

Les Mondes d'Alzeruje

les évadés de
RESURRECTION

1 - Le crépuscule des voleurs

Myriam Morand
www.feliane.com

PREAMBULE

Je ne pouvais pas quitter les Mondes d'Alzeruje sans écrire ce spin off qui me tenait à cœur. Bien avant de mettre un point final à la trilogie « Résurrection », Sovelh et Satine étaient dans ma tête ; ils n'avaient pas encore de nom que, déjà, leurs aventures prenaient forme ! J'espère que ces autres facettes de la planète Optome vous distrairont pleinement et vous feront voyager par la pensée pendant de longues et délicieuses heures.

---oOo---

Cette histoire peut être lue indépendamment des trois premiers volumes. Attention : elle « spoile » beaucoup la trilogie !

---oOo---

Bien que cette fiction se déroule sur des planètes imaginaires, j'ai pris le parti de garder les mesures et unités utilisées sur Terre (heure, semaine, mois, mètre, kilomètre, etc.) afin que le lecteur comprenne sans recourir à des équivalences fastidieuses qui n'apporteraient rien à l'histoire.

GLOSSAIRE

[**Monde Connu**]

Partie de l'univers qui a été explorée et recensée. Elle regroupe plusieurs milliers de galaxies dont les planètes habitées sont répertoriées selon deux classements prioritaires : le Type et la Catégorie.

Le Type désigne la nature de la planète : Type 1 signifie que la planète présente un bon équilibre entre océans et terres émergées. Les autres types désignent les planètes, habitables ou non, de glaces, d'eau, de déserts, de jungles, de volcans, etc.

La Catégorie, allant de A à E, ne concerne que les planètes habitées et renseigne sur la qualité de vie globale qui dépend du degré de présence, le cas échéant, des Fléaux Majeurs (nuisances à grande échelle liées à l'activité humaine : guerre, corruption, esclavage, racisme, pollution).

[**Galaxie Alzeruje**]

Vaste galaxie située dans le Monde Connu. Seules deux planètes sont habitées : Ao et Optome. Leurs peuples partagent la même langue officielle, à quelques nuances près.

[**FaoR**]

Etre humain doué d'une force physique surnaturelle :

Classe A :

Force équivalant à celle de cinquante hommes.

Classe B :

Force équivalant à celle de dix hommes.

Classe C :

Force équivalant à celle de deux ou trois hommes.

Cette capacité apparaît à l'entrée dans l'âge adulte chez un pourcentage extrêmement réduit de la population.

[Don unique]

Capacité psychique surnaturelle et exceptionnelle d'un être humain, si rare qu'elle est qualifiée de don unique. Les dons uniques apparaissent généralement après l'adolescence.

[Ordinaire]

Etre humain standard, sans pouvoir psychique. Les Ordinaires représentent, bien sûr, l'essentiel des populations d'Alzeruje. Ce terme n'a aucune connotation péjorative.

[Optome]

Planète de Type 1 et de Catégorie B partagée en deux nations :

Le Freterdom (hémisphère nord) :

Population : 3,2 milliards de Domiens et Domiennes.

Capitale : Sanktari.

Monnaie : le Gyl.

Chef du gouvernement : le Dominome.

L'Orgylie (hémisphère sud) :

Monnaie : le Gyl.

Population : 2,4 milliards de Gyliens et Gyliennes.

Capitale : Sunbayotte.

Monnaie : le Gyl.

Chef du gouvernement : la Noblame.

CHAPITRE 1

Jour 1.

— Par tous les trous noirs d'Alzeruje ! Vous avez vu ce ciel bleu ? s'exclame Sovelh, émerveillé.

— On ne mate que ça, mon vieux, rétorque Ferrih, son frère aîné dont le ton moqueur est cependant empreint de la même admiration.

Parmi la foule qui se presse et suffoque dans l'immense mais étroite Allée du Bloc 2-1, quatre compagnons de longue date jouent des coudes pour s'approcher au plus près de l'impressionnante ouverture située à l'arrière du vaisseau spatial *Résurrection*. Tel un oiseau obèse et épuisé, le gigantesque appareil vient de se poser sur l'équateur de la planète Optome, dans une région sauvage entre mer et végétation. De sa masse parallélépipédique de mille mètres de longueur sur sept cents mètres de largeur et douze étages, *Résurrection* écrase la terre et se voit de très loin, comme un énorme furoncle de métal clair parasitant ce paysage de rêve.

Il y a une trentaine d'années, lassé de vivre dans une pollution galopante, le gouvernement impérial de la planète Ao initiait, dans le plus grand secret, un projet destiné à expatrier une infime partie de la population vers une jeune planète vierge mais viable nommée Pheos. Ce projet prit la forme d'un vaisseau spatial affecté au transport des élites, des scientifiques, des techniciens, des ouvriers, toutes sortes de corps de métiers utiles ainsi que leurs familles dans la limite de quotas intransigeants.

Un peu plus de sept mois plus tôt, des individus de toutes classes sociales abandonnaient Ao, leur petite

planète hautement polluée et moribonde, avec un même espoir, celui de contempler bientôt un ciel céruléen, immaculé, lumineux, pur. De respirer ses effluves naturelles, de savourer ses infinies nuances, de s'en repaître jusqu'à plus soif. L'opération fut révélée au dernier moment par les médias. Des millions d'Aoans se ruèrent alors vers l'aire de lancement avec la féroce volonté de faire le voyage. L'arche quitta son site de construction sans être inquiétée, emportant en son sein environ 270 000 passagers répartis dans trois Blocs représentant les couches de la société : le luxueux Bloc 1 était réservé aux élites, le Bloc 2 aux classes moyennes et l'austère Bloc 3 aux classes les plus nombreuses et les moins privilégiées.

Cible de tous les espoirs des exilés, Pheos se révéla hélas trop instable sur le plan tectonique pour y fonder une colonie. *Résurrection* mit donc le cap vers la seule autre planète habitable de la galaxie, Optome, déjà occupée par une civilisation très soucieuse de son environnement... et très peu encline à le partager ! Toutefois, ses autorités laissèrent l'astronef atterrir sur son sol.

— Je sens que je vais adorer Optome ! se réjouit la grande et fringante Opale.

— Moi aussi ! Je ne pensais pas avoir un jour la possibilité d'admirer autant de verdure et d'eau sans aucune présence de déchets, renchérit Ojul, son frère cadet au physique presque androgyne.

Après un voyage tranquille pour les uns mais cauchemardesque – voire mortel ! – pour les autres, 260 000 survivants peuvent enfin découvrir un ciel épargné par la pollution, une mer propre et un écosystème respecté. En trois mots : un monde sain !

— J'étouffe ! geint Ojul, pourtant avantagé par sa haute taille. On peut revenir en arrière ?

— D'accord. On admirera la vue plus tard, le rassure son aînée qui n'hésite pas à user de sa force surnaturelle pour fendre la foule compacte.

— On vous suit, les informe Sovelh en jouant sans vergogne de ses bras musclés et de son mètre quatre-vingt-sept.

Moins grand mais aussi costaud, Ferrih se glisse dans son sillage. Tous les quatre mettent plusieurs minutes doublées de quelques prises de bec pour se désolidariser de ce magma humain pressé de s'enivrer des parfums optons. Ils regagnent la modeste cabine qu'ils partagent ensemble et qui a entendu bien des disputes engendrées par la promiscuité. Ojul s'étend sur sa couchette aux draps défaits, sous le regard caustique de Ferrih :

— Comme d'habitude, notre microbe préféré ne tient pas le choc ! Qu'est-ce que ça va être quand on devra se mêler à la population de cette planète qui nous déteste parce qu'on n'a pas su préserver la nôtre !

— Fous-lui la paix, grogne Sovelh, toujours prompt à protéger le gamin de dix-sept ans qu'il considère comme s'il était de son sang.

Assise sur l'autre chaise, la longiligne Opale laisse courir, amusée de voir les solides frères Talmen se chamailler au sujet du fragile Ojul. Ce dernier est aussi grand que Sovelh mais dépourvu de muscles, et il ne fait rien pour cultiver sa masculinité. Ferrih aime expliquer qu'Ojul était absent le jour où il y a eu la distribution de testostérone. Ce à quoi Opale aime répondre que Ferrih est jaloux du mètre quatre-vingt-six de son gentil petit frère.

Sovelh s'affale sur l'une des deux chaises disposées autour de l'unique minuscule table ; pour la énième fois, il songe qu'aucun d'eux n'aurait dû monter à bord de *Résurrection*. Ils n'étaient que des délinquants, de vulgaires voyous hantant les quartiers sensibles de Balakorme, la capitale d'Ao. Oui, ils

auraient dû rester des marginaux jugés sans intérêt si deux d'entre eux n'avaient pas été repérés puis répertoriés et engagés par les forces de l'ordre pour leurs dons psychiques.

Opale Faress est une FaoR de vingt-deux ans. Sa Classe B (sur une échelle allant de A à C) lui confère la puissance musculaire d'une dizaine d'hommes. La jeune femme possède le pouvoir psy le plus répandu dans la galaxie Alzeruje, cependant en voie de disparition sur Ao. Grâce à lui, elle a obtenu pour elle et son frère Ojul le droit d'embarquer dans le Bloc 2 de *Résurrection* dédié aux classes moyennes. Tous se rappellent encore son explosion de joie le jour de la bonne nouvelle !

Agé de vingt-quatre ans, Sovelh Talmen est le détenteur d'un don unique original : par le biais de sa vue ou d'un contact charnel, il est capable de figer un ou plusieurs individus. Plus leur nombre est élevé et moins longtemps dure la paralysie. Cette aptitude non létale lui a rendu service des millions de fois en lui permettant de se soustraire à des situations gênantes ou dangereuses. Sovelh s'estime aussi chanceux qu'Opale, et bien plus que Ferrih et Ojul qui sont de simple Ordinaires, c'est-à-dire des êtres humains dénués de toute faculté surnaturelle.

D'ailleurs tous les quatre sont très conscients de leur bonne fortune, celle d'avoir fait ce long voyage et d'être toujours ensemble, unis par des serments d'amitié prononcés dans leur enfance mouvementée. Unis comme des marginaux qui n'ont jamais cru aux élites. Soudés comme des voyous prêts à s'affranchir des règles pour vivre selon leurs désirs et leurs propres codes.

La trentaine débordant d'assurance, Ferrih Talmen s'adosse au mur et croise les bras :

— Alors ? On fera comme à Balakorme ? On squatte les bas-fonds et on monte une affaire ?

— Pas sûr que les Optons nous laissent gambader librement dans leurs jolies villes, ricane Opale. Je vous rappelle un subtil détail des discours de notre cher ministre porte-parole de notre non moins cher empereur à la con : Optome pratique l’esclavage !

— Pas question que je devienne un animal domestique ! grince Sovelh en passant une main dans ses cheveux bruns ébouriffés en permanence.

— Ah, pourtant je te verrais bien dans le harem de beaux gosses d’une riche dame optone, s’amuse la FaoR. Tu aurais la belle vie : baiser, boire, bâfrer, baiser, boire, bâfrer, baiser...

— Ramollir, grossir, m’abêtir, ramollir, grossir, m’abêtir, coupe l’intéressé avec une gestuelle comique et une grimace assortie, ce qui fait glousser Ojul.

— Pareil pour moi, renchérit spontanément Ferrih. Je veux choisir les filles avec lesquelles je couche.

— Je te rappelle que c’est avec MOI que tu couches, mon cher, gronde Opale en pointant un doigt vers l’écervelé.

— Ah ah ! Je parlais dans l’absolu, ma belle ! se rattrape-t-il en mimant un baiser du bout des lèvres.

— C’est ça... J’espère que les Optones sont toutes laides à faire peur !

— Si elles sont comme leur planète, c’est mal barré, s’amuse Ojul, ravi de voir Ferrih faire le dos rond devant sa coriace grande sœur.

---oOo---

Jour 2.

— Qu’est-ce que c’est beau..., gémit Ojul, les pieds nus léchés par les vaguelettes qui se meurent sur le sable gris et grossier.

Le terrain relativement plat se termine devant une mer d’un bleu aussi soutenu que celui du ciel...

une couleur de paradis qui n'existait plus sur Ao. Au loin se dessinent les silhouettes souvent claires de bâtiments citadins et maritimes.

— On voit des bateaux et des... des cités flottantes ! s'exclame Opale qui a renoncé à jouer les blasées.

Il n'a pas été aisé de sortir de *Résurrection*, des dizaines de milliers de passagers se pressant pour emprunter les ascenseurs jusqu'au dernier Niveau afin de fouler pour la première fois le sol d'Optome dans les limites imposées par ses habitants. Les impatients ont dû endurer des odeurs insoutenables émanant des centaines de cadavres stockés dans les cuves. Tous savent que ces corps – du moins ceux qui ont pu être congelés ! – sont devenus le garde-manger de la population affamée et ravagée du Bloc 3. Parmi ces flots de compatriotes survivants se trouvent donc des cannibales, et cela effraie nombre d'individus qui se regardent avec suspicion là où d'autres compatissent et pensent que « ça aurait pu être eux ! ».

— On a eu du bol de ne pas voyager avec les pauvres bougres du Bloc 3, frémit Ferrih en se pinçant le nez.

— Ils sont dans un état lamentable, constate Ojul en reluquant quelques silhouettes décharnées et livides. Certains ressemblent à des fantômes.

— Dire que j'avais dû batailler pour qu'on nous mette dans le Bloc 2 au lieu du 3, renchérit Sovelh. On se plaignait sans arrêt de l'exigüité de notre cabine, mais ça n'était rien à côté du régime cannibale !

— Moi, ça ne m'aurait pas ennuyée de bouffer quelques connards, fait Opale dont la plaisanterie n'amuse personne.

C'est la fin de la matinée. Les inséparables fratries Talmen et Faress se régalent d'une plage qui, si elle n'a rien d'extraordinaire pour les autochtones, revêt des allures de terre d'abondance pour les Aoans. Pas de déchets sur le sable, pas de cadavres de poissons flottant dans une écume chimique, pas de brume aux

teintes suspectes, pas de lumière grisâtre... Tout est sain, propre, accueillant !

Sovelh retient à grand peine des larmes d'émotion qui ne manqueraient pas d'être moquées. Ses yeux bleu pâle prennent le temps de parcourir l'immense paysage, passant de la terre à la mer et inversement, notant tous les détails, qu'ils aient été élaborés par Dame Nature ou par ses locataires. Cette atmosphère colorée et paisible génère en lui une sorte de transe silencieuse. Ses compagnons semblent s'imprégner de ces découvertes avec la même intensité. Tout autour, des Aoans s'exclament, commentent, piaillent, des enfants jouent déjà dans l'eau ou dans l'herbe grasse. La joie est partout, les morts et les épreuves du long voyage sont momentanément oubliés !

Cette allégresse générale est malheureusement entamée lorsque retentit dans tout le camp et à l'intérieur du vaisseau spatial le premier message des Optons. Il est dicté par une voix masculine dénuée de chaleur :

— *Peuple d'Ao ! Nous vous avons autorisés à atterrir sur Optome parce que nous ne pouvons vous laisser agoniser dans l'espace. Mais ne vous attendez pas à ce que nous accueillions à bras ouverts une civilisation qui a martyrisé sa planète et gâché ses ressources ! Optome n'est pas Ao. Ici, nous respectons notre environnement et ce que Mère Nature nous offre ! Ici, nous asservissons tous ceux qui bafouent nos lois et notre éthique !*

Les naufragés retiennent leurs propos et leur respiration dans l'attente de ce qui va suivre. Après avoir marqué une courte pause, l'orateur reprend :

— *Nos deux nations, le Freterdom et l'Orgylie, se sont concertées pour décider de votre sort. Voici ce qu'il en est : les passagers du Bloc 1 – empereur et gouvernement compris – travailleront pour l'Orgylie, ceux du Bloc 3 pour le Freterdom et ceux du Bloc 2 seront répartis entre nos*

deux pays. Nous n'avons que faire de vos statuts sociaux. Vous deviendrez tous des esclaves, pour une durée qui dépendra à la fois de votre comportement, de vos compétences, de vos résultats et de vos maîtres. Vos possessions deviendront la propriété de nos deux gouvernements ; elles serviront à couvrir une partie des frais de votre intégration.

L'Opton marque un deuxième arrêt afin que ses paroles soient bien digérées. D'un bout à l'autre du camp, les Aoans s'affolent et protestent en chœur, des explosions de colère agitent certains groupes. L'Opton poursuit :

— *A partir de demain matin, chacun de vous subira un interrogatoire détaillé. Nous vous déconseillons fortement de mentir car cela pourrait jouer contre vous plus tard, dans le cadre d'un possible affranchissement.*

L'orateur termine son discours avec un complément d'information qui se perd dans le brouhaha des réfugiés bouleversés par cet accueil indigne.

— Merde ! C'est bien ce qu'on redoutait : ils vont nous asservir, constate Opale sur un ton lugubre.

— Ah non ! s'insurge Sovelh à voix basse. On ne va pas attendre que ces foutus écolos disposent de nous comme bon leur semble.

— Que veux-tu faire ? demande Ojul qui devine où souhaite en venir son ami.

— Cette nuit, on met les voiles !

— Je suis d'accord, frangin, acquiesce Ferrih. Notre liberté importe plus que tout.

— Les gars, je vous rappelle que Sovelh et moi, on a signé un contrat pour bosser avec nos autorités en échange de nos billets de voyage, dit Opale pour la forme.

— T'as envie de jouer les esclaves, ma belle ? la titille son amant.

— A ton avis, beau gosse ? J'ai l'air d'être le genre de fille à qui on donne des ordres ?

Et tous de ricaner avec un air complice.

---oOo---

Jour 3.

— Qu'est-ce que ça pue... J'en peux plus de cette pestilence, grogne Ferrih, assis sur le sol. Même dans notre putain de quartier sur Ao, ça ne schlinguait pas autant. Ca me rappelle le p'tit gars qui nous...

— Chut ! Tiens bon, on y est presque, l'exhorte son cadet sur sa droite, les sens aux aguets.

Au lieu de rester dans leur cabine en fin de journée, les Talmen et les Faress se sont changés et ont récupéré leurs affaires. Profitant de la foule omniprésente et des militaires débordés, ils sont ensuite descendus au dernier Niveau et, plutôt que savourer l'ultime heure d'ensoleillement, ils se sont faufilés dans la forêt de cuves et de matériels. Bien qu'affamés, ils ont attendu des heures que tout redevienne calme et que les soldats ne consignent qu'une sentinelle devant l'entrée béante, ouverte en permanence parce qu'elle permet d'aérer un peu les lieux.

— Hé ! Il est 2H00 passé, tout le monde dort. C'est le moment de décamper, s'impatiente Ferrih en s'agenouillant comme s'il allait démarrer une course de compétition.

— Presque tout le monde, rectifie Opale que sa qualité de FaoR ne rend pas imprudente pour autant.

— On y va. Suivez-moi, ordonne Sovelh.

Comme ses compagnons, le jeune homme a choisi des vêtements sombres et couvrants afin de se fondre dans l'obscurité. Opale et Ojul ont dissimulé leurs longs cheveux châtain clair sous un bonnet. Les frères Talmen s'en passent puisqu'ils sont aussi bruns l'un que l'autre.

Repérant quatre gardes aoans, Sovelh use de son don unique pour les figer. S'ils restent conscients, les militaires n'en demeurent pas moins entièrement paralysés, comme prisonniers d'un iceberg. Opale se charge de les assommer afin qu'ils ne retrouvent pas trop tôt leur liberté de mouvement et de parole. Sovelh sait qu'il sera facile de remonter jusqu'à lui puisqu'il est très probablement l'unique individu de *Résurrection* à posséder une telle faculté. Mais qu'importe ! Seule la mort pourrait être pire que l'esclavage, alors autant tenter leur chance.

Les fugitifs empruntent l'escalier de métal installé par les Optons à la sortie du vaisseau. Ils respirent l'atmosphère rafraîchie et quelque peu brumeuse de cette nuit équatoriale. Des projecteurs baignent le camp de leur lumière crue sans pour autant tout éclairer. Avec mille précautions, les jeunes gens progressent d'une zone d'ombre à une autre. Ils s'agenouillent contre un baraquement désert et attendent, le coeur battant. Si les Optons les capturent, ils pourraient les exécuter sans autre forme de procès !

— Par la mer, c'est pas la peine d'y penser, chuchote Sovelh en leur confiant son sac. Le mieux, c'est de viser la forêt qu'on a vue au nord-ouest. Je pars en repérage et je reviens. Ne bougez pas d'ici.

— Compris, approuve la FaoR, une main sur l'épaule de son petit frère.

De retour au bout de quelques minutes d'angoisse, Sovelh s'agenouille pour livrer son bref compte-rendu :

— J'ai trouvé où passer. Il y a peu de gardes, je pourrai les paralyser deux ou trois minutes, ça nous laissera le temps de disparaître dans le décor. Je doute qu'ils mobilisent beaucoup de forces pour nous pister.

— J'ai aperçu des chiens, marmonne Ferrih.

— Et moi j'ai vu de l'eau, on y effacera nos traces.

Observant tour à tour ses compagnons, Sovelh murmure :

— Il est encore temps de renoncer si vous pensez qu'on prend trop de risques.

— Tu déconnes ? On ne va pas reculer maintenant, s'insurge son frère.

— Tu m'as bien regardée, mon grand ? grommelle la FaoR.

— Moi, du moment que je reste avec vous..., termine le benjamin.

— Alors à nous la liberté, se réjouit le jeune homme aux iris céruleens.

CHAPITRE 2

**Sanktari – Capitale du Freterdam,
Plus d'une année plus tard...
Jour 390.**

Pour certains, c'est l'heure de la sieste. Pour d'autres, les affaires ne connaissent jamais de repos ! Sovelh, ses compagnons et leurs associés appartiennent à cette seconde catégorie.

Assis dans un fauteuil usé devant une table en bois tout aussi antique, Sovelh reçoit ses visiteurs. Son gilet bleu ouvert sur son tee-shirt blanc laisse voir des avant-bras bronzés et solides ainsi qu'un large triangle de peau lisse de son torse. Sa carnation autrefois claire a eu le temps de se gorger du généreux soleil de Sanktari.

— Combien tu en voudrais ? questionne-t-il placidement tout en examinant l'objet du marchandage.

— 3 000 Gyls ! Pas moins ! répond le voleur sur un ton mordant.

Sovelh regarde à nouveau l'étrange appareil de la taille d'un sac à dos. Il découvre une discrète inscription gravée dans le métal : « MES AILES ». Cela le fait sourire. Son propriétaire devait y tenir. Peut-être l'a-t-il fabriqué ? En tout cas, cette chose n'a rien d'un produit manufacturé.

— Il est en panne.

— La batterie est à plat. Suffit de la recharger, rétorque l'Opton en haussant les épaules.

— C'est de fabrication aoane, constate Sovelh. Pas sûr qu'on puisse le faire marcher ici.

— Vous avez plus de matos que moi pour le savoir. Alors, mes 3 000 Gyls ?!

A présent, le jeune homme scrute avec attention son interlocuteur : c'est un civil d'une quarantaine d'années, propre, cheveux courts et bien rasé mais vêtu pauvrement. Probablement un ex-trouffion qui a obtenu cet objet en trafiquant avec des Domiens présents sur le site de *Résurrection*. Tout le monde sait que l'immense vaisseau est en cours de démantèlement afin de recycler tout ce qui peut l'être. Ce chantier gigantesque donne lieu à toutes sortes de marchés parallèles de la part de personnes peu scrupuleuses qui font le bonheur de receleurs comme Sovelh et son groupe. Sauf que ces derniers n'acceptent pas d'acheter n'importe quoi pour n'importe qui ! La prudence est toujours de mise. Les appareils électroniques bourrés de mouchards sont ignorés, entre autre. Les receleurs aoans préfèrent s'en tenir aux bijoux et autres matières précieuses faciles à refourguer, qu'ils soient transformés ou pas.

— Ecoute, vieux : tu trouves le moyen de réparer cet engin et tu reviens me revoir. Alors on pourra discuter gros sous, décrète amicalement Sovelh.

Il analyse cependant le moindre mouvement, la moindre expression qui trahirait les intentions de l'Opton impatient. Ojul se tient près de lui, un pistolet à portée de main. Pour autant, ce client fébrile doit savoir qu'il est capable, d'une seule pensée, d'immobiliser n'importe qui.

Leur échoppe, lieu principal de leurs affaires, est installée sur un bateau d'une dizaine de mètres de long, lui-même cerné par des esquifs plus petits jouant à la fois les sentinelles, les gardes du corps et les trafiquants. Chaque membre de la Confrérie du Troc connaît son rôle. Gare à celui qui voudrait en sortir sans permission, motivé par l'appât du gain ou l'ascension sociale !

— Ton frangin est moins chiant que toi, grogne l'Opton. L'autre grand glaçon aussi, là, Odale... euh, Opale...

— N'insiste pas, vieux.

— P'tit con ! s'énerve l'individu avant de tourner les talons.

Sovelh pivote vers Ojul, lequel approuve d'un hochement de tête. Ils échangent un sourire complice. Pendant ce temps, Ferrih, Opale et quelques associés s'occupent de revendre les fruits de leur travail.

Leur fuite de *Résurrection* n'a pas été sans mal ! En dépit des nombreux obstacles et à force de patience et de prudence, Sovelh, Ferrih, Opale et Ojul ont rallié la capitale du Freterdom, l'impressionnante et magnifique Sanktari, sans avoir à tuer qui que ce soit, ce qui relève du miracle. Cela leur a pris presque deux mois.

Bâtie sur une grande île quasi circulaire et cernée par une mer intérieure, elle-même située au cœur d'un bout de continent truffé de lacs et de cours d'eau, Sanktari vibre d'une inépuisable énergie. Cette source de vie frénétique est due autant aux activités commerciales qu'aux mouvements anti-esclavagistes ayant récemment vu le jour. Ces derniers divisent la population, les médias et les classes politiques. De nombreux experts affirment qu'Optome doit renoncer à l'esclavage et trouver d'autres voies pour nourrir ses industries et ses fermes.

Les quatre évadés de *Résurrection* appartiennent aux rares chanceux qui réussissent envers et contre tout à échapper à l'asservissement et aux chasseurs de primes. Leurs têtes sont pourtant mises à prix, mais ils ont compris que même les mercenaires les plus endurcis craignent de pénétrer dans ce quartier portuaire. Seuls les plus courageux, les plus âpres au gain ou les plus dangereux osent se mélanger à la population bariolée de la Conque Nacrée !

Nul ne doit se fier à la poésie de cette dénomination puisqu'elle désigne l'une des banlieues les plus redoutables de Sanktari. Elle s'étend aussi bien

sur la terre que sur la mer de Torkoze, mêlant habitations souvent vétustes et disparates, rues étroites et ruelles tortueuses grouillant d'individus débonnaires ou inquiétants, échoppes artisanales aux mille couleurs, canaux puants, ponts et passerelles parfois interminables, bateaux hétéroclites dont beaucoup sont des maisons flottantes. La Conque Nacrée est une véritable jungle où l'on pourrait facilement se perdre à jamais si l'on s'écartait des axes principaux. Les reportages du réseau Optii la désignent comme un piège géant, l'un des pires viviers de délinquants de tout le Freterdom. C'est là que trouveraient refuge les esclaves en fuite qui n'ont pas eu le courage ou les moyens de rallier les sauvages Terres du Nord...

— Suivant, énonce Sovelh à l'un de ses gars après avoir vidé son verre d'eau – il évite l'alcool en journée afin de garder les idées claires.

Une femme entre, vêtue comme un homme. Sovelh reconnaît en elle une bonne cliente, le genre qui propose des lots intéressants et qui ne marchand pas pendant des heures. Une véritable habitante de la Conque Nacrée dépourvue du moindre scrupule pour piller les nantis afin d'assurer sa subsistance. Jamais prise. Jamais d'embrouille. Une pro ! Elle aurait pu être assez attirante pour lui donner quelques nuits de plaisir si certains vices ne l'avaient pas flétrie avant l'âge. Dommage.

— Salut, Kisdelle. Comment va ? l'accueille-t-il avec un beau sourire commercial.

— Salut, mon mignon ! Bah, on fait aller, soupire-t-elle en déballant de son sac en bandoulière quelques marchandises semi-précieuses que Sovelh s'empresse d'examiner sous toutes les coutures.

En plus d'une année, les fugitifs aoans ont parcouru beaucoup de chemin. Selon un schéma bien

rôdé, ils se sont d'abord installés dans la Conque Nacrée et se sont fondus dans la population, non sans se battre à de nombreuses reprises, que ce soit pour voler de quoi subvenir à leurs besoins, se faire respecter ou tout simplement rester en vie. Leur existence assurée, ils ont beaucoup bougé pour étudier le marché et comprendre le fonctionnement de cette banlieue et de ses habitants. Quelques incursions dans des quartiers plus huppés leur ont permis d'approvisionner des valeurs à refourguer. Puis, ayant fait leurs preuves autant que leur réputation, ils ont noué des alliances en louant leurs deux dons psychiques. Etape finale : ils ont supprimé des chefs de bandes, pris leur place et fusionné pour constituer un seul et unique royaume du crime organisé. La Confrérie du Troc, comme son nom l'indique, fait dans le recel d'objets divers et variés. En accord avec leur éthique très personnelle, les quatre Aoans refusent de toucher à la drogue et aux armes, ainsi qu'à la prostitution, bien que Ferrih ne dirait pas non à cette dernière activité. Sovelh, lui, s'y oppose fermement, estimant qu'il y a des limites à ne pas franchir. Comme souvent, Ojul partage son avis. Quant à Opale, tant que son confort est assuré, elle ne voit aucun inconvénient à continuer sur cette voie.

Autrefois, c'étaient leurs parents qui vivaient ainsi au sein de leur clan de marginaux. Ils leur ont enseigné bien des combines et dispensé une foule de conseils au jour le jour avant de tomber dans un traquenard mortel. Leurs héritiers les ont vengés sans aucune pitié en se promettant de ne pas connaître le même sort. Ils se sont juré loyauté. Depuis, les orphelins avancent en se serrant les coudes et en usant de leurs divers talents pour vivre aussi décentement qu'agréablement.

Après de longues minutes, Sovelh repose sa loupe binoculaire de joaillier :

— 200 Gyls pour le collier, 150 pour le bracelet et 80 pour cette bague. Le reste, je n'en veux pas, annonce-t-il sur un ton quasi ferme et définitif.

— 200 seulement ? Nan nan ! J'en veux 240 Gyls, marmonne Kisdelle en reniflant.

Le receleur la devine en train de fantasmer sur ses prochaines rasades d'alcool. Mais Kisdelle est une bonne pourvoyeuse, alors il peut concéder un effort :

— 220 Gyls. C'est mon dernier mot, ma jolie.

Elle exhibe des dents bien rangées mais jaunies :

— 220 et un baiser !

— Marché conclu !

Ravie d'avoir aussi vite atteint son objectif, Kisdelle encaisse l'argent liquide avec des yeux voraces. Puis elle approche son visage fané du beau visage frais de Sovelh qui, se penchant, exécute un baise-main digne d'un aristocrate. D'abord surprise, la jeune femme éclate de rire :

— Espèce de filou !

— Ne deviens pas trop gourmande, ma belle. Je ne suis pas un homme dont on achète les faveurs.

Il assortit ses propos d'un clin d'œil afin de les enrober d'une aimable complicité ; la Domienne fond comme une confiserie au soleil. Elle disparaît en gloussant tandis qu'entre le fournisseur suivant, un habitué plus coriace que Sovelh sait comment contenter. Chaque individu a son mode d'emploi, il suffit de le trouver.

Le crépuscule arrive avec sa débauche de couleurs qui parent de magnifiques reflets l'immense port de la Conque Nacrée et ses eaux peu profondes. Il annonce la fin du labeur et le début du divertissement ! Les habitants se hâtent de rentrer chez eux, de se préparer et de ressortir à la poursuite d'une débauche de plaisirs. Avant l'aube, certains retrouveront leur logement pillé, les cambriolages étant monnaie courante

dans ces quartiers difficiles. Les biens des Talmen et des Faress sont sous bonne garde, à l'abri de leur demeure surveillée en permanence, autrefois fief d'une famille trop cruelle pour être respectée par ceux qui la servaient. L'une de ses façades donne sur le port, ce qui plait énormément à ses nouveaux occupants.

Les Aoans se dirigent vers *Les Sirènes de Sanktari*, l'un des nombreux endroits interlopes de détente du quartier. La nourriture y est bonne et les filles avenantes et propres. Comme d'autres confrères, ils ont leurs habitudes dans plusieurs maisons et bateaux qui fidélisent leur clientèle en proposant des services corrects et surtout une sécurité hors pair. Il serait fou celui qui, en ces lieux, oserait transgresser la trêve nocturne ! Les puissants patrons de ces établissements ne manqueraient pas de traquer les fauteurs de troubles jusqu'à leur réserver une fin horrible, dont ils feraient ensuite la publicité pour dissuader les prochaines vocations.

Sovelh et ses compagnons s'attablent à l'écart afin d'échapper un peu aux décibels des conversations et de la musique. Plus loin sur la scène s'agitent des danseuses et des danseurs très dénudés aux carnations variées. Des néons versicolores leur confèrent des allures fantasmagoriques. A peine plus vêtues, les jeunes serveuses virevoltent, jonglant avec leurs plateaux et leurs bouteilles. Ferrih les lorgne tant qu'Opale le rappelle régulièrement à l'ordre tout en sachant qu'il est difficile d'empêcher un homme de mater ; son amant l'aime, ce ne sont pas quelques « pétasses » aux seins provocants et aux fesses rebondies qui le détourneront d'elle !

Sur d'antiques écrans suspendus se jouent des spectacles dont les Optons des deux côtés de l'équateur sont très friands : qu'ils soient familiaux ou réservés aux adultes, loufoques ou sanglants, ces émissions unissent le peuple dans un même élan, celui du culte

du divertissement, de l'exploit et du champion ! Chez *Les Sirènes de Sanktari*, on plébiscite les combats de gladiateurs et de gladiatrices. Sovelh n'y prête pas attention, préférant reluquer les filles afin de choisir celle qui passera les nuits à venir dans son lit. Sa dernière compagne est restée un mois et demi avec lui avant de dénicher un homme plus intéressant. « Plus doué au lit ! », avait-elle prétexté. « Plus riche et plus généreux ! », avait-il rectifié sèchement en se basant sur une source fiable.

Après le premier plat, ils échangent sur cette journée ordinaire, mentionnant ce qui pourrait être amélioré ou tel individu qui pose problème, qu'il soit client, fournisseur ou partenaire. Les affaires les occupent une bonne partie du repas et sont traitées avec beaucoup de sérieux. Puis les discussions se font plus légères :

— Sovelh veut apprendre à voler ! annonce Ojul.

— Ah oui ? Comment ça ? s'étonne Opale. Tu as commandé un deuxième don unique pour ton anniversaire ?

L'intéressé les renseigne après avoir vidé son verre :

— On me propose un appareil construit sur Ao, du travail amateur mais qui me paraît de bonne qualité. Si le fournisseur me prouve qu'il fonctionne bien, je suis prêt à le lui acheter. Ça pourrait être utile. En plus, je connais un gars qui pourrait l'améliorer.

— Tu veux te transformer en cible volante ? se gausse Ferrih dont les yeux bleu-gris s'accrochent malgré lui à une silhouette féminine des plus appétissantes.

— Mais non ! Ouvre tes esgourdes au lieu de mater les serveuses ! J'ai dit : ça POURRAIT être utile ! Je n'ai pas dit : je vais faire la mouette au-dessus du quartier et attendre qu'on me tire dans le cul !

— Ton fournisseur va te rouler, idiot, maugrée la FaoR. Les hommes et leur ego...

— Mon ego n'est pas en cause, ma jolie. Je suis persuadé que ça vaut le coup de tenter l'affaire. Soit je ferai une belle plus-value plus tard, soit cet appareil pourrait dépanner l'un de nous p...

Il s'interrompt parce qu'une séduisante créature entre dans son champ de vision en ondulant des hanches. Bien que beaucoup de paires d'yeux la suivent et l'évaluent, aucun homme ne l'accoste. Sur le point de se lever pour l'aborder et la charmer, Sovelh se sent retenu par une main de fer :

— Attends et regarde, joli cœur, conseille Opale.

Il obéit. La divine blonde rejoint une femme aux cheveux très courts et au corps musclé, entourée d'une équipe de terreurs locales. Elle se jette dans ses bras et lui soutire un baiser vorace.

— Ah, meeerde..., grommelle Sovelh, toutefois soulagé d'avoir échappé à une déconvenue publique, voire à une tentative d'agression.

D'habitude, il se montre plus prudent. Voilà qui devrait lui servir de leçon.

— Merci, ma grande, glisse-t-il à son amie.

— Ca m'aurait ennuyé de changer de gargote, explique celle-ci. La bouffe est bonne ici.

Vers minuit, après avoir assisté à une première bagarre sans gravité pour les beaux yeux d'une autre sirène, ils rentrent à pied au bercail, vérifient que tout est en ordre, puis gagnent chacun sa chambre. Sovelh n'a pas trouvé de jolie fille à inviter entre ses draps, mais ce n'est que partie remise. Il se console en se disant que « mieux vaut la qualité que la quantité ! », comme aime à le répéter Ferrih quand Opale ne traîne pas dans les parages.

CHAPITRE 3

Jour 391.

Sovelh émerge lentement de ses rêves. Pas besoin de réveil, il lui suffit d'attendre que les rayons du soleil filtrent par les barreaux de sa fenêtre et chatouillent sa peau.

Comme pour ses compagnons, sa chambre est au deuxième et dernier étage de cette demeure aux façades blanches couvertes de graffitis, à l'instar de toutes les maisons de la Conque Nacrée. C'est de cette façon que les autochtones les moins courageux règlent leurs comptes avec leurs tourmenteurs : ainsi, les murs extérieurs de la résidence des Talmen et des Faress sont une véritable encyclopédie de mots grossiers et de dessins obscènes adressés aux occupants précédents. Chacun sait qu'il est inutile de repeindre car il ne faudrait pas trois jours pour que les graffitis reviennent.

Avant de s'adonner à son habituelle séance de gymnastique et de musculation, le jeune homme s'installe deux petites minutes sur le rebord de son unique fenêtre. Il admire paisiblement le port et l'activité déjà intense qui y règne. Si quelques-uns sont là pour flâner ou espionner, la plupart des habitants se consacrent à leur commerce ou leurs trafics divers. De son point d'observation, Sovelh jouit d'une vue plongeante sur *Le Pélican bourré*, le vieux bateau en bois où il reçoit ses fournisseurs.

Puis il songe au programme de cette journée : pourra-t-il acheter cet engin étrange qu'un anonyme a appelé « MES AILES » ? Kisdelle reviendra-t-elle – en priant pour qu'il ait la mémoire courte ! – avec des objets qu'il a déjà refusés ? Une belle jeune femme succombera-t-elle à son charme juvénile et néanmoins

viril ? Sovelh sourit en imaginant dans ses bras un clone dénudé de la sirène blonde de la veille... Puis des pensées plus mélancoliques s'insinuent en lui, comme souvent ces derniers temps. Cette existence lui plaît et en même temps elle lui pèse : étrange paradoxe ! Sera-t-il un voyou toute sa vie ? Ferrih s'en accommode sans problème, Opale tient plus que tout à ne manquer de rien et Ojul... Ojul se range à l'avis de la majorité, comme toujours !

Sovelh se relève et commence ses exercices d'échauffement puis d'assouplissement.

Vingt-cinq minutes plus tard, il se débarrasse de son short et se glisse sous la douche. Pendant que la mousse bleutée du savon le recouvre, il fredonne un air entraînant diffusé la veille chez *Les Sirènes de Sanktari*.

Au rez-de-chaussée, Sovelh croise Ferrih et Ojul qui entament leur petit déjeuner. Opale les rejoint en ronchonnant parce qu'un chat a gâché sa nuit avec ses miaulements plaintifs. Sovelh avoue n'avoir rien entendu : il est vrai que sa chambre est à l'opposé de celle des amants, ce qui n'est pas plus mal...

De retour dans ce qui lui sert de bureau, le jeune homme salue un membre de leur Confrérie et s'installe dans son fauteuil. Aujourd'hui, Ojul accompagne sa sœur et Ferrih afin d'apprendre toutes les ficelles du métier. Le premier fournisseur entre et les tractations commencent, inaugurant ainsi une matinée de travail ordinaire. Dans quelque temps, Sovelh passera à des types de transactions différents dans le but de rompre la routine.

Peu avant le déjeuner, l'Opton grognon avide d'argent se présente avec l'appareil censé emporter un être humain ou deux dans les airs. Il dépose l'engin sur la vieille table sans se soucier d'abîmer l'un ou l'autre :

— La batterie est chargée et tout fonctionne, je l'ai testé moi-même !

— Montre-moi, ordonne tranquillement Sovelh.

La démonstration faite avec succès, le receleur dissimule sa satisfaction et passe à l'étape suivante : le marchandage.

— 2 500 Gyls, propose-t-il.

— 3 000, grince le vendeur avec un tic nerveux.

— 2 800, pas un Gyl de plus.

— 3 000 ! Putain de bordel de merde !

— Sois poli et respectueux, vieux. Je ne suis pas ton pote, prévient Sovelh, toujours calme.

Ses yeux d'aigie-marine expriment cependant une froide détermination. L'Opton y lit « j'aurai cet appareil de gré ou de force, bouffon, alors tu as intérêt à accepter ce que je t'offre tant que je suis encore amical ». Certes, la Confrérie du Troc n'est pas la plus violente des organisations de la Conque Nacrée, loin de là, mais elle a la réputation d'être soudée et efficace. De plus, elle détient le monopole de ce genre d'affaire dans ce secteur.

— D'accord, va pour 2 800. Tu fais une affaire, mec, concède l'Opton.

— Ca, je ne le saurai que dans quelque temps. Et si tu t'es foutu de ma gueule...

— Je ne veux pas d'emmerdes.

Sovelh pense toutefois qu'un mur de leur maison écoperait probablement de nouvelles insultes dans les nuits qui viennent. Le fournisseur aigri parti, il emballe l'appareil dans un sac rembourré et l'enferme dans le coffre-fort en attendant de le transférer dans celui de leur logement. Puis le client suivant fait son entrée, non moins persuadé de détenir des trésors.

La journée s'écoule, plutôt fructueuse et satisfaisante pour le quatuor des exilés d'Ao. Le soir, ils se réunissent aux *Délices du Lac*, un établissement

appartenant à la même famille que *Les Sirènes de Sanktari*. Seuls changent l'ambiance, la décoration et le style de musique. L'important, c'est que les filles sont aussi jolies que souriantes et la nourriture correcte.

Lorsqu'elle fait son entrée, la grande, altière et élégante Opale est tout de suite remarquée par des individus de passage, qui ne la reconnaissent donc pas. L'un d'eux tente une main aux fesses tout en se penchant sur le décolleté de la jeune femme avec une flatterie de bas étage : il se fait aussitôt soulever du sol par le col, le plus haut possible. Ferrih s'esclaffe, sachant que sa compagne n'a jamais besoin de son aide pour calmer les téméraires.

— Va fourrer ta grosse truffe morveuse ailleurs, grognet-elle en relâchant le garçon surpris.

— Saleté de FaoR ! jappe-t-il pour faire oublier son humiliation tandis que des éclats de rires résonnent.

Opale ne relève pas, inutile de surenchérir sur la bêtise car c'est le meilleur moyen pour qu'une situation dégénère.

Ils s'attablent et passent commande sans attendre, étant considérés comme des personnalités importantes. Sovelh se lance dans le compte-rendu de ses activités du jour et termine avec l'acquisition de l'appareil censé le faire voler.

— Evite d'aller trop haut pour ne pas te briser tous les os en cas de chute, prévient Opale. Ca m'ennuierait de te perdre, cher beau-frère.

— Oh ! Je suis un beau-frère très prudent !

— Tu as acheté ce truc pour draguer en paradant comme un coq de basse-cour ? demande Ferrih.

— Bien sûr que non. Je n'ai pas besoin de ça pour intéresser des donzelles, pérore le cadet.

— Non, t'aurais juste besoin d'une bonne coupe de cheveux, s'amuse l'aîné en passant une main dans la tignasse rebelle. Tu sais ce que c'est un peigne ? T'as jamais pensé à troquer des brosses ?

— Mais non, Sovelh est très bien comme ça, approuve Ojul.

— Moi aussi je le trouve très beau comme il est, déclare Opale afin d'ennuyer son compagnon qui reluque trop les serveuses.

— Hé ! Ma belle ! Interdit de mater mon petit frère ! Non mais !

Avec un sourire exagérément égrillard, la jeune femme réplique :

— Je le mate tous les jours, qu'est-ce que tu crois ? C'est toi-même qui répètes qu'il n'y a pas de mal à admirer tant qu'on ne touche pas.

— Hé, frangin ! Elle ne t'a jamais touché, hein ? HEIN ?!

Sovelh fait mine de réfléchir en se mordant la lèvre inférieure. Leurs chamailleries se poursuivent et dégénèrent, sans réelle gravité, jusqu'à l'arrivée de leurs commandes. Alors reprennent les comptes-rendus quotidiens de chacun, avec sobriété ceci dit.

---oOo---

Jour 392.

S'il y a bien une chose qu'Opale Faress ne supporte pas, ce sont les violeurs ! Qu'ils soient de sexe masculin ou, plus rarement, de sexe féminin, ils ont tout son mépris et sa haine. C'est pourquoi le cas qu'elle doit trancher aujourd'hui n'est pas de ceux qui demandent beaucoup de réflexion.

Meqif, un membre obscur de la Confrérie du Troc, aurait abusé de Syam, une voleuse novice aussi mignonne qu'imprudente. Elle l'aurait suivi dans un squat désert et immonde, le lieu idéal pour commettre un forfait sans témoin ! Sauf qu'un vieux clochard planqué sous des cartons et des chiffons aurait tout vu. Trop faible, il n'aurait pu empêcher le crime mais il aurait secouru la malheureuse une fois l'agresseur

parti. Honteuse, Syam lui aurait fait jurer de ne rien révéler, puis elle s'est rendue chez le genre de médecin qui exerce malgré la suppression de sa licence. Non tenu par le secret professionnel, le praticien a averti Opale et Ferrih pour qu'ils fassent le ménage dans leurs troupes. Opale a retrouvé la victime à son domicile et, usant de patience, l'a fait parler. Elle et Ferrih ont ensuite interrogé le sans-abri afin d'obtenir une description du violeur. Ils ont ainsi remonté la piste jusqu'à l'insignifiant Meqif.

Opale et Ferrih se trouvent à présent dans une ruelle, à deux pas du foyer de l'agresseur dont la triste façade est en grande partie dans l'ombre. Une bâtisse très modeste parmi tant d'autres maisons mitoyennes. Un graffiti récent et d'un rouge luisant désigne comme violeur l'habitant des lieux. Le secret honteux a filtré !

— Ils n'ont pas perdu de temps, note Ferrih en déchiffrant les mots bien qu'il fasse nuit.

— Tu ne racontes rien à ton frère ni au mien, je refuse qu'on se dispute à cause d'un vulgaire salopard, s'inquiète Opale.

— Compris. Comment souhaites-tu régler ça ?

— En toute discrétion. Tu vois ce que je veux dire...

— Ouais, je vois. Ca me va.

Alors que Sovelh et Ojul cherchent le sommeil dans leur chambre respective, Opale et Ferrih sont ressortis en prétextant une balade en amoureux. Ladite balade les a rapprochés du but de leur opération de justice. D'un coup de pied bien placé sur la serrure, Opale défonce la porte en bois. Ils pénètrent dans la maison. Petit et doté d'une mezzanine, l'intérieur est rapidement fouillé. Pas de chance, l'ignoble Meqif a mis les voiles ! Lui aussi a dû repérer les graffiti accusateurs. Les Aoans interrogent son adolescent de fils, lequel semble plus contrarié que terrifié :

— Qu'est-ce qu'il a encore fait, mon vieux ?

— Contente-toi de nous dire où le trouver !

Le gamin malingre avoue sans difficulté que son père se planque certainement sur un bateau de fêtards. Il fournit les détails.

— Si tu le préviens, on te retrouvera et tu paieras avec lui, gronde Opale en le soulevant du sol pour l’effrayer.

— Je dirai rien ! De toute façon, mon vieux s’en fout de moi ! C’est qu’un gros connard ! Alors pas besoin de revenir, je vous ai balancé la vérité, tout ce que je sais !

Deux heures plus tard, au plus fort de la nuit, Opale et Ferrih dénichent Meqif sur le grand bateau infesté de noceurs, de filles, d’alcool et de musique : un clone flottant des *Sirènes de Sanktari* en plus miteux ! La FaoR assomme l’énergumène et le transporte à quai en empruntant la passerelle, elle l’agrippe contre elle comme s’il était ivre et Ferrih se tient de l’autre côté, braillant une chanson paillarde. Personne ne leur prête attention puisqu’ils sont dans le ton de la soirée.

— Il pue, le bougre. Il ne doit pas voir souvent le carrelage de sa douche, grommelle-t-elle.

— La pauvre Syam a dû supporter ce déchet, compatit son amant entre deux couplets.

Restant autant que possible dans l’ombre, le duo emporte son fardeau à travers le dédale de ruelles et de petites cours misérables.

C’est un cadavre encore chaud qu’Opale remet à deux individus qui la paient en espèces. Ce qu’ils feront du corps ne la regarde pas. Comme dans les bas-fonds d’Ao, tout se recycle et se monnaie, y compris les êtres humains. Puis les justiciers rentrent chez eux avec la satisfaction du devoir accompli.

---oOo---

Jour 394.

La journée de travail démarre sous un ciel dégagé et un soleil vivifiant. Sovelh savoure l'idée qu'à partir de demain, il va changer de tâche, histoire de varier les plaisirs. Ferrih prendra sa place. Hormis Ojul qui s'est peu familiarisé avec le troc et la négociation, les trois Aoans ont l'habitude du recel puisque leur affaire à Balakorme était de la même nature.

Les clients se suivent et Sovelh garde le sourire. L'un d'eux se montre trop excité et exigeant, alors il le fige une minute et lui conseille amicalement de se calmer. L'individu emporte sa camelote en vociférant qu'il obtiendra plus ailleurs. Sovelh lui souhaite bon vent, persuadé qu'il reviendra la queue entre les jambes attendu que ses concurrents semblent encore plus durs en négociations.

En milieu de matinée, une belle jeune femme se présente avec un sac en bandoulière. Ses fins cheveux blonds et raides frôlent l'arrière de ses genoux, donnant l'illusion d'un voile ; Sovelh note que si leur teinte dorée n'a rien de naturel, elle est cependant bien entretenue. Ses vêtements noirs – une longue veste brodée ton sur ton et un pantalon moulant – sont de bonne facture mais pas de toute première jeunesse. D'une voix claire et décidée, elle se présente :

— Bonjour. Je suis Taff. Vous êtes le frère de Ferrih, c'est ça ?

— Tout juste ! Sovelh, pour vous servir. Bienvenue dans notre modeste bureau.

Elle sourit sans chaleur. Ses yeux noisette examinent l'environnement puis Sovelh. Il se souvient des propos de son aîné au sujet de cette femme venue une seule fois, mais qui l'avait marqué par son apparence autant que par ses manières.

— Vous n'avez pas d'escorte ? demande le jeune homme. C'est dangereux pour une jolie fille comme vous de...

— J'ai un ami qui m'attend sur le quai, le coupe-t-elle avec un geste impatient.

Elle étale sur la table un collier prétentieux et une ravissante petite boîte faite de métaux précieux. A l'aide de ses outils et d'une balance électronique, le receleur les examine tout en percevant l'empressement de sa visiteuse. Néanmoins, il refuse de bâcler les procédures car les arnaques ne manquent pas dans ce milieu, et les recours n'ont rien d'officiel, chacun doit se protéger au mieux.

— Vous en voulez combien ? demande-t-il finalement, bien que ses prix soient déjà définis.

— 10 000 pour le collier et 6 000 pour la boîte.

Sovelh éclate de rire.

à suivre...