

Compte rendu : Accord de paix à l'hôtel Céleste

Les Cités-États du Nord, un nom stupide donné à un regroupement de villes qui n'ont que deux points communs : être au nord et avoir la pire population du Chromonde. Chaque cité a sa propre histoire et sa propre raison d'être. L'une a été fondée par des renégats et des traîtres de l'ordre de la Grande Bibliothèque, une autre est simplement le repaire des pirates des mers du nord. Certaines sont plus respectables que d'autres, mais aucune ne l'est vraiment. On en compte actuellement huit, toutes portant un nom évocateur : Petit comptoir, Sombres archives, La cité sans maître, etc. Souvent les incultes et les lointains font l'amalgame avec Mür Daliar, cité-état également située au nord et l'associent au groupement. Grave erreur qu'il ne faut surtout pas énoncer devant un habitant de la ville bleue, car il le prendrait comme une insulte de la pire sorte. Et me voilà aujourd'hui dans l'une de ces villes pour négocier un accord de paix entre le Royaume des trois tours (mon royaume) et une des cités-états du nord, celle de Petit comptoir.

Je suis accueilli à mon arrivée dans la salle de traverse par un nain, costaud et barbu comme tous les nains. Il y en a beaucoup dans le nord, de par la présence des massifs précieux. Ils en extraient les pierres et les ressources et sont l'un des rares peuples que les mange-pierres autochtones des montagnes

tolèrent. Le nain se présente et j'oublie son nom immédiatement. Pas la peine de retenir le nom du messenger. Il m'indique de le suivre jusqu'au lieu de la réunion : un hôtel Céleste. Parfait, je suis un habitué de ces hôtels.

Les hôtels Célestes sont présents dans tout le Chromonde, partout où il y a de la richesse et du pouvoir. Ils sont réputés et très chers, souvent utilisés comme haut lieux de diplomatie et d'échanges commerciaux. Leur neutralité absolue fait tout leur intérêt, car nul ne peut corrompre un hôtel Céleste. On y est donc parfaitement en sécurité, ainsi que les précieux biens que l'on peut y apporter.

Mon guide m'emmène jusqu'à un glisseur de luxe richement décoré de plaques en or gravées. Il y a même un habitacle pour le passager. C'est l'un des nouveaux modèles du conglomérat gnome, ce sont les pionniers en la matière. Je prends place et le nain vient me proposer un verre de vin de Nouvelle Nor pour patienter lors du trajet. Les maîtres des lieux semblent s'être donnés pour mission de m'impressionner. Pour un habitué des plus hautes sphères d'influence du Chromonde comme moi il en faudra bien plus. J'accepte néanmoins le verre, après tout c'est gratuit. Satisfait, mon guide prend le volant du glisseur et démarre le véhicule.

Comme dans mes souvenirs, la ville saute du luxe à la misère à chaque rue. Tantôt nous passons devant des villas à faire pâlir les dames de Port-Jacinthe, tantôt nous traversons des rues sombres, sales, uniquement éclairées par les immenses publicités recouvrant les murs et les hauteurs. Et au milieu de ce foutoir ambiant émerge l'hôtel Céleste. Majestueux, luxueux,

étincelant mais étonnamment toujours de bon goût. Celui-ci est fait en majorité de marbre blanc issue des massifs précieux. On le reconnaît à la pâleur et au brillant de sa surface, parcourue çà et là de veines d'or. La porte du bâtiment n'est pas en reste et arbore des ornements à la limite de l'indécence.

Le nain se gare et vient m'aider à descendre du véhicule. Douce attention de sa part, le vin commence déjà à me monter à la tête. Le vin de Nouvelle Nor peut s'avérer trompeur...

Je contemple encore le bâtiment, quand un crie me sort de ma torpeur. J'aperçois un homme dans le hall qui se débat. Il est traîné à l'arrière du bâtiment par ce que je devine être le service de sécurité de l'hôtel : un nain et un vinrogien. J'interroge l'un des portiers de l'hôtel :

- C'est un meurtrier, explique le portier. Et un peintre de renom. Enfin ça ne le sera bientôt plus, ajoute-t-il en frissonnant.

- Que voulez-vous dire par là ?

- La punition d'un tel crime pour un peintre n'est pas la peine de mort à Petit comptoir. Des bras sont toujours les bienvenus dans les mines, ça serait du gâchis. Ici nous pratiquons l'ablation du Lien.

Je rejoins le portier dans son frisson. Cette pratique barbare est la pire punition pour un peintre. Par un procédé que je ne saurais décrire, la victime voit son Lien avec la Toile tranché. Il ne peut alors plus peindre et se retrouve complètement déconnecté de l'azur. Moi qui suis peintre à mes heures perdues ne peut imaginer pareil supplice. Je note dans un coin de ma tête de ne jamais au grand jamais commettre de crime grave dans le nord.

Je pénètre dans le bâtiment, un peu moins enjoué qu'à mon arrivée. Je me présente à l'accueil et l'on me redirige avec beaucoup de soin vers une salle de l'hôtel où m'y attend le négociateur de la cité, encore un nain. C'est rare d'en voir autant, si loin des Monts Dorés et si loin de l'est. A ses côtés se tient un autre homme, droit comme un i. Un ouestien probablement, au visage banal. Très banal, et à son cou pend... Ah putain. Un exarque, c'est un exarque. Aucun doute là-dessus. Un visage banal, une attitude désinvolte et une sphère noire en pendentif. Ce n'est pas le premier que je rencontre et probablement pas le dernier. Je déteste traiter avec eux. Non pas qu'ils soient désagréables, ceux que j'ai rencontrés par le passé étaient tous fort sympathiques. Mais il court tellement de rumeurs à leur sujet, tellement d'histoires sordides. Il paraît d'ailleurs qu'ils auraient un lien avec les Hôtels Céleste. Lequel ? Je ne suis certainement pas assez fou pour enquêter.

Le nain voit que la présence de l'exarque me perturbe. Il affiche un sourire narquois et un air confiant. Je dois bien avouer qu'il a marqué un point. Mais ce point a dû lui coûter une fortune. De ce que je sais, employer un exarque comme garde du corps peut s'apparenter à l'achat d'une maison dans un beau quartier de la Tour du Roi. S'il croit qu'un gros chèque me mettra à terre, cet imbécile se trompe !

La négociation commence. Le nain me montre quelques cartes. Je contre attaque avec les miennes et place au passage une petite moquerie. Il ne se laisse pas faire et surenchérit. Débute ainsi un duel endiablé. Le bougre n'est pas mauvais, mais je suis excellent. En fin d'après-midi, la tendance est en ma

faveur. Éreinté, mon opposant propose une pause. Le débat continuera en début de soirée.

Un serviteur m'accompagne à ma chambre et j'entends une clé tourner dans la serrure lorsqu'il repart. Tiens donc. Quelqu'un ne souhaite pas me voir fureter dans les couloirs. Je hausse les épaules et m'allonge dans mon lit. J'ai trop de choses à penser pour m'y intéresser. Je plonge dans mes réflexions et me prépare pour la suite du combat.

Soudain du bruit résonne à ma fenêtre. Intrigué, je l'ouvre et me penche, quand un homme bondit et atterrit à côté de moi. C'est le peintre qui était condamné à l'ablation du Lien. Il semble apeuré et épuisé. Il me saute dessus et se met à m'assommer de paroles :

- Vous devez m'aider je suis innocent ! Je n'ai tué personne, mais je ne peux le prouver. Il y avait un mange-mémoire sur les lieux du crime avec moi, on s'en est servi pour m'enlever mes souvenirs et me faire passer pour le coupable !

Mais pourquoi il me raconte ça celui-là ? Dans quoi suis-je encore embarqué....

- Un mange-mémoire vous dites ?

- Ce sont des choses immatérielles qui dévorent la mémoire et qui...

- Je sais très bien ce qu'est un mange-mémoire, dis-je pour le couper. Maintenant calmez-vous et racontez-moi l'histoire depuis le début.

On toque à la porte.

- Sir El'Rahib, il est l'heure. Nous vous attendons dans la salle.

J'entends une clé déverrouiller la porte. De mieux en mieux. Bon pas le choix, s'il est innocent je ne peux pas les laisser lui trancher son Lien. Je préférerais encore qu'ils le décapitent.

- Cachez-vous dans ma chambre le temps que je conclue cette affaire et nous pourrons tirer tout ça au clair.

- Merci mille fois par les Dieux Couleurs ! s'exclame le peintre.

Je lui répond par un grognement et sort de ma chambre. Un problème à la fois, c'est une règle que je m'impose. D'abord je conclus cet accord de paix à l'avantage de mon royaume, puis j'innocente cet homme. S'il est vraiment innocent.

A mon retour à la table des négociation, je note une tension palpable entre le nain et son garde du corps. Je prends place et la joute recommence à une nuance près : à chaque concession du nain, l'exarque serre les dents. Il semble de plus en plus en désaccord avec le négociant. Mon intuition me dit que l'exarque a des ambitions personnelles légèrement différentes de celle de son employeur. Ou des motivations autre que celles de la cité-état. Parfait, parfait. Toute querelle dans le camp ennemi est bonne à prendre.

Malgré ce nouvel élément, nous n'arrivons toujours pas à un accord. Je propose d'ajourner la réunion pour la reprendre le lendemain matin. Mon homologue du nord accepte ce qui semble encore plus frustrer l'exarque. Je suis

raccompagné à ma chambre par le même serviteur, mais avant d'entrer le nain me rattrape.

- Je dois vous parler en privé sir El'Rahib, chuchote-t-il.

Suivez-moi.

Il m'emmène dans une petite salle à l'écart des couloirs principaux.

Cette histoire sent de plus en plus mauvais.

- Je dois vous avouer mes véritables intentions, me dit le nain. Nous faisons face à un problème de taille depuis quelques temps : la grandissante influence des exarques dans le nord. Ils sont partout, dans toutes les cours et aux côtés de toutes les personnes influentes. Petit comptoir était épargné jusqu'à maintenant, enfin jusqu'à hier quand on m'a alloué un exarque en garde du corps. Je pensais que c'était un grand honneur qui m'était fait, jusqu'à ce que l'exarque me dicte ma conduite et la manière de négocier avec vous. J'ai alors compris que les rumeurs sur leur influence étaient véridiques.

Alors ça c'est intéressant ! Mais continuons à creuser, je veux voir où tout ça mène.

- Et que voulez-vous que j'y fasse ?

Le nain semble de plus en plus nerveux. Avant de répondre, il jette un regard furtif dans le couloir :

- Je vous propose un accord secret. Le Royaume des Trois Tours s'engage à protéger Petit comptoir des exarques et en échange nous vous fournissons tous les renseignements à leurs propos.

- Et en quoi ces informations m'intéressent-elles ?

- Ne soyez pas sot, sir El'Rahib. Si les exarques prennent le pouvoir au nord, ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils ne s'attaquent aux royaumes de l'ouest.

Là-dessus il n'a pas tort.

- Très bien, votre proposition me convient. Mais avant toute chose, nous devons déjouer les plans de l'exarque que nous avons sur les bras. Laissez-moi la nuit pour y réfléchir.

Le nain acquiesce, l'air peu rassuré. Il repart vers sa chambre. Je laisse quelques minutes passer avant de retourner vers la miennne. Je sens que mon impromptue squatteur de chambré a un lien avec tout ça. La coïncidence est trop grosse.

Le peintre bondit hors de sous le lit lorsque je rentre dans la chambre.

- Quelques bribes de souvenirs me reviennent !

- Très bonne nouvelle, c'est souvent le cas lorsqu'un mange-mémoire s'attaque à un peintre. Plus le peintre possède d'azur, plus son Lien avec la Toile est fort et plus il est difficile pour un mange-mémoire d'en faire son dîner. C'est probablement pour ça que vous avez été condamné si vite à l'ablation du Lien. Une fois votre Lien tranché, impossible de récupérer vos souvenirs. Maintenant dites-moi de quoi vous vous souvenez.

- Je crois que je me nomme Eude, je suis graveur. Un graveur réputé, célèbre pour mes œuvres artistiques qui retranscrivent la beauté du Chromonde. Mais je mets toujours des messages cachés dans mes créations,

des secrets codés. Je crois me souvenir que mon dernier travail a été sur une grande fresque commandée par un riche homme de Petit comptoir. Il souhaitait documenter une série d'accords, des accords clandestins.

- Des accords avec des exarques ?
- Possible, répondit Eude. Je ne me souviens pas du détail.
- Restez là et ne faites aucun bruit. J'ai une idée qui

pourrait tous nous tirer d'affaires. Je reviens bientôt.

Je pars de la pièce sans laisser à Eude le temps de répliquer. Pas le temps d'expliquer mon plan.

Je me dirige furtivement vers la chambre du nain négociant, surveillant mes arrières et m'arrêtant à chaque bruit dans le couloir. Je ne dois pas tomber sur l'exarque. En arrivant devant la porte, je colle mon oreille au battant pour être sûr qu'il n'y a personne d'autre que le nain. Comme je le disais plus tôt, je suis peintre à mes heures perdues. Peintre du chrome invisible du son. Un prisme d'amplification et un prisme de manipulation me permettent d'entendre avec clarté chaque bruit dans la chambre du nain. Seule une respiration me parvient. Parfait. Je toque discrètement et l'entends sursauter. Des bruits de pas rapides résonnent et la porte s'ouvre. Surpris, le nain passe la tête dans le couloir pour vérifier que nous sommes bien seuls et me fait rentrer.

- Que venez-vous faire ici ? Nous allons nous faire repérer

!

- J'ai de nouvelles informations qui pourraient nous aider.

Savez-vous où sont stockées les biens des clients de l'hôtel ? Y a-t-il une chambre forte ?

- Au sous-sol, me répond le nain. J'y ai moi-même entreposé quelques sacs en vue de notre accord. Mais pourquoi me demandez-vous ça ?

- Allons-y, je vous expliquerai en chemin.

Le nain m'emmène au travers d'un dédale de couloirs et d'escaliers jusqu'à arriver devant une large porte métallique gardée par plusieurs hommes armés. En voyant le nain, l'un d'eux fait signe aux autres d'ouvrir la porte et de nous laisser rentrer. L'intérieur de la pièce ressemble à un entrepôt de caisses et de coffres. Au fond, contre un mur se trouve une plaque en bois de plusieurs pieds de haut et au moins deux hommes de long. La fresque de Eude.

- Nous l'avons trouvé, souffle le nain. Et maintenant ?

- Maintenant ? Nous allons conclure cette affaire une bonne fois pour toutes. Allons trouver notre ami exarque.

Malgré les réticences du nain, nous nous rendons à la chambre de notre ennemi. Tremblant de peur, le nain frappe à la porte et recule immédiatement comme si le bois l'avait brûlé. Je reste stoïque en attendant qu'il nous ouvre. Je vais devoir la jouer fine et saupoudrer le tout de mensonge pour réussir mon coup.

En nous apercevant tous les deux, l'exarque lève un sourcil.

- Que puis-je faire pour vous à cette heure tardive ?

- Nous venons conclure l'accord de paix dont nous débattons depuis tant d'heures.

- Tiens donc, répond l'exarque.

- Nous savons ce que vous avez fait à ce pauvre Eude, enfin ce que vous avez tenté de lui faire plutôt. Car comme vous le savez très probablement, un puissant peintre ne peut pas être si facilement victime d'un mange-mémoire. Eude a retrouvé ses souvenirs et je l'ai extradée hors du nord vers mon royaume.

Bon ça c'est complètement faux j'avoue. Mais si je le dis avec assez de fermeté, il y croira. Poursuivons...

- Eude a décrit vos accords avec les cités-états du nord dans sa dernière œuvre, vous avez donc tenté de le faire taire et de lui ôter ses souvenirs. Sauf que nous avons trouvé la fresque et que nous avons sauvé Eude. Il serait donc fâcheux qu'un Veilleur de la Tour Bleue vienne ici pour enquêter et révéler vos agissements au grand jour.

- Et quelle est donc votre proposition, demande l'exarque.

- En échange de notre silence, vous nous laissez conclure l'accord de paix entre la Tour du Roi et Petit comptoir. Cette ville est sous la protection du Roi.

- Ah ! Cet accord me convient.

Euh, c'était un peu trop facile là non ?

- Vraiment ? demande le nain.

- Le nord est déjà à nous, une ville de plus ou de moins ne changera pas la donne. Vous pouvez garder Petit comptoir si vous le désirez.

- Bien ! dis-je d'un air faussement assuré. Dans ce cas, partez et ne revenez pas.

- Faites attention à vous, sir El'Rahib. Des forces au-delà de votre compréhension sont à l'œuvre. Pour votre bien, je vous déconseille de vous impliquer davantage.

- C'est une menace ?

- C'en est une, répond l'exarque en souriant.

Il faut vraiment que j'apprenne à me mêler de mes affaires. Mais au moins la mission est accomplie.

Chroniqueur : Aton El'Rahib