

Vincent Corlaix

Les Nouvelles à la Carte VI – L'Ã-Ville

Je me les gèle. Façon de parler. On est début janvier, mais y'a pas de neige. Par contre ça caille sévère quand même.

J'espère que les garçons ont réussi. Autrement je me serais glacé les miches sur ce trottoir depuis une heure pour rien. Encore heureux qu'il n'y ait pas un chat dans le quartier à cette heure, autrement avec ma dégaine je suis sûre que quelqu'un m'aurait forcément proposé la passe.

J'ai pas choisi la rue. C'est l'astrolabe qui a déterminé le lieu. C'était mon boulot de le faire parler. Celui des garçons, c'est de ramener la clé. J'espère juste qu'ils n'auront pas trop mis le boxon dans le bureau du vieux. Guillaume, en tant que responsable informatique, a des passes pour les différents bâtiments de l'université, mais braquer un labo de recherche n'est pas aussi simple que de passer un badge sur un lecteur. Et je connais Yassine, capable du meilleur comme du pire, surtout quand il se prend pour un caïd.

Je jette un œil au fond de la ruelle. Un cul-de-sac sordide ; des bennes à ordures fatiguées, des cartons entassés, des détritrus non identifiables, et des kilomètres de câbles qui dessinent d'étranges fagots de lianes artificielles. Un recoin de la ville tellement triste que j'ai l'impression de le voir en noir et blanc.

Je suis tirée de ma rêverie par le bruit d'un moteur. Un coup de frein à main, deux portières qui claquent et Yassine et Guillaume débarquent, souriants comme des gamins. Yassine accourt vers moi et m'enlace, collant sa joue piquante de barbe naissante contre mon visage. Guillaume reste en retrait, mais lance deux pouces en grimaçant un sourire caricatural :

— Mission accomplie !

— Alors, ne perdons plus de temps. J'ai froid.

Yassine me sert plus fort en me frottant le dos, roucoulant des gentillesses incompréhensibles. Je l'écarte doucement et fouille dans les poches de ma veste à la recherche du pinceau. Je le dresse devant moi pour le détailler, comme Indiana Jones devant une relique précolombienne. Étrange ; c'est un banal pinceau rond et pointu, assez épais. J'y connais rien, mais c'est un truc pour peindre les murs ou quelque chose comme ça. Et pourtant, il est magique.

On a mis du temps à les réunir, ces trois objets indispensables au voyage ; l'astrolabe qui

indique où passer, le pinceau qui ouvre la porte et la clé qui permet de revenir chez nous.

— Je ne suis pas sûr que ce soit en le scrutant que ça marche, plaisante Guillaume pour me rappeler à la réalité.

Je lui souris, puis pointe le pinceau vers le fond de la ruelle.

— Par ici, gentlemen.

L'aiguille de l'astrolabe pointe vers un mur de briques nues, luisantes d'eau suintant d'une gouttière éventrée. Je pose le pinceau au pied du mur et, appuyant comme s'il était gorgé de peinture, je trace grossièrement un cadre de la taille d'une porte. Lorsque le cadre est fermé, la paroi semble devenir fluide, perdant toute couleur, la texture des briques dégringole pour dévoiler un tunnel obscur.

Lorsque le passage s'ouvre vers la rue Noire, mon petit ami hoquette de surprise. Depuis quand est-il aussi impressionnable ? Guillaume, lui, a le sourire d'un gamin de dix ans à qui on propose de faire une connerie.

— *Alors on l'a trouvée. La ville dans la ville, marmonne Yassine d'un ton distrait. Y'a quoi derrière, à ton avis ?*

— *Aucune idée. C'est pour ça qu'on va la visiter.*

— *C'est génial !*

Yassine se glisse derrière moi, m'enlace et dépose un baiser léger au creux de mon cou. J'ai envie de le repousser ; ce n'est pas le moment.

L'ouverture béante dégouline d'une ambiance poisseuse, les murs seulement illuminés de lueurs bleues et froides. Mais quelque part, la ville dans la ville nous appelle. Qu'y a-t-il entre les rues, dans le creux des murs et des combles inutilisés ? Qui habite cette cité secrète ?

Yassine place sa joue rugueuse contre la mienne. Blanchi par le froid, son souffle se mélange au mien. Guillaume passe devant nous et, à peine devant l'entrée, referme son blouson en cuir et fait volte-face. Dans sa main, un objet oblong brille d'un éclat métallique : la clé.

— *Bon, les tourtereaux, on y va ?*

Et, sans attendre, il disparaît dans le couloir de ténèbres.

Guillaume dans la ville des automates

Lorsqu'il émerge au bout du passage aveugle, la première chose qui frappe Guillaume, c'est l'étroitesse des lieux. Tout est étriqué et l'espace est tourmenté, torturé. Il se rappelle alors ce que lui a expliqué Charlotte à propos de la ville dans la ville ; elle se niche dans tous les espaces, à

l'intérieur de chaque volume perdu dans notre univers.

La seconde chose qui le frappe, ce sont les couleurs. Si étroits que soient les lieux, ils sont éclairés et décorés avec une profusion de lumières et de couleurs incroyables. Cela lui donne l'impression qu'il se trouve au centre d'une fête foraine miniature. Il est difficile de trouver le moindre espace, la moindre surface qui ne soient pas peints d'une fresque joyeuse ou décorée de lanternes colorées.

La troisième chose, enfin, c'est qu'il est seul. Se retournant vers le seuil du passage, il manque de s'écraser le nez contre le mur de briques. Il met quelques secondes à réaliser que le couloir par lequel il est arrivé s'est refermé. Il fait plusieurs tours sur lui-même, appelant Yassine ou Charlotte. Mais il doit finir par se rendre à l'évidence ; il est tout seul. Il frissonne, remonte le col de son perfecto puis, sur une dernière hésitation, part en exploration.

La ville dans la ville n'enchanté guère Guillaume. Il n'aurait su dire ce à quoi il s'attendait, mais certainement pas à ce dédale étroit et alambiqué. Il a l'impression d'être une souris géante dans un labyrinthe dessiné par Escher. Et puis, pour une ville, elle manque cruellement d'habitants.

Tandis qu'il se fait cette réflexion, le regard vaquant d'une guirlande lumineuse à une peinture murale représentant un arlequin jongleur dans un style naïf, Guillaume se rend compte qu'à la périphérie de sa conscience, il entend une mélodie sourdre des murs. Se guidant aux échos des notes cristallines d'une guitare ou une mandoline, il avance. Il se glisse entre deux parois étroites, grimpe au-dessus d'un muret ou rampe dans des passages trop bas pour un adulte normalement constitué.

Au bout d'une longue pérégrination si longue qu'il n'aurait su retrouver son chemin jusqu'au passage, Guillaume parvient au seuil d'un lieu qui, en comparaison avec les boyaux qu'il vient de parcourir, pourrait s'apparenter à une place. La musique, qui sonne comme un rondo vénitien mécanique, provient de quelque part dans cet endroit. La place — si c'en est bien une — semble déserte à Guillaume. Un fin canal coule au milieu, séparant l'espace en deux. Deux passerelles bondissent par dessus. De part et d'autre de la place, des étals aux décorations joyeuses font penser à une fête foraine du siècle dernier.

Guillaume reste interdit un moment, avant d'être tiré de sa rêverie par une série de cliquetis métallique lui rappelant l'engrenage d'une chaîne de vélo. Sous ses yeux ébahis, tout s'anime autour de lui. Dans une cascade froufrouante, des silhouettes se mettent à parcourir la place, et des figures apparaissent derrière les comptoirs. En un instant, l'endroit qui semblait désert grouille de vie.

N'osant toujours pas faire un geste, le jeune homme observe ce nouvel environnement. Les

personnages sont les figures classiques d'un carnaval vénitien ; damoiseaux aux lours rieurs, dames en robes cintrées arborant des masques d'oiseaux. Et, parfois, un arlequin multicolore ou un doge à la mise flamboyante. Guillaume découvre le spectacle la mâchoire pendante.

De la foule, maintenant compacte, un couple s'approche de lui. Machinalement, il fait un pas en arrière, mais rien dans leur allure ne semble menaçant. Leurs visages masqués arborent un sourire engageant.

— *Benvenuto*, étranger ! lance l'homme à la veste de velours pourpre. Je me nomme Romeo, et ma charmante compagne se prénomme Giulietta.

— Venez-vous pour la fête ou le bal ? demande la jeune femme.

— Voyons, très chère, rétorque immédiatement son compagnon. Vous voyez bien qu'il n'est pas habillé pour le bal. Peut-être êtes-vous un marchand de passage provenant d'une lointaine cité ?

— Hé bien...

Guillaume prend soudain conscience à quel point son allure peut paraître étrange à ses interlocuteurs. Son perfecto, son jeans, ses bottines de cuir et même ses petites lunettes rondes ; tout en lui jure dans cet étrange décor.

— Oui, se reprend-il. Je viens de loin, et... J'ai perdu mes compagnons de voyage. Les auriez-vous aperçus, par hasard ?

Ses années de rôliste l'ont automatiquement fait endosser un nouveau personnage, adaptant son ton et son phrasé qui lui semble correspondre à ses curieux hôtes. Il sourit devant l'incongruité de la situation.

Le couple échange un regard. Guillaume constate qu'il lui est impossible de voir leurs yeux, cachés dans l'ombre de leurs couvre-chefs.

— Navré, répond Romeo. Cela ne nous dit rien.

— Ils ne vont peut-être pas tarder ? Hasarde Giulietta. Pourquoi ne profiteriez-vous pas de la fête en notre compagnie, le temps qu'ils nous rejoignent ?

S'il a adopté la manière de parler de ces étranges personnages, son cerveau est prêt à adopter toutes les théories farfelues rencontrées durant les nombreuses parties de jeu de rôle ; il est possible que le référentiel temporel soit différent entre son univers et celui-ci. Il peut accepter l'idée que le temps s'écoule plus lentement ici qu'au-dehors. Il est donc obligé de les attendre.

— Soit, répond-il joyeusement. Faites-moi découvrir les plaisirs de votre fête, les amis !

Les sourires s'agrandissent. Romeo dit :

— Parfait ! suivez-nous.

Le couple lui tourne le dos d'un mouvement étrangement mécanique, et commence à se frayer

un chemin parmi la foule de badauds, danseurs, jongleurs et musiciens. Frayer n'est d'ailleurs pas le meilleur terme, se rend compte Guillaume. Il remarque que les gens s'écartent devant le trio de manière naturelle, même s'ils n'ont pas conscience de leur trajectoire, comme s'ils étaient avertis de leurs mouvements, ou si les trajectoires de chacun étaient déjà prévues et connues de tous.

En quelques minutes, ses nouveaux amis entraînent Guillaume devant une échoppe. Derrière le comptoir, un vieil homme aux cheveux blancs noués en catogan sourit de toutes ses dents aux nouveaux venus. Lui aussi porte un masque de feutre noir cachant complètement ses yeux.

— *Saluti*, Sergio, lance Romeo. Voici un nouveau venu à vêtir comme il se doit pour cette belle soirée.

Le vieil homme appelé Sergio détaille alors Guillaume des pieds à la tête, comme s'il était capable de déterminer les mensurations du jeune homme. Ce qui est sans doute le cas, se dit Guillaume, car le vieillard pivote alors sur lui-même dans un mouvement surprenant de fluidité. Guillaume tente de glisser un œil derrière le comptoir, s'attendant à voir un tabouret pivotant, mais ses yeux ne rencontrent que des ombres impénétrables au-delà du plateau de bois du comptoir.

— Tenez, essayez donc ceci, lui dit Sergio en tendant des vêtements pliés sur lesquels reposait un masque au nez exagérément long ainsi qu'un tricorne.

Guillaume se vêt d'une veste de velours noire ornée de fils et de boutons d'or, il noue un foulard de soie rouge en guise de ceinture, et enfille une paire de fins gants en cuir. Une fois le masque et le couvre-chef portés, il se tourne vers ses nouveaux compagnons, un sourire éclatant aux lèvres.

— C'est parfait, déclare Romeo.

— Splendide, renchérit sa compagne.

— Mais... Je n'ai pas de quoi régler, grimace le jeune homme.

— Ne vous en troublez point, vous êtes notre invité. Profitez de la fête avec nous !

— Alors... Quelle est la suite ?

Pour toute réponse, les deux Vénitiens lui tournent à nouveau le dos et s'éloignent. Guillaume tourne la tête avec l'intention de saluer le vieux Sergio, mais celui-ci a déjà disparu. Il hausse les épaules et s'empresse de rejoindre les deux autres.

Ils franchissent une des deux étroites passerelles aux rambardes ornées de dizaines de lumignons qui jettent mille feux dans l'eau noire du minuscule canal. Ses guides l'amènent devant une terrasse installée sous une tonnelle de vigne vierge et de guirlandes de papiers multicolores. D'un geste, Guillaume est invité à prendre place. Ses hôtes s'installent avec lui, s'asseyant en un

mouvement d'une raideur anormale, comme s'ils se cassaient les articulations pour y parvenir.

— Buvont à la fête, lance Romeo.

— Trinquons à notre nouvel ami, renchérit Giulietta.

Aussitôt un serveur en tenue d'arlequin noir surgit à leur côté, portant un plateau. Il dépose devant chacun un verre rempli d'un vin au carmin profond.

— Voici le vin du Soir, explique Giulietta. Il n'est servi que durant ces festivités.

— La tradition veut que celui dont c'est le tout premier verre le boive cul sec, ajoute le jeune Vénitien.

Guillaume observe ses deux nouveaux amis. Leurs sourires sont toujours aussi avenants, bien que totalement insondables. Il saisit son verre, le dresse devant ses hôtes et déclare avec un rien trop d'emphase :

— Soit ! Jamais je n'ai trahi une tradition vouée à la boisson. À mes nouveaux amis, et à cette fête, quel qu'en soit le prétexte !

Il porte le verre à ses lèvres et bois le vin gorgée après gorgée, vidant lentement, mais régulièrement le récipient. Le goût en est surprenant, mais agréable. Le vin est fort, profond, épais et soyeux. Il y devine des arômes de sous-bois après la pluie, de fruits rouges chauffés au soleil, et même de chocolat noir. Un régal, finalement, décide-t-il en reposant son verre vide et poussant un soupir satisfait. Ses hôtes l'applaudissent.

— Bien, maintenant que les traditions ont été respectées, que diriez-vous de répondre à quelques questions ?

— Or, blah blah blah, minaude la jeune femme en grimaçant. Que c'est ennuyeux. Allons danser, maintenant.

— Allons, très chère. Montrez un peu de respect à notre invité. Après tout, nous avons la vie devant nous pour en profiter.

— Et puis, ajoute Guillaume. Vous n'avez pas encore touché à vos verres.

— Qu'aimeriez-vous savoir ? demande Romeo, ignorant la remarque.

— Hé bien... Tout d'abord, quelle est cette fête ?

— C'est la fête du Soir.

— Que célébrez-vous ?

— Le soir, bien entendu, rétorque Giulietta en faisant la moue.

— Évidemment, pardonnez mon ignorance, plaisante Guillaume en levant les paumes.

Un serveur revient déposer un verre devant le jeune homme, qui constate que ses hôtes n'ont toujours pas entamé les leurs.

— Et, reprend-il, pardonnez à nouveau le béotien que je suis, mais comment s'appelle cet endroit ?

— C'est Cité.

— Juste la cité ? Elle n'a pas de nom ?

— Cité est son nom.

— Étrange, s'amuse Guillaume. Comment la distinguez-vous des autres ?

— Les autres quoi ? s'étonne Roméo.

— Les autres villes. Elles ne s'appellent pas toutes « Cité » j'imagine.

— Il n'existe pas d'autre ville que Cité. Il n'y a que Cité, et la fête.

— Je ne comprends pas. Qu'y a-t-il dehors ?

— Qu'entendez-vous par « dehors » ? demande le jeune vénitien. Mais son attitude trahit son désintérêt pour la question.

— Dehors c'est... là d'où je viens !

Bondissant tel un diable en boîte, Giulietta se dresse soudain et empoigne les mains de Guillaume.

— Tout cela est d'un tel ennui. Venez, allons danser !

Guillaume tressaille au contact des mains de la jeune femme. Sa poigne est fraîche, presque froide, et très dure. Baissant les yeux, le jeune homme découvre que les doigts de la jeune vénitienne sont des cylindres de céramique blanche reliés par des engrenages de cuivre qu'il devine aux jointures des phalanges. « Des prothèses ? » se demande-t-il.

Mais il n'a pas le temps de se poser plus de questions, la pression que sa compagne exerce sur ses mains est puissante, et il ne peut pas y résister. D'autant moins que Romeo les a rejoints et pousse maintenant Guillaume dans le dos. Guillaume abdique, la tête tournant tandis qu'il sent le vin lui monter à la tête.

Entraîné par ses hôtes, il se retrouve rapidement au milieu d'un cercle de silhouettes virevoltantes, un essaim de dentelles, de soie, de velours, une sarabande de masques du plus mystérieux au plus grotesque, du plus amusant au plus cauchemardesque. La sarabande endiablée le conduit à droite, à gauche, comme une boule de billard. Il perd très rapidement de vue ses deux chaperons, et a l'impression de danser avec le monde entier pendant un tour d'univers.

Enfin, un tourbillon le ramène en une aimable tarentelle dans les bras de Giulietta. Sa tête tourne au rythme des pas, son esprit virevolte, il est ivre du vin et des danses. Un instant, Guillaume se sent troublé. Il lui est déjà arrivé de boire plus que de raison, mais jamais au point de ressentir un tel étourdissement. « Ce pourrait-il que le vin... ? » Mais ses pensées sont balayées par une volte. À

nouveau, il fait face à la jeune vénitienne.

— Vous amusez-vous, mon cher ?

— Follement !

— N'est ce pas une soirée parfaite ?

— Assurément. Il ne manque que mes deux... amis ? Comment s'appellent-ils ? Je ne parviens pas à...

— Vous plairait-il de danser encore en notre compagnie ?

Le trouble a envahi Guillaume. Son esprit tente de retrouver quelque chose qui, un instant auparavant, lui semblait si important, mais qui lui échappe maintenant complètement. Il a encore un moment d'hésitation tandis que l'idée qu'il pourchasse finit de le fuir comme de l'eau entre ses doigts. Lorsque la dernière goutte est tombée, il sourit à Giulietta.

— Toute ma vie, oui, je veux danser.

— Alors, suivez-nous, mon ami.

Romeo, qui n'était pas à leurs côtés l'instant d'avant, lui tend la main. Il la saisit et constate que lui aussi porte des prothèses en céramique. Mais l'information se perd vite dans la brume de son esprit, et il les accompagne volontiers, virevoltant et riant avec eux.

Le couple l'amène au bout de la placette, devant une porte immense, située en haut d'une courte volée de marches. Malgré son ébriété, Guillaume est impressionné.

— Si tu veux rester avec nous, il te suffit d'entrer ici, lui dit Giulietta en l'encourageant d'une pression sur son épaule. Guillaume pose le pied sur la première marche. Une main de porcelaine se pose sur son autre épaule pour le retenir.

— Tu ne dois pas y aller comme ceci, lui explique Romeo. Tu dois te débarrasser de tout. C'est symbolique.

— Tout ? Je dois me déshabiller ici ?

— Tout ce dont tu auras besoin te sera offert à l'intérieur.

Guillaume hésite encore, jetant un regard à la foule de fêtards derrière eux.

— Inutile de se montrer pudique, mon ami. C'est aussi... une tradition.

— Alors, dans ce cas...

Le jeune homme se déshabille complètement, laissant à ses pieds ses vêtements en tas ; perfecto et veste de velours entassés. Il frissonne, mais plus d'excitation qu'à cause du froid.

La dernière chose qui lui reste est la clé volée dans le bureau de recherche. Il la détaille ; cylindre métallique aux bouts arrondis, comme une grosse capsule, des motifs ciselés forment des arabesques compliquées sur toute sa surface. Il hausse les épaules et tend l'objet à Romeo. Celui-ci

s'en empare avant d'échanger un regard avec sa compagne derrière le dos du jeune homme.

Guillaume, entièrement nu maintenant, franchit les petites marches et ouvre doucement l'immense porte. Il pénètre dans la pénombre intérieure avant que la porte ne se referme dans son dos. Le couple reste inerte un moment, puis Romeo glisse la clé dans une poche et entame une danse avec Giulietta qui les emmène au cœur de la foule en liesse.

Autour de l'immense porte, ce qu'on pouvait prendre pour des fresques aux formes géométriques se mettent en mouvement en cliquetant et tournant sur elles-mêmes comme des engrenages qu'ils sont en réalité. L'ensemble de ce qui est une machinerie géante tremble et gronde. La mécanique rugit durant quelques minutes avant que son bourdonnement soit couvert par le hurlement de douleur qui provient de ses entrailles, puis tout s'arrête dans un soupir pneumatique.

La porte s'ouvre sur une silhouette vêtue d'une veste ivoire satinée brodée d'argent et portant un tricorne ocre. Son visage souriant est un assemblage de pièces de céramiques reliées entre elles par des tiges et des pistons de cuivre, et partageant une ressemblance troublante avec le visage de Guillaume. L'automate scrute la place qu'il surplombe, souriant pleinement, avant de porter à son visage un masque de hibou aux yeux cerclés de lunettes rondes.

Descendant d'un pas de danse, l'automate s'écrie :

— Que la fête continue, et ne s'arrête jamais !

Yassine dans la cité des brigands.

Devant vous, votre ami disparaît dans l'ouverture étrange, magiquement percée dans un mur de briques. Vous vous retournez en souriant à Charlotte, votre amour. Elle vous répond par un demi-sourire, sans doute peinée de vous voir prendre tous ces risques à la légère. Vous lui tendez la main qu'elle saisit. Vous vous élancez alors vers le rectangle de nuit noire, mais, dans le mouvement, vous sentez la main de Charlotte vous échapper. Peu importe, vous continuez sur votre lancée et parcourez le couloir en aveugle, persuadé qu'elle est sur vos talons.

Lorsque vous émergez à l'autre bout, une vive lumière vous aveugle. Vous portez une main à vos yeux, mais n'avez pas le temps de percevoir quoi que ce soit. Une violente douleur explose à l'arrière de votre crâne. Vos jambes se dérobent et vous vous effondrez, inconscient.

Vous reprenez connaissance avec une migraine grande comme l'univers. Vous vous redressez et respirez longuement pour chasser la nausée. Après de longues minutes, vous vous sentez enfin

assez bien pour découvrir l'endroit où vous vous trouvez. Il s'agit d'une cabane de planches ajourées, étroite et basse de plafond ; presque une cabine. Un jour grisâtre filtre entre les planches. Une forte odeur iodée et un bruit constant de clapotis vous font penser que vous vous trouvez en bord de mer.

Lorsque vous écarterez la toile grossière qui vous sert de couverture, vous découvrirez que vous n'êtes vêtu que de votre caleçon. À côté de vous se trouvent des vêtements qui n'ont rien à voir avec ceux que vous portiez quand vous avez quitté vos amis. Cependant, vous n'avez pas le choix. Vous enfiler un pantalon de corsaire bouffant, une large ceinture de cuir et une chemise ample. Les étoffes sont grossières et usées, mais résistantes. Près de la porte, vous voyez une paire de bottines en cuir. Tout vous porte à croire que vous n'en êtes pas le premier usager. Vous les chaussez en constatant avec le sourire qu'elles sont parfaitement adaptées à votre pointure. Une fois prêt, vous sortez de la cabane.

À l'extérieur, un étonnant comité vous attend ; quatre personnages déguisés en pirates de cinéma vous encadrent, tout en sourires de chicots délabrés.

— Il est réveillé, mate ! s'exclame l'un d'eux.

— Oy, enfin ! lance un autre.

Vous recevez des accolades brutales, des coups de battoirs sur les épaules. Vous ne comprenez pas ce qui se passe, mais cet accueil viril et chaleureux vous est agréable. Vous vous laissez faire, profitant un moment de ces effusions avant que, rongé par la curiosité, vous vous décidiez à questionner vos interlocuteurs :

— Mais on est où, ici ? Vous êtes qui, les gars ?

Vos questions, que vous devinez naïves, déclenchent l'hilarité de vos étonnants compagnons. Entre deux éclats de rire grossier, l'un d'eux vous répond :

— T'es là où tu dois être, rien de plus et rien de moins. Et ici, c'est ton royaume, mate !

Vous relevez alors la tête et observez pour la première fois votre environnement. L'étroite cabane dans laquelle vous avez repris vos esprits donne sur un ponton étroit où vous et vos nouveaux amis tenez à peine. De part et d'autre, de grands rochers montent à la verticale, donnant l'impression d'être dans un couloir naturel fait de falaises immenses. Au-delà du petit ponton, une eau trouble clapote. Votre regard se lève vers l'horizon. Votre esprit a un peu de mal à appréhender le paysage qui s'étale devant vous. Est-ce un océan ou un canal ? Vous revient alors, de manière incongrue, un débat animé et joyeux lors d'une soirée passablement arrosée et enfumée, avec votre ami Guillaume qui avait tenté de vous expliquer la théorie quantique. Vous vous étiez bien marrés devant la difficulté qu'il avait eue à vous faire admettre le principe de superposition d'états. Et

soudain, vous réalisez que vous avez maintenant devant vous un incroyable exemple ; c'est à la fois une mer ouverte et un étroit chenal. La géométrie étrange de ce lieu vous empêche d'y réfléchir vraiment, et vous sentez qu'il vous faut porter votre attention ailleurs si vous voulez garder votre santé mentale. D'autant que cette cascade de réflexions a ramené à la surface de votre conscience le souvenir de votre ami Guillaume, et surtout celui de votre amour, Charlotte.

— Où sont mes amis ? demandez-vous.

Un léger flottement semble faire hésiter vos étranges compagnons le temps d'une seconde. Mais leur bonne humeur reprend vite le dessus.

— Mais devant toi, moussaillon !

— Je ne plaisante pas, faites-vous avec un rien d'émotion dans la voix. J'ai besoin de les retrouver.

Les quatre marins s'interrogent un instant du regard, puis le plus grand vous saisit l'épaule en vous regardant droit dans les yeux. Vous plongez dans ce regard intense, d'un noir profond. Il diffuse en vous une confiance, une assurance à toute épreuve.

— Ne t'inquiète pas, mon ami. Prends patience. Ils ont dû se perdre comme tu l'étais quand nous t'avons trouvé. Si tu nous accompagnes, tu pourras trouver les moyens de les retrouver.

— Plus tard ? faites-vous, sous le charme de ce regard.

— Bien sûr ! Aussi vrai que je m'appelle Ismaël, fait-il en vous serrant l'épaule.

— Mais avant, ajoute un autre, y'a d'la corvée qui t'attend.

— Comme le dit si bien l'ami Bartholomé, reprend Ismaël, tu dois devenir un héros.

Vos yeux s'écarquillent, vous êtes partagé entre la surprise et l'amusement. Vous gonflez la poitrine et répondez d'une voix que vous imaginez ferme et assurée :

— Un héros ! Rien que ça...

— Suis-nous, mon ami.

Le quatuor de pirates vous entraîne dans un labyrinthe de passerelles de bois affleurants l'eau trouble. Çà et là, vous croisez des hommes, tous habillés de la même manière que vous et vos compagnons, affairés à charrier des caisses. Telles des fleurs sauvages perdues au milieu de terrains désolés, votre regard accroche les couleurs vives des robes de jeunes femmes aux décolletés avantageux et aux sourires racoleurs. Vous ne vous faites aucune illusion sur la raison de leur présence dans ce port marchand miniature.

Enfin, Ismaël écarte le rideau masquant l'entrée d'une cabane faite de planches de récupérations diverses, mais qui vous semble vaste, étant donné l'étroitesse du décor. À son invitation, vous pénétrez dans la pénombre du lieu.

Vous comprenez immédiatement, en découvrant la décoration et la faune, qu'il s'agit d'une taverne. Votre groupe vous conduit à une table faite d'un tonneau entouré de tabourets fatigués et dépareillés.

Alors que vous prenez place, une fille à la figure pâle et grêlée vient s'enquérir de vos commandes.

— Du *rambahl* pour mes mates, chérie. Et ta vertu en prime si t'as le temps, lance Ismaël.

En donnant une claque sonore sur la croupe de la fille, il éclate d'un rire gras, aussitôt rejoint par les trois autres. Un peu mal à l'aise, vous riez jaune pour faire bonne figure. La serveuse s'éloigne sans répondre, la lassitude de son visage témoignant qu'elle a sans doute déjà subi bien pire.

Vous attendez en silence que la jeune fille au regard triste apporte vos boissons. Vos hôtes semblent comme des gamins complices d'une blague qu'ils meurent d'envie de partager. Un gobelet de terre cuite, sale et ébréchée atterrit devant vous. Au centre du tonneau est déposée une bouteille très fine, toute en hauteur et sans étiquette. Le chef de la bande l'attrape, la débouche d'un geste sec et distribue une rasade à l'assemblée. Le liquide est sombre et trouble. Si ce n'était l'odeur âpre de l'alcool qui vient vous piquer les narines, vous auriez pu croire qu'il s'agit de la même eau sale qui baigne le port.

— Aux frères en mer ! lance joyeusement Ismaël, levant son gobelet.

— Et aux chiens des ports ! renchérissent les trois autres.

Vous vous contentez d'imiter leurs gestes en souriant. Puis, les imitant encore, vous avalez une belle gorgée du liquide tourbeux. Vous devinez immédiatement un arôme de rhum brun, aussitôt désintégré par la violente piquûre de l'alcool. Vos yeux s'embuent et vous avez l'impression que, simultanément, votre gorge se rétracte sur elle-même tandis que votre cerveau gonfle au point de se sentir à l'étroit dans votre crâne.

Tandis que vous serrez la mâchoire en prévision de la réaction que pourrait provoquer la boisson dans votre estomac, vous constatez à travers vos larmes que vos compagnons ont reposé leurs verres vides avec la mine satisfaite de celui qui s'est bien désaltéré.

Claquant la langue contre son palais, Ismaël prend à nouveau la parole :

— Bien. Parlons affaires, maintenant.

Ses yeux se vrillent aux vôtres.

— Mon ami, mon cher Yassine béni des dieux marins, tu es tombé dans nos bras à point nommé.

Vous souriez devant cet étalage, mais vous gardez le silence, curieux de savoir où il veut en

venir.

— Nous allons te donner l'occasion de devenir un héros. Nous allons faire de toi le prince des pirates.

— Non, le roi ! rugit celui que vous connaissez sous le nom de Kanhoji.

— Notre chef à tous, renchérit Bartholomé.

— Houlà, dites-vous tandis que le quatrième ouvre la bouche à son tour. Pas si vite. Pourquoi moi ? Pourquoi tant d'honneur ?

Ismaël se recule en se frottant les mains comme si vous aviez répondu juste à une énigme compliquée. Le rhum trafiqué, baignant maintenant votre cerveau, embrume déjà vos pensées.

— C'est simple, cher associé. Très simple, à la vérité. Notre entreprise requiert ton concours pour subtiliser un objet actuellement en la possession d'un individu qui n'en est pas le propriétaire légitime.

— Vous voulez que je vole quelque chose à... un voleur ?

Une claque sur votre épaule manque de vous faire choir de votre tabouret. Stede-la-Mort, dernier membre du quatuor, s'exclame joyeusement :

— J'l'avois bien dit qu'ça not'homme, mate ! Vif comme l'espadon !

Tandis qu'Ismaël offre à nouveau une tournée de tord-boyau, vous demandez :

— Pourquoi moi ? Pourquoi ne le faites-vous pas vous-même ?

— Tout simplement, mon cher, parce que ces gentlemen et moi-même sommes désormais trop connus, trop facilement reconnaissables pour y parvenir. L'individu, à qui nous désirons délester l'objet de notre convoitise, se méfiera de nous sitôt que nous l'approcherons. Tandis que toi, chez Yassine, tu lui es parfaitement inconnu.

— Et puis, enchaine Bartholomé, voler ce qui doit être volé sera considéré par tous ici au port comme un exploit, une marque de respect absolu.

— Tu deviendras immédiatement notre chef à tous, une légende, le nouveau roi du port. Tu seras en mesure de faire ce que tu veux, complète Kanhoji.

— T'auras pu b'soin d'payer les putes, s'exclame Stede-la-Mort dans un filet de salive.

— Ou, plus prosaïquement, le coupe Ismaël, te donner les moyens de retrouver tes amis.

L'évocation de Guillaume et surtout de Charlotte provoque en vous une vive émotion, amplifiée par l'alcool. Les yeux à nouveau humides et la gorge nouée, il ne vous faut que quelques secondes pour arrêter votre décision, plus impulsive que réfléchie.

— Je vais le faire, vous entendez vous dire.

Une explosion de vivats et une pluie de claques amicales déferlent sur vous. Vos joyeux

compagnons ne cessent de vous féliciter, vous encourageant du geste à trinquer à nouveau, pour sceller votre collaboration.

Les brumes éthyliques emportent votre conscience peu de temps après que vous ayez perdu le compte des gobelets vidés.

Lorsque vous reprenez conscience, vous avez l'impression d'être revenu au début de la journée ; couché au même endroit, avec la même migraine. La différence est que vous portez déjà la tenue d'apprenti pirate et que Stede-la-Mort se tient debout à vos côtés. Vous découvrant éveillé, il vous sourit de tous ses chicots et attire votre attention en vous enfonçant la pointe de sa botte dans les côtes.

— Oy ! Debout, fiston. Asteure on s'met en route. Frétille, le poisson-chat, t'as d'la gloriolle qui t'attend.

Lorsque vous émergez du cabanon, le reste de la compagnie vous attend, tous aussi frais que la veille. Vous enviez un instant leur capacité à tenir le coup face à cette abomination qu'ils osent appeler du rhum, tandis qu'ils vous saluent chaleureusement. Kanhoji vous tend une cruche pleine d'eau claire. Vous en buvez quelques longues gorgées, puis vous vous douchez avec ce qui reste. L'eau fraîche a tôt fait de vous réveiller complètement, malgré que vous vous doutez que la gueule de bois demandera un peu plus de temps pour disparaître.

Une fois satisfait de vos ablutions, Ismaël vous guide, le reste du gang sur vos talons, à travers le dédale des passerelles formant les quais et les assemblages hétéroclites qui servent d'entrepôts et autres bâtiments. Après une demi-heure de pérégrination, Ismaël vous précède sur une échelle, puis sur un réseau de plateformes et de ponts de cordes courants d'un toit à un autre. Enfin, il s'agenouille sur une étroite plateforme et vous ordonne d'un geste à le rejoindre en silence. Vous découvrez que vous surplombez une place aussi étroite que longue. À l'extrémité la plus proche, Ismaël vous désigne une estrade sur laquelle trône un pirate à la mise voyante ; gilet et veste à basques de velours rouge, tricorne noir à ornements d'or, tout à fait le chef pirate de films pour enfants.

— Tu le vois ? C'est Jack Dents-de-Sabre. C'est lui qui fait loi sur cette vie portuaire. Vois-tu la bourse de cuir qu'il porte attachée à son cou ? Ce qui est à voler y est enfermé. Empare-t'en et cela fera de toi le roi des rois, le roi des scélérats et le roi des rats.

La formule vous fait sourire, mais votre sérieux revient aussitôt lorsque vous détaillez les armoires à glace qui entourent l'étrange personnage. La garde rapprochée de Jack semble pouvoir broyer une poignée de cailloux à main nue. Vous en faites la remarque à votre commanditaire.

Celui-ci s'empresse de vous rassurer :

— Le tout est de s'emparer de la bourse. Une fois en ta possession, tous te prêteront immédiatement allégeance, Jack le premier. Seul un étranger peut prétendre à réaliser ceci. Et tu es cet étranger, ô Yassine tombé-du-ciel.

— C'est comme une prophétie, alors ? faites-vous.

Ismaël semble trouver cette remarque amusante.

— En quelque sorte, oui. Si tu veux. Néanmoins, reprend-il plus sérieusement, mon conseil est de te faufiler derrière eux. Ils sont en séance de doléances, ils surveillent surtout ce qui se passe au pied du trône, vois-tu ? Saute sur l'estrade dans leurs dos, empare-toi de la bourse, et le tour est joué.

Comme vous ne dites rien, Ismaël ajoute avec une pointe d'ironie :

— À moins que je me sois trompé sur ton compte, et que tu n'en es pas capable ?

Une bouffée d'orgueil gonfle votre poitrine. Vous redressez les épaules et lancez :

— Bien sûr que tu ne t'es pas trompé. À tout de suite, futurs ministres !

Vous tapez sur l'épaule d'Ismaël puis faites demi-tour pour rejoindre l'échelle la plus proche. En quelques minutes, vous avez dégringolé du perchoir où sont restés vos compagnons, et vous commencez à fendre la foule qui peuple la place. Habillé comme vous l'êtes et dans le chamarré de la population, vous constatez avec plaisir que vous passez totalement inaperçu.

Concentré sur votre objectif, vous vous faufilez vers l'estrade en prenant soin de changer aléatoirement de directions plusieurs fois, comme si vous flâniez sans but réel. Malgré le fait que vous restiez sur vos gardes, une étrange jubilation finit par vous envahir, souvenir d'une vie passée. Vous prenez conscience que, pour la première fois, vous vous sentez à votre place ; en phase avec le moment présent et en osmose avec ceux qui vous entourent. Dans cet état d'esprit particulier, vous vous demandez si les gens aux allures si particulières qui forment la faune où vous vous mouvez ont été un jour un étranger comme vous. Cette idée vous rassure et, tandis que vous progressez au sein de cette foule, vous vous prêtez à rêver à l'après ; une fois roi des pirates, siégeant sur ce port, lady Charlotte à vos côtés.

C'est avec cette image idyllique en tête que vous parvenez sans éveiller l'attention au pied de l'estrade où se tiennent Jack Dent-de-Sabre et son aréopage. Vous contournez tranquillement l'installation le dos au mur, vous glissant dans les ombres des toits. Vous parvenez à un endroit d'où vous apparait clairement le dos du monarque du port. Trois de ses gardes sont devant l'estrade, au niveau de la foule. Vous ne pouvez pas les voir et vous savez qu'ils ne vous poseront aucun problème. Les deux autres sont debout, de part et d'autre du fauteuil où trône Jack. Ceux-là vous

préoccupent bien plus, mais ils se tiennent relativement éloignés, plus attentifs à ceux qui auraient des velléités de monter sur scène côté rue. « Quelle bande d'amateurs, en fin de compte » vous rassurez-vous. Vous calculez votre trajectoire ; sauter en silence sur l'estrade, bondir au cou de Jack, trancher le lien retenant la bourse, triompher.

Vous respirez profondément deux fois de suite et mettez à exécution votre plan. Tout se déroule tel que vous vous y attendiez ; vous bondissez sans bruit, lame au clair et, en une enjambée, vous saisissez la cordelette. Du coin de l'œil, vous voyez les colosses tourner la tête vers vous, mais c'est trop tard. Vous tranchez le lien et tirez dessus pour attraper la bourse. Une fois en main, vous la brandissez à bout de bras, la montrant à tous, et criez :

— Je l'ai ! Je suis votre nouveau roi !

Et là, tout se passe très vite, et rien tel que vous l'aviez prévu.

Un bras épais et dur comme de la pierre vous ceinture. Vous êtes soulevé de terre aussi facilement que si vous étiez un fétu de paille. Vous ouvrez la bouche pour protester, mais le garde qui vous a saisi vous plaque au sol si brutalement que vos poumons se vident et votre vue s'aveugle d'étoiles éphémères. Sous le choc, la bourse vous échappe et roule à quelques mètres de votre main tendue. Vous apercevez un bras se tendre hors de la foule et s'emparer de votre butin. Ismaël soupèse la bourse. En le voyant, vous reprenez espoir. Votre commanditaire ouvre la bourse et en sort son contenu. L'éclat métallique de l'objet ne laisse place à aucun doute : il s'agit de la clé des mondes, celle que vous avez subtilisée pour Charlotte. Ismaël la remet immédiatement dans son étui et, avec un sourire satisfait, vous adresse un clin d'œil. Puis il disparaît promptement au sein de la foule. Vous voulez hurler, mais la prise que le garde exerce sur vous ne vous laisse que peu de souffle.

Alors que vos yeux sautent follement d'un visage à un autre parmi les badauds, à la recherche d'Ismaël ou d'un de ses hommes, et que vous êtes toujours incapable de croire à la trahison dont vous êtes victime, un visage scarifié et tatoué s'encadre dans votre champ de vision. Les yeux d'une profondeur abyssale plongent au plus profond de vous et vous tétanisent.

— Que viens-tu de dire, mon garçon ?

Puis, plus fort afin d'être entendu par la foule :

— Tu es notre nouveau roi, c'est ça ?

De la marée humaine monte un éclat de rire qui vous blesse plus profondément qu'un coup de couteau. Le visage de Jack Dents-de-Sabre s'approche à nouveau et, tandis que les rires continuent de fuser, c'est d'une voix dénuée de toute trace d'humour qu'il vous parle à nouveau :

— J'ignore qui tu es, pauvre imbécile. Mais tu vas regretter d'avoir osé lever la main sur moi.

Tes complices peuvent courir un moment, je saurais m'en occuper en temps et en heure. Mais toi, tu vas goûter l'hospitalité que je réserve aux étrangers. Et je peux te garantir qu'à partir de maintenant tu vas détester chaque minute de ta misérable existence.

Tandis que deux hommes de main vous éloignent de la scène vers un avenir incertain, les mains ligotées dans le dos et sous les quolibets de la foule, vous sentez couler des larmes sur vos joues en pensant à votre mortelle naïveté, et au doux visage de Charlotte que vous ne reverrez certainement jamais.

Charlotte dans la cité des ombres et des chuchotements

Le rectangle de ténèbres avale Guillaume puis Yassine. Lorsque c'est son tour, il s'élançe en me tenant la main. Je le laisse filer, les trucs de couples genre « Viens, chérie, on fait tout à deux » c'est pas vraiment ma *cup of tea*. Va falloir que je trouve un moment pour lui expliquer, au Yassine. C'est pas que je l'aime pas, au contraire je l'aime... bien. Mais le doudou d'amour démonstratif, ça me gonfle.

Enfin bref, le voilà disparu à son tour. Ne reste plus que moi, dans ce bout de ruelle glauque. J'ai une dernière hésitation ; c'est quand même quelque chose, ce grand trou plein de nulle part. Mais on gèle décidément trop, alors je saute le pas. J'entre.

Le couloir de noir pur me fait froid dans le dos. J'avance très lentement. J'ai l'impulsion de me guider à tâtons, mais l'idée de toucher ces parois noires me répugne. Je ne sais pas pourquoi, je les imagine suintantes, gluantes. Mine de rien, j'avance vers un rectangle de ténèbres moins sombres que le reste. Il me semble.

C'est bien le seuil du couloir, mais où je débouche ? Mes yeux peinent à accommoder, manquant cruellement d'assez de photons pour y voir autre chose que du noir, du moins noir et un peu de franchement très noir.

— Yassine ?

Malgré moi, ma voix s'est faite plaintive, presque suppliante. Faut dire que j'ai vraiment les chocottes.

— Yassine... Yassine... Yasss... Ine...

C'est quoi, ce délire ? Y'a de l'écho ici ? Sauf qu'à mes oreilles, ça donne un effet étrange, comme si les échos proviennent de plusieurs endroits.

Je fais quelques pas, les bras légèrement tendus devant moi. J'y vois tellement rien que j'ai

peur de trébucher sur quelque chose.

— Guillaume ? Les copains ?

Cette fois j'ai chuchoté, vraiment pas rassurée. J'ai les intestins noués. L'écho me renvoie les paroles.

— Guillaume ! Guill... Copains ? Les... Yassine ?

Je me fige, glacée d'angoisse. Là, ça fiche grave les foies. Un écho qui reprend d'autres mots ? Je réalise alors que ça n'a rien à voir avec un phénomène acoustique, des gens viennent de répéter mes mots. Je me fige et j'attends, en essayant de contrôler le plus possible ma respiration. Mes oreilles bourdonnent bientôt de bruit blanc à force de me concentrer. Côté vue, c'est toujours pas ça, mais bon...

... C'est pas une respiration ? Juste là, à quelques pas par là...

... Vers ma gauche, j'ai pas rêvé ? Est-ce que...

... Putain ! Ça m'a frôlé ! J'ai senti le déplacement d'air sur ma nuque !

Je me mets à courir, à hurler et à gesticuler. Pas nécessairement dans cet ordre. J'ignore combien de temps je cours en aveugle, mais fatalement ça se termine par une monumentale gamelle. Dommage que ce soit dans le noir, je suis sûre qu'au X-Games j'aurai raflé une mention ou une vidéo sur Youtube. En ramenant les bras le long de mon corps pour me relever, mes doigts touchent un objet froid qui roule en faisant un bruit métallique. Par réflexe, je pose la main dessus pour arrêter le tintement. Je m'en saisis ; c'est un cylindre en métal. Sans réfléchir, je le glisse dans la poche de ma veste. Lentement, je me mets à genoux. J'ai le goût du sang dans la bouche. Je porte la main à mes lèvres et je sens un liquide chaud sur mes doigts. Fais chier.

Le temps que je rassemble mes esprits, je reste prostrée au sol, un genou en compote et du sang dans la bouche. Je guette s'il y a des mouvements autour de moi. Mais l'adrénaline et la peur ont raison de ma patience. Je me relève le plus silencieusement possible et je me mets à avancer. Sans courir, par prudence et parce que mon genou me fait un mal de chien.

Au bout d'un moment que je suis incapable d'évaluer, une respiration a envahi toute ma conscience ; je n'entends plus que ça. J'ignore si quelque chose est encore à mes trousses. Je tente à nouveau un arrêt et j'attends.

— ... Sssin... ... Guilll... ... Copains ?

Oh, non. Quel cauchemar ! Mes circuits saturés de panique rendent les commandes à mes jambes qui n'en demandent pas plus. Me voilà à nouveau en train de détalier en mode lapin, dans cet environnement fait de noir et de noir.

Soudain, un carré de lumière se découpe quelque part devant moi. Impossible de déterminer la

distance, mais, tel un phalène, je fonce vers la promesse de salut que représente cette soudaine apparition.

À mesure que je m'approche, je devine une silhouette encadrée dans le carré mordoré. Une silhouette humaine, avec tête, épaules, jambes, et tout à la bonne place. Rassurant. Lorsque je ne suis plus qu'à quelques mètres, la silhouette me tend un bras et j'entends une voix féminine dire :

— Suis-moi si tu veux vivre !

Sérieusement ?

Arrivée à sa hauteur, elle s'écarte pour me laisser le passage. Je fonce tête baissée et m'écroule au sol. Derrière moi j'entends un lourd objet qu'on fait glisser au sol.

— Voilà, reprend la voix. On est tranquilles.

Lorsque je relève la tête, je suis en face d'une clocharde. Enfin, elle en a tout à fait l'allure ; cheveux en pétard et d'une couleur difficile à cerner, peau constellée de saleté et ornée d'un ou deux pansements sales, une paire de lunettes de soudeur sur le front, un pantalon d'homme trop grand serré avec un cordon électrique, et une veste ample aux manches retroussées. Mais le visage, malgré la crasse est avenant, taillé en lame de couteau, les pommettes hautes, le sourire large et les yeux noisette, hmm... Oui, j'avoue, je suis jalouse de ses yeux.

— On est où ? T'es qui ? Il se passe quoi ? Y'a quoi dehors ? Où sont mes potes ? parviens-je à débiter sans reprendre mon souffle.

La fille roule des yeux et souffle.

— Holà, on se calme. Je t'ai sauvé la peau, ça me suffit pour ce soir. On se planque, on se terre jusqu'à ce qu'il fasse clair. Et, en attendant, on pionce. Je suis claquée.

Et, sans plus de cérémonie, elle s'écroule sur une paille aussi sale qu'elle, se roule sur le côté et, en l'espace de deux minutes, se met à ronfler sans une once d'élégance féminine. Je reste seule, assise contre une paroi, à même le sol. Le réduit ne doit pas faire plus de quatre ou cinq mètres carrés. Mis à part le vieux matelas occupé, il y a pour tout ameublement un seau cabossé, des bouteilles en verre, certaines encore pleines d'un liquide clair, des cartons fatigués et un tas de fils électriques qui donneraient des malaises vagues à tout électricien amateur. C'est pourtant cette improbable installation qui parvient à alimenter la petite ampoule nue et le vieux radiateur à rayonnement. Je m'abîme dans la contemplation des filaments rougeoyants en réfléchissant à ce drôle d'endroit. J'espère que tout va bien pour mes potes. Qu'est-ce qui a pu leur arriver s'ils sont tombés sur les chuchoteurs, là dehors ? Et puis, c'est quoi cet endroit carrément barré ? Va falloir tirer ça au clair, mais... en attendant... à force de me poser toutes ces questions...

... j'ai les yeux qui se ferment.

Quand j'émerge à nouveau, j'ai un hoquet. Dans la panique de la veille, je n'avais pas remarqué l'odeur. Le remugle, mélange d'aliments pourris, de sueur et d'autres choses que je préfère ne pas identifier, me coupe immédiatement toute envie de petit déjeuner, quand bien même il y aurait de quoi s'en faire un ici. Le seul avantage — si l'on peut dire — c'est que mon hôte a disparu. Je passe en revue les maigres possessions de ma sauveuse, mais je ne trouve rien qui me soit d'une quelconque utilité. Je me rappelle alors de l'objet ramassé hier pendant ma fuite. Je le sors de la poche et découvre avec stupeur qu'il s'agit de la clé. Dans un mouvement de panique, je plonge ma main dans la poche opposée et je me rassure immédiatement en sentant sous mes doigts les arêtes métalliques de l'astrolabe. Je tourne le cylindre métallique devant mes yeux, sentant l'angoisse monter en moi ; c'est Yassine qui la tenait lorsqu'il a franchi le passage. Oh, merde ! Est-ce que ça veut dire qu'il s'est fait avoir dehors ? Je sens mon estomac se nouer, et ça n'a plus rien à voir avec l'odeur.

Bon, ça ne sert à rien de se morfondre dans ce placard. Yassine n'a peut-être rien, il l'a peut-être laissé tomber en fuyant les chuchoteurs, comme moi. Et puis, il y a Guillaume aussi. Il fait que je les retrouve.

Je pousse le lourd panneau qui ferme l'entrée. Du dehors filtre une lumière grise, sale, poussiéreuse. Je passe la tête, prête à me reculer au moindre signe de danger. La ruelle est vide. Le sol semble fait d'un béton gris sombre. Les parois aveugles montent se perdre à des dizaines de mètres de hauteur, pour se rejoindre à l'aide de poutrelles, d'entretoises et de plaques. J'ai l'impression d'être dans un hangar, ce lieu me donnant l'impression d'être vaste et pourtant je m'y sens à l'étroit, oppressée. Je n'arrive même pas à savoir si on se trouve en surface ou si nous sommes dans un quelconque étage d'un empilement de tôles et de poutres. La lumière même est étrange ; on dirait qu'il existe plusieurs sources, et je n'arrive pas du tout à savoir si c'est bien notre soleil qui éclaire les lieux. Après tout, ma logeuse d'une nuit a dit attendre qu'il fasse clair, elle n'a pas parlé de jour.

Et maintenant ? À droite ou à gauche ? Le chaos du décor ne m'aide pas à choisir. Peu importe, j'imagine. C'est quoi, déjà, la direction associée à la mort ? Zut, je ne m'en rappelle jamais. Tant pis, je ne suis pas superstitieuse, et faut bien que je me décide.

À l'angle de ce que j'appelle la cursive, faute de meilleur qualificatif, je découvre, passé l'angle... une autre cursive, tout aussi déserte et anonyme. Quelle originalité.

Il me faut parcourir une dizaine de ces couloirs arides et silencieux avant de trouver des traces de vie ; petits abris faits de brique et de broc, étales de palettes empilées. Et les quelques personnes qui

errent ont toutes la même allure ; vêtues de haillons, ternes et voûtés. Je n'arrive pas à voir leurs visages tant ils sont emmitouflés sous des couches de tissus crasseux ; cache-cols effilochés et cagoules usées jusqu'à la corde. Sans parler du fait qu'ils évitent soigneusement de croiser mon regard. J'ai juste l'impression d'avoir atterri dans un sanatorium pour SDF. Je ne sais pas trop quoi faire ; ces drôles de gens me font un peu pas peur, mais j'aimerais vraiment glaner quelques infos. Je veux dire, si Yassine ou Guillaume se sont fait avoir, ça a dû se savoir. Et, s'ils s'en sont tirés, ils ont d'autant dû faire parler d'eux dans le coin.

Je continue donc ma déambulation hasardeuse, cherchant en moi une goutte de courage pour aborder l'un ou l'autre de ces amas de chiffons sales à deux pattes.

— Psst ! Hé, toi !

Le murmure m'a carrément fait sursauter. Derrière moi, à quelques mètres, tassés dans un angle à l'abri d'un coin d'ombre se trouvent quatre individus. Je m'approche prudemment, tâchant de garder une distance de sécurité.

— Vous m'avez parlé ?

Inconsciemment, j'ai chuchoté, mais ils ont la même réaction que si j'avais hurlé. Le plus grand du groupe, qui les dépasse tous d'une tête, me fait signe d'approcher. Je fais encore quelques pas, restant sur la défensive.

— Toi, tu les cherches ?

— Quoi ?

— Les autres. Comme toi. Pas d'ici.

Mon cœur s'emballe. J'avais raison, quelqu'un les a vus !

— Vous savez où ils sont ? Ils vont bien ?

— Nous savons. Peut-être. Tu nous aides et nous t'aidons. C'est la règle.

La manière dont le groupe se tient serré les uns contre les autres me donne le sentiment étrange de m'adresser à une bête monstrueuse munie de huit pattes pour une seule tête. Seul le plus grand s'adresse à moi, pourtant je peux entendre les chuchotements étouffés des autres communiquant entre eux.

— Qu'est-ce que je dois faire pour... vous ?

Ma question déclenche un crépitement de murmures, puis la masse brune de vêtements informes est parcourue d'un mouvement frissonnant.

— To, tu viens avec nous. Nous suivre. Oui.

Je ne fais pas mine de bouger, observant le troupeau des conspirateurs s'ébranler. Ils se mettent à marcher en direction d'un passage obscur, à quelques dizaines de mètres de là. Si, pour se

déplacer, ils doivent rompre momentanément leur cohésion, ils s'arrangent pourtant pour toujours garder un contact avec l'un ou l'autre, en se frôlant ou se touchant des mains. Quels étranges personnages.

Je me décide à leur emboiter le pas. Après quelques mètres de marche en silence, une voix résonne derrière nous :

— Alors, les frères vautours ! On s'est trouvé une victime innocente ?

Je me retourne pour me retrouver nez à crasse avec ma sauveteuse de la veille. À sa vue, les drôles de moines processionnaires se mettent à siffler et cracher comme un sac de chats mouillés.

— Renarde ! lance le plus grand avant de cracher à terre. Te mêle pas. Notre contrat.

— Ton contrat ? Pfff, c'est n'importe quoi. Elle marche pas là dedans, la petite. Et tu le sais très bien, sale rapace. C'est une Extérieure.

— Alors ? Nous vu en premier. On aide.

— Tais-toi. C'est à elle de décider. C'est ça, le contrat.

Comme l'échange monte dans les décibels — ce qui résonne désagréablement dans ce lieu, je lève les mains :

— Tout doux ! C'est bien de moi que vous parlez, là ? J'ai horreur de faire tapisserie, moi. Alors vous allez m'expliquer.

— Nous aide, lance le vautour sur un ton étranagement suppliant. C'est tout. Juste aide.

— Ben voyons, ricane la Renarde.

— C'est ce qu'ils m'ont dit, lui expliquè-je. Ils ont des infos sur Yassine et Guillaume. Ou, en tout cas, ils en ont entendu parler.

— Tes potes ? Ben, moi aussi j'en ai, des infos. C'est pour ça que je te cherchais. Tu serais restée à m'attendre au paddock, je t'aurai raconté. Au lieu de ça, pfuit ! Tu t'es cassée avant que je te ramène le p'tit dej » au lit.

Me sentant un peu bête sur le moment, je décide de changer de sujet :

— Et c'est quoi, cette histoire de contrat, alors ?

— Nous t'aide.

— C'est ça, laisse parler les grandes, rétorque sèchement Renarde avant de se tourner à nouveau vers moi. C'est trop compliqué à t'expliquer dans le détail. Mais, en gros, il faut que tu demandes qu'on t'aide, à eux ou à moi. Et, quand ton choix est fait, on est obligé de te donner un coup de main. Il peut y avoir une contrepartie, mais c'est une bricole. C'est ça, le contrat.

— Ça veut dire que tu peux m'aider à savoir ce qui est arrivé aux garçons ?

— Mieux que ça, ma belle. Je peux même te conduire à eux.

Cette fois c'est une pleine bassine d'eau glacée qu'on a renversée sur le sac de chats ; les vautours font un pas en avant en grognant de manière très menaçante. Le regard du grand jette des éclairs.

— Mensonge ! crache-t-il. Elle aidera pas. Nous, oui !

Renarde bombe le torse, visiblement satisfaite de son effet.

— Alors, tu te décides ?

Je baisse les épaules. D'un côté, cette fille qui semble débrouillarde, plus vivante que ce que j'ai rencontré ici depuis mon arrivée, et qui m'a sauvé la vie hier soir. De l'autre, cet amas de gens à peine humains en apparence, peu enclins à donner des réponses claires. Vous hésiteriez longtemps ?

— Renarde, tu veux bien m'aider ?

— Ouiiii ! fait-elle comme une gamine déballant sa première robe de princesse.

Ma décision ne plait pas du tout aux vautours qui semblent soudain se grandir, se redresser et avancent vers nous.

— Mauvais choix ! crache leur porte-parole. Tu peux pas confier Renarde. Mauvais ! Mauvais !

Là-dessus, Renarde tire de l'intérieur de sa veste un surin long comme deux fois sa main ouverte, à l'allure méchamment effilée. Elle fait faire à la lame d'amples aller-retour devant elle, faisant siffler l'arête de métal. Les vautours s'arrêtent net.

— Doucement, la volaille, ou j'en déplume quelques-uns. Viens, on trace.

Et, d'un mouvement fluide, elle se met à courir. Sans hésiter, je la suis. Arrivée à sa hauteur, elle me dit dans un souffle :

— Tiens le coup. Ils savent courir, mais ils sont pas très endurants.

Je jette un œil derrière mon épaule pour découvrir que les quatre créatures sont derrière nous. Le groupe s'est séparé et je vois pour la première fois chacun d'eux isolément. Ça me ferait sans doute rire dans d'autres circonstances, mais je préfère garder mon souffle.

La course dure de longues minutes, sous les regards cachés des autochtones, sans qu'aucun d'entre eux réagisse. Puis, au détour d'un angle Renarde s'arrête, scrute le passage d'où nous venons de débouler et, satisfaite, déclare :

— C'est bon. Ils ont lâché l'affaire.

Les minutes suivantes sont consacrées à retrouver bruyamment notre souffle et, pour Renarde qui est visiblement en meilleure forme que moi, à guetter épisodiquement au coin du passage si les affreux n'apparaissent pas.

— Bon, fais-je une fois que mon cœur a retrouvé une allure raisonnable. Si tu m'expliquais,

maintenant ?

— Le contrat ?

— Non, non. Reprenons depuis le début. C'est quoi, les trucs qui me pourchassaient la nuit dernière ?

— Les Ombres. Des chuchoteurs qui ont mal tourné, qui se sont perdus dans le noir. Des saletés sans âme, sans vie.

— Ils m'auraient fait quoi ?

— T'as vraiment envie de savoir ?

Je fais la moue, puis reprends :

— Donc, mes potes ne se sont pas non plus fait prendre par ces Ombres.

— Non, mais c'est peut-être pire.

Je reste muette, souffle coupé. Renarde m'attrape le bras pour que je la suive.

— Eux, ils ont fait confiance aux vautours, ou à d'autres passeurs. J'ai rien pu faire. Ils sont repartis.

— Partis où ? Tu veux dire, de là d'où je viens ?

— Y'a peu de chance. Les passeurs s'en servent pour ouvrir les mondes. Mais ça débouche rarement là où t'aurais envie de prendre ta retraite.

— Mais c'est impossible, je suis la seule qui ait...

— La clé ? Tu l'as toujours ?

Je me fige de stupeur.

— Comment tu sais, pour... ?

— T'es naïve. C'est pas un exemplaire unique, ma vieille.

Devant ma mine décomposée, elle ricane :

— T'y avais pas pensé, hein ? Maintenant, dépêchons-nous. Sors ton astrolabe, c'est le seul moyen de retrouver le passage emprunté par tes potes, si la trace est encore présente.

Trop éberluée, je cesse de me creuser la tête. Je sors l'instrument et commence à régler les curseurs sous le regard attentif de Renarde. L'aiguille de l'astrolabe se met à osciller puis indique clairement une direction. Sans reprendre le pas de course, nous partons dans cette direction.

L'appareil nous amène dans un cul-de-sac étroit et bas de plafonds. Je pointe du doigt une surface faite de planches de bois disjointes et déclare :

— C'est là.

— Cool. C'est pas loin de ma planque en plus.

— Comment ça ?

Renarde ne répond pas. Elle regarde l'endroit, comme si elle cherchait à le scruter dans les moindres recoins. Puis, elle retourne à l'entrée pour faire le guet. Je sors la clé et le pinceau.

— Et maintenant ?

Maintenant, comme je l'explique à Renarde, j'emmanche le corps du pinceau dans l'orifice qui creuse la clé, devenant son nouveau manche. Il ne me reste plus qu'à peindre le cadre du passage. Je lève le bras pour commencer le tracé lorsque Renarde m'interrompt :

— Tu sais, les vautours étaient sincères, en fait.

— Quoi ?

Je n'aurai jamais de réponse. Un coup à l'arrière du crâne me plonge dans une nuit de douleur.

Lorsque je reprends conscience, je suis à nouveau dans le refuge de la Renarde. Il me faut attendre que la nausée passe pour me remettre debout. Un rapide examen m'apprend que Renarde m'a délestée de toutes mes affaires, y compris mon portefeuille et mon smartphone. La rage et la panique commencent à m'envahir. Avec difficulté, je pousse le panneau. Heureusement, il fait encore jour. Je me précipite en tentant de retrouver mon chemin. Mais, comme tout se ressemble, j'ai une trouille bleue de me paumer.

Contrairement à mes craintes, je retrouve l'endroit où les vautours m'ont alpagué. De là, je parviens à refaire le trajet jusqu'au lieu du passage.

Je me précipite en trébuchant à moitié. L'endroit est désert. La seule trace que je retrouve, c'est le pinceau gisant à terre, cassé en deux. Je me plaque contre le panneau de bois, les yeux noyés de larmes. Je frappe et je griffe les planches, furieuse de m'être fait avoir, et angoissée de me retrouver seule.

— Salope ! Traïtresse ! Reviens, me laisse pas...

Je tombe à genoux, sanglotant. Je me rends enfin compte à quel point je suis seule maintenant. Si seule.

Dans la ruelle humide et sale, une jeune femme aux allures de SDF fait quelques pas incertains comme si elle faisait ses premiers pas après un très long moment d'immobilité. Elle a un sourire radieux. Elle respire à fond, semble trouver l'air à son goût. Elle prend soudain conscience qu'elle tient quelque chose en main ; un cylindre métallique, artistiquement gravé de motifs

compliqués. Haussant les épaules, elle le jette dans un des conteneurs pleins de détrit.

Puis elle avance vers la rue. Fourrant ses mains dans les poches, elle en sort un portefeuille de cuir. Elle observe un moment son contenu ; observant sans expression le visage de la jeune femme qui se trouve sur certaines cartes, avant de le ranger à nouveau au tréfonds de son manteau. Elle lève la tête et regarde les lumières de la ville, devant elle.

— Vraiment Cool. Je sens que je vais m'éclater, ici !

Et, avec l'expérience de toute une vie, la jeune femme se glisse dans la rue, ombre parmi les ombres.

Statistiques texte seul (hors titre) :

60 820 signes, espaces compris

10 411 mots