie – trempée de sueur – ainsi qu'un ample foulard noir. Jean était vêtu de manière semblable, sauf que son manteau était gris-bleu comme une mer couverte de nuages ; une large écharpe ceignait son ventre, aussi noire que les courtes boucles de sa barbe.

Ils poursuivirent leur descente, traversant des étages remplis de notables. Ils passèrent devant les reines du commerce verrarien aux bras desquelles étaient accrochés de jeunes compagnons décoratifs des deux sexes, tels des animaux familiers ; des hommes et des femmes qui s'affublaient de titres lashaniens obtenus contre argent ; par-delà les cartes et les carafes de vin, ils aperçurent des dons et des donnas originaires de Camorr ; ils croisèrent des capitaines de vaisseau vadrans portant d'étroits manteaux noirs, leurs traits pâles et acérés recouverts d'un masque de peau hâlée par la mer. Locke identifia au moins deux membres du Priori, la coalition des conseils de marchands qui dirigeait Tal Verrar en théorie. Des poches bien garnies semblaient être la condition primordiale pour obtenir son admission à *L'Aiguille du péché*.

Les dés roulaient et les verres tintaient ; les officiants riaient, toussaient, lançaient des jurons et soupiraient. Des langues de fumée se déplaçaient avec langueur dans l'air chaud, transportant des effluves de parfum ou de vin, de transpiration ou de viande rôtie et, parfois, le relent épais et collant de drogues alchimiques.

Locke avait déjà visité d'authentiques palais et manoirs. *L'Aiguille du péché*, aussi luxueuse fût-elle, n'était guère plus somptueuse que les demeures où de nombreux clients retourneraient lorsqu'ils auraient enfin perdu une trop grande partie de la nuit à jouer. La véritable magie de cet établissement émanait de son élitisme versatile : refusez quelque chose à suffisamment de gens et, tôt ou tard, cette chose se parera d'une aura de mystère aussi épaisse qu'une nappe de brouillard.

Au rez-de-chaussée, presque cachée au fond de la pièce, il y avait une solide guérite de bois encadrée par des employés d'une stature hors du commun. Par chance, personne ne faisait la queue. Locke posa – un peu trop fort – sa boîte sur le comptoir à côté de l'unique guichet.

— Versez l'intégralité sur mon compte.

— Avec plaisir, maître Kosta, répondit le responsable en prenant la caissette.

Léocanto Kosta, spéculateur marchand de Talisham, était bien connu dans ce royaume des paris et des arômes de vin. L'employé transforma avec diligence la pile de jetons de bois en quelques signes sur un livre de comptes. En battant Corvaleur et Durena, et sans oublier le pourboire du croupier, la part des gains de Locke se montait à près de cinq cents solaris.

Locke se recula pour céder le passage à Jean et sa boîte.

— Je crois comprendre que les félicitations sont de mise pour vous deux, maître de Ferra, dit l'employé.

Jérôme de Ferra, lui aussi originaire de Talisham, était le compagnon de fête de Léocanto. Ils se ressemblaient comme deux gouttes d'eau – jusque dans le caractère fictif de leurs personnages.

Soudain, Locke sentit une main s'abattre sur son épaule gauche. Inquiet, il se tourna et se retrouva face à une femme aux cheveux noirs et bouclés ; elle portait une tenue onéreuse aux couleurs des employés ; la moitié de son visage était d'une beauté à couper le souffle, l'autre semblait couverte d'un masque brun et parcheminé, comme si elle avait été gravement brûlée. Elle sourit, mais les lèvres de la partie abîmée furent incapables de bouger. Locke eut l'impression de se tenir devant une femme s'efforçant d'émerger d'une grossière statue en argile.

Sélandri, la majordome de Requin.

La main posée sur son épaule – la gauche, celle du côté brûlé – n'était pas réelle : il s'agissait d'un simulacre en cuivre massif. Dans la lumière de la lanterne, la prothèse lança un reflet terne lorsque la femme la retira.

— La maison vous présente ses félicitations, dit-elle d'une voix sinistre, en zézayant. Pour vos bonnes manières tout autant que pour votre courage remarquable. Nous désirons vous informer que vous et maître de Ferra serez désormais les bienvenus au cinquième étage, si vous souhaitez profiter de ce privilège.

Locke afficha un sourire non feint.

— Je vous remercie du fond du cœur, en mon nom et celui de mon partenaire, dit-il avec une éloquence éthylique. Cette aimable attention de la maison est extrêmement flatteuse, bien entendu.

La majordome hocha la tête d'un air évasif, puis elle s'éloigna d'un pas souple et disparut dans la foule aussi vite qu'elle était apparue. Ici et là, des sourcils se froncèrent : à la connaissance de Locke, rares étaient les invités de Requin qui se voyaient notifier leur ascension sociale par Sélandri en personne.

— Nous sommes une denrée très demandée, mon cher Jérôme, dit-il tandis qu'ils se frayaient un chemin à travers la foule en direction des portes d'entrée.

— Pour le moment.

— Maître de Ferra ! (Un large sourire se dessina sur les lèvres du portier en chef alors qu'ils approchaient.) Et maître Kosta ! Puis-je vous appeler une voiture ?

— Inutile, je vous remercie, répondit Locke. Le tangage est tel que je vais m'effondrer si je ne prends pas un grand bol d'air nocturne. Nous rentrerons à pied.

— Très bien, messieurs.

Avec une précision toute militaire, quatre employés tinrent les portes ouvertes tandis que Jean et Locke sortaient. Les deux voleurs descendirent avec prudence un large escalier de pierre recouvert d'un tapis rouge. Ainsi que toute la ville le savait, ce tapis était enlevé et jeté à l'aube, chaque jour.

Tal Verrar offrait donc un spectacle assez unique en son genre : celui d'une armée de mendiants dormant sur des piles de velours écarlate.

La vue était impressionnante : à la droite des deux hommes, derrière les silhouettes des autres maisons de chance, on apercevait toute la courbe du croissant de l'île. Le Nord était plongé dans une obscurité relative comparée au halo luisant qui émanait des Marches Dorées. Au-delà de la ville, au sud, à l'ouest et au nord, la mer de Cuivre était illuminée par trois lunes dans un ciel sans nuages et brillait d'un éclat phosphorescent argenté. Ici et là, les voiles de lointains navires se dessinaient sur le tableau de mercure d'une pâleur fantomatique.

En bas à gauche, Locke voyait au-delà des toits disséminés sur les cinq marches inférieures de l'île. Malgré le solide escalier de pierre, ce spectacle donnait le vertige. Tout autour, il entendait les murmures du plaisir humain et les bruits sourds des roues des attelages sur les pavés. Une dizaine de véhicules au moins se déplaçaient ou attendaient le long de l'avenue rectiligne, en haut de la sixième terrasse. Au-dessus, dans une obscurité opalescente, *L'Aiguille du péché* se dressait avec ses lanternes alchimiques brillantes, telle une chandelle destinée à attirer l'attention des dieux.

Tandis que les deux hommes s'éloignaient de l'édifice et retrouvaient une certaine intimité, Locke demanda :

— Et maintenant, mon cher pessimiste professionnel, mon marchand inquiet, mon intarissable source de doutes et de dérision... Que penses-tu de tout ça ?

— Oh, pas grand-chose, soyez-en assuré, maître Kosta ! Comment pourrais-je penser alors que le sublime génie de votre plan me remplit de crainte et de respect ?

— Ces paroles sentent vaguement le sarcasme.

— Que les dieux me foudroient ! Je suis mortifié ! Vos inexprimables talents de criminel triomphent de nouveau, aussi inéluctablement que la marée monte et descend. Je me jette à vos pieds et vous supplie de m'absoudre ! C'est à n'en point douter votre génie qui nourrit le cœur du monde.

— Bon, maintenant tu commences à...

— Et pas le moindre lépreux à la ronde, le coupa Jean. Alors que vous auriez pu poser vos mains sur lui et le guérir par imposition...

— Oh, monsieur pète de la gueule parce qu'il est jaloux !

— C'est possible, reconnut Jean. À vrai dire, nous nous sommes enrichis de manière significative, nous n'avons pas été pris, nous ne sommes pas morts, nous sommes devenus plus célèbres et nous avons maintenant accès à l'étage supérieur. Je dois reconnaître que j'ai eu tort de qualifier ton plan de stupide.

— C'est vrai ? Sans blague ? (Locke passa la main sous le revers de son manteau.) Parce que moi, je dois l'avouer : *c'était* un plan stupide !

Complètement irresponsable ! Un verre de plus et j'étais cuit. En fait, je suis scié qu'on ait réussi.

Ses doigts s'agitèrent une seconde ou deux sous son revers avant d'en tirer un paquet de laine grand comme le pouce. Un nuage de poussière s'échappa du petit ballot lorsque Locke le glissa dans une de ses poches extérieures. Il s'essuya vigoureusement les mains sur ses manches tandis qu'ils poursuivaient leur chemin.

— « Presque perdu », c'est une autre façon de dire « enfin gagné », remarqua Jean.

— Quoi qu'il en soit, ces maudites fioles ont failli m'avoir. La prochaine fois que je me montre aussi optimiste quant à ma résistance à l'alcool, corrige-moi en me plantant une hachette dans le crâne.

— Je me ferai une joie d'en planter *deux*.

Le plan était devenu réalisable grâce à Mme Izmila Corvaleur. Elle avait été la première à rencontrer « Léocanto Kosta » à une table de jeu, quelques semaines plus tôt. Lors d'une partie, elle ne manquait jamais de manger avec les doigts afin d'irriter ses adversaires.

Il était *impossible* de tricher au carrousel du hasard en usant des techniques habituelles. Aucun employé de Requin ne s'amuserait à truquer les cartes, jamais de la vie et pas même en échange d'un duché. Personne ne pouvait influencer le carrousel et choisir une fiole plutôt qu'une autre – pour soi-même ou son adversaire. On avait paré à toutes les méthodes classiques destinées à droguer un joueur et, par conséquent, il ne restait qu'une seule solution : que la personne visée s'en charge elle-même ; qu'elle absorbe de son plein gré un produit subtil et peu orthodoxe, *via* un vecteur auquel même un paranoïaque au sommet de sa forme ne penserait jamais.

Comme un narcotique saupoudré en quantité infime sur les cartes – des cartes qui circuleraient ensuite avant d'arriver entre les mains d'une femme qui se léchait systématiquement les doigts pendant une partie.

Bela paranella – ou « l'amie de la nuit » – était une poudre alchimique fade et incolore. C'était un produit très populaire parmi les gens aisés et nerveux qui en prenaient afin de plonger dans un sommeil profond et paisible. Mélangée à de l'alcool, la *bela paranella* agissait vite en quantités infimes : les deux substances se complétaient à merveille, comme une flamme et un morceau de parchemin bien sec. Elle aurait connu un franc succès dans les milieux criminels si elle n'avait pas coûté vingt fois son poids en fer-blanc.

— Par tous les dieux ! Cette femme est bâtie comme une galère de combat, dit Locke. Elle a dû entrer en contact avec la drogue autour de la troisième ou quatrième manche... Je suis sûr qu'on pourrait tuer un couple de sangliers en rut avec une dose moins forte.

— Au moins, nous avons eu ce que nous voulions, dit Jean

Il tira à son tour sa réserve de poudre de son manteau. Il la regarda un moment, puis haussa les épaules et la glissa dans une de ses poches.

— Absolument... Et je l'ai vu! dit Locke. Requin. Il était dans l'escalier et il nous a observés pendant la plupart des manches du milieu de partie. Nous avons *sûrement* éveillé sa curiosité. (Cette perspective enthousiasmante aida Locke à clarifier un peu ses pensées.) Sinon, pourquoi aurait-il envoyé Sélandri en personne pour nous féliciter?

— Bon, partons du principe que tu as raison. Que faisons-nous maintenant? Est-ce que tu veux continuer dans cette voie, comme tu en avais l'intention, ou bien prendre ton temps? Nous pourrions jouer aux quatrième et cinquième étages pendant quelques semaines de plus?

— Quelques semaines de plus? Plutôt crever! Ça fait deux ans qu'on traîne dans cette putain de ville! Si on a enfin trouvé une faille dans l'armure de Requin, je dis qu'il faut foncer.

— Et tu vas nous suggérer de faire ça dans la nuit de demain, pas vrai?

— On a piqué sa curiosité. Il faut battre le fer quand il est encore chaud.

— Je crains que l'alcool t'ait rendu impulsif.

— L'alcool me rend malade. Ce sont les dieux qui m'ont fait impulsif. Une voix monta alors de la rue en face.

— Vous, là-bas! Attendez!

Les muscles de Locke se contractèrent.

— Je vous demande pardon?

Un jeune Verrarien tendit les mains en direction des deux compagnons, paumes vers l'extérieur. Il avait de longs cheveux noirs et semblait soucieux. Une petite foule de gens habillés avec soin était rassemblée à ses côtés, au bord d'une pelouse impeccable que Locke reconnut aussitôt : l'aire de duel.

— Attendez, messieurs. S'il vous plaît. J'ai bien peur qu'il s'agisse de régler un contentieux, et il est possible qu'un carreau d'arbalète passe ici ou là. Puis-je vous prier de patienter un petit moment?

Oh, *oh!*

Jean et Locke se détendirent en même temps. Si quelqu'un se livrait à un duel à l'arbalète, la politesse – et le bon sens – demandait qu'on attende à l'extérieur du terrain que les carreaux aient été tirés. De cette manière, les participants ne risquaient pas d'être distraits par un mouvement fugace – ou de planter accidentellement leur carreau dans un importun.

L'aire de duel mesurait une quarantaine de mètres de long sur la moitié de large. Elle était éclairée par une douce lumière blanche provenant de lanternes suspendues à un châssis en fer noir à chaque coin du terrain. Deux duellistes se tenaient au centre en compagnie de leurs témoins, et

chaque homme projetait quatre ombres gris-blanc disposées en croix. Locke n'avait guère envie d'assister au spectacle, mais il se rappela qu'il avait pris l'identité de Léocanto Kosta, une personne qui éprouvait une indifférence blasée vis-à-vis des inconnus qui s'appliquaient à se cribler de trous. Jean et lui se joignirent à la foule en se faisant aussi discrets que possible. Un groupe identique de spectateurs se tenait de l'autre côté de la pelouse.

Un des duellistes était très jeune; il portait de jolis vêtements de gentilhomme, amples et coupés à la mode; une paire d'optiques chaussait son nez et ses cheveux tombaient sur ses épaules en anglaises entretenues avec soin.

Son adversaire, en veste rouge, était beaucoup plus âgé, un peu voué et décharné. Il paraissait cependant assez vif et déterminé pour constituer une menace sérieuse.

Chaque homme portait une arbalète légère – que les voleurs camorriens appelaient un « bout de ruelle ».

— Messieurs, dit le témoin du jeune duelliste. Je vous en prie. Un compromis est-il réellement inenvisageable ?

— Si le gentilhomme lashanien accepte de retirer ses imprécations, commença le garçon aux anglaises d'une voix aiguë et nerveuse. Je serai pleinement satisfait s'il montre le moindre signe...

— Non ! C'est *hors de question* ! dit l'homme qui se tenait à côté de l'autre duelliste. Sa seigneurie n'a guère l'habitude de présenter des excuses pour de simples paroles exprimant des faits indiscutables.

Le garçon poursuivit d'une voix désespérée :

— ... Le moindre signe tendant à reconnaître que l'incident n'était qu'un fâcheux malentendu et qu'il n'est nul besoin de...

— Si sa seigneurie daignait encore vous adresser la parole, l'interrompit de nouveau le témoin du vieil homme, elle ne manquerait pas de vous faire remarquer que vous geignez comme une chienne, et elle s'enquerrait de savoir si vous êtes aussi capable de mordre.

Le jeune duelliste resta muet pendant quelques secondes, puis, de sa main libre, il fit un geste obscène en direction de son adversaire.

— Je me vois contraint de reconnaître, dit son témoin, je me vois contraint, euh... de reconnaître qu'un compromis semble improbable. Que ces messieurs se mettent... dos à dos.

Les deux adversaires avancèrent l'un vers l'autre – le plus âgé avec assurance, le plus jeune avec hésitation – avant de se retourner.

— Vous ferez dix pas, annonça le témoin du duelliste aux anglaises d'un ton résigné et amer. Puis, à mon signal, vous pourrez faire face et décocher.

Il commença à compter jusqu'à dix avec lenteur tandis que les adversaires s'éloignaient l'un de l'autre. Le plus jeune tremblait vraiment

beaucoup et Locke sentit une tension inhabituelle se propager dans son ventre. Quand était-il devenu aussi sensible qu'une pucelle ? Il n'avait pas envie d'assister à ce duel, certes, mais ce n'était pas une raison pour avoir peur de le faire... Pourtant, la boule dans son estomac ne prêta aucune attention aux arguments de sa logique.

— ... Neuf... Dix. Tenez-vous prêts ! Tenez-vous prêts... *Demi-tour et décochez !*

Le plus jeune des deux hommes se retourna le premier, un masque de terreur sur le visage. Il tendit le bras droit et appuya sur la détente. Un « twing » perçant résonna sur l'aire de duel. Le plus âgé ne tressaillit même pas lorsque le carreau passa en sifflant, manquant sa tête d'une bonne largeur de main.

Le vieillard en veste rouge finit de se retourner sans hâte, les yeux brillants et un rictus mauvais aux lèvres. Son adversaire le fixa plusieurs secondes, comme s'il voulait convaincre son carreau de revenir comme un épervier dressé. Puis il frissonna, baissa son arme et la jeta sur la pelouse. Il posa les mains sur ses hanches et attendit, la respiration saccadée, profonde et bruyante.

Le vieillard le regarda un bref instant avant de grogner :

— Va te faire foutre.

Puis il leva son arbalète à deux mains.

Son tir fut parfait : on entendit un craquement spongieux et le garçon chancela, un carreau à empennage planté en plein milieu de la poitrine. Il s'affala sur le dos, griffant son manteau et sa tunique et crachant un sang noir. Une demi-douzaine de spectateurs se précipitèrent vers lui tandis qu'une jeune femme en robe du soir argentée tombait à genoux en hurlant.

— Nous serons rentrés juste à temps pour le dîner, dit le vieux duelliste sans s'adresser à personne en particulier.

D'un geste plein de désinvolture, il jeta son arbalète derrière lui et se dirigea d'un pas lourd vers une maison de chance toute proche, accompagné de son témoin.

— Putain de Perelandro ! pensa Locke à voix haute en oubliant un instant qu'il était Léocanto Kosta. C'est une drôle de manière de régler les choses.

— Elle ne vous plaît pas, monsieur ?

Une charmante jeune femme en robe de soie noire observait Locke avec un regard d'une intensité déconcertante. Elle ne devait pas avoir plus de dix-huit ou dix-neuf ans.

— Je comprends que certaines divergences d'opinions se règlent par l'acier, intervint Jean. (Il s'était rendu compte que son compagnon était un peu trop éméché pour son bien.) Mais se planter devant un carreau

d'arbalète me semble un peu idiot. J'estime que les lames offrent un moyen plus sûr d'éprouver son talent.

— Les rapières sont ennuyeuses, dit la jeune femme. Avec tous ces allers-retours. Et il est rare qu'un coup mortel soit porté tout de suite. Les carreaux sont rapides, nets et miséricordieux. Avec une rapière, vous pouvez passer la nuit à taillader votre adversaire sans le tuer.

— Je me vois dans l'obligation de vous donner raison, grommela Locke.

La jeune femme haussa un sourcil, mais demeura silencieuse. Un instant plus tard, elle avait disparu dans la foule qui se dispersait.

Le murmure satisfait de la nuit – les rires et les conversations de petits groupes d'hommes et de femmes flânant sous les étoiles – s'était tu pendant le bref moment du duel, mais il reprenait déjà. La jeune fille en robe argentée martelait la pelouse de ses poings en sanglotant ; autour du duelliste à terre, les épaules des personnes rassemblées semblèrent se voûter à l'unisson. Le carreau avait rempli sa mission à la perfection.

— Rapide, net et miséricordieux, souffla Locke. Bande d'abrutis.

Jean soupira.

— Ni toi ni moi ne sommes en droit de porter ce genre de jugement, car notre épitaphe se résumera sans doute à « C'était un putain d'abrutit ».

— J'ai des raisons de faire ce que je fais, et toi aussi.

— Je suis sûr que ces duellistes pensaient de même.

— Tirons-nous d'ici, dit Locke. Marchons un peu pour m'aérer la tête et rentrons à l'auberge. Dieux, je me sens vieux et amer ! Quand je vois des choses pareilles, je me demande si j'étais aussi con quand j'avais l'âge de ce garçon.

— Non, dit Jean. Tu l'étais bien davantage. Tu l'étais encore il y a peu. Et tu l'es sans doute toujours.

5

La mélancolie de Locke s'évanouit peu à peu avec les brumes de l'alcool tandis qu'ils descendaient et traversaient les Marches Dorées, nord quart nord-est en direction de la Grande Galerie. Les artisans eldren – on ne savait pas s'ils avaient été des hommes, des femmes ou tout autre chose – qui avaient bâti Tal Verrar avaient recouvert tout le quartier d'un toit en Verre d'Antan ; ouvert d'un côté, l'ouvrage atteignait son point culminant au sommet de la sixième terrasse et plongeait dans la mer à la base ouest de l'île, formant un plafond qui ne descendait jamais à moins de dix mètres. Des colonnes en verre, étranges et tordues, s'élevaient à intervalles irréguliers, comme des vignes grimpanes dépourvues de feuilles et taillées