

Les nuits d'Öropa :

LE MISENTROPE

Synopsis

Simon pleure, assis sur le sofa. En face de lui, sa femme Sophie est immobile, figée. La peur et l'incompréhension se lisent sur son visage. Dans un coin de la pièce, un petit garçon de quatre ans et demi joue avec sa petite sœur. Cette dernière n'a pas tout à fait deux ans et est intriguée par cet étranger qu'elle ne connaît pas. Le petit garçon est terrifié et jette de fréquents coups d'œil à Simon. Un chat adulte angora bleuté circule dans la pièce.

Julie brise le silence. « Tu as disparu durant deux ans et tu voudrais que je te croie... – Je te jure que c'est la vérité. Je... Ecoute-moi. Je suis le même qu'hier quand je t'ai téléphoné. – Il y a deux ans que tu as téléphoné, Simon. Deux années. Comment peux-tu croire que moi, je suis la même. – Je ne sais pas... Mais je te prie de me croire. »

Sophie se lève, les bras serrés contre son corps. Elle est blême, fait le tour de la pièce. Jules, le garçon, vient se jeter dans ses jambes. Il regarde Simon avec insistance, quêtant une approbation. « Oui, Jules. je suis Simon, ton papa... – Tais-toi ! hurle Sophie... Tais-toi. » La deuxième fois est plus douce, Sophie tombe à genoux, pleurant, serrant son fils dans ses bras. La petite fille se joint à eux tandis que Simon commence à parler d'une voix monocorde. Il cherche à se convaincre qu'il dit la vérité autant qu'il cherche à convaincre sa femme... « Pour moi, c'était la semaine dernière... Ça a commencé mardi matin, à l'aube, avant que je ne rentre à la maison... »

Öropa, hiver 2050. Cercle de jeu « Le stompstone ».

Simon Pan sort d'une très, très longue partie de poker. Voici trois jours qu'il n'a pas dormi. Il est lessivé. Il vient de perdre toute sa fortune et les économies de son ménage. Il en tremble, de rage et d'épuisement. Simon Pan est un joueur professionnel, qui sait jouer avec retenue, équilibre. Mais ce coup-ci, pour la seconde fois de sa vie, il a perdu le contrôle. Douze ans plus tôt, il avait ruiné ses parents. Cette fois, c'est son couple, son avenir, son amour, son enfant, qu'il va perdre en rentrant chez lui.

Au bar du cercle, il commande un alcool fort. Le premier depuis de longues années. Un homme a assisté à la partie. Il se présente à Simon : Ian McGuffin. Une discussion s'engage entre les deux hommes. Simon est perdu, désorienté, désabusé. Il ne gère plus rien. Sa vie s'est écroulée sur la dernière main : il avait un carré. Il a tout misé pour regagner de ses pertes. Que pouvait-il espérer face à une quinte royale ?

Ian McGuffin lui-aussi a un problème. Il propose un marché à Simon. Le marché du diable bien sûr, mais qu'est-ce que Simon a à perdre maintenant ? Ian possède un objet. Il est impératif qu'il ne l'ait pas avec lui durant trois jours pleins. Si Simon Pan peut garder cet objet et le ramener à l'aube du troisième jour à une adresse du centre de Bruxelles, alors il touchera la somme de trois cent mille euros. De quoi se refaire et préserver sa famille.

Simon accepte, un sourire sans joie aux lèvres. L'objet est dans une boîte enveloppée de papier kraft et entourée d'une ficelle. Il est bien entendu que Simon ne doit pas ouvrir le papier. Ian le rassure. Il n'y a rien d'illégal dans la possession ou le port de l'objet. Ian donne trente mille euros à Simon, en guise d'acompte. De quoi couvrir une partie du désastre de ces dernières nuits.

Simon Pan rentre chez lui. Il s'attend à tout. Öropa est une ville étrange. Un parfait inconnu lui confie la garde d'un paquet. Il accepte. Maintenant, il a un peu peur. En passant, il achète des croissants.

Sophie, sa femme, est à l'appartement, ainsi que son fils de deux ans et demi, Jules. L'accueil est mitigé cochon d'Inde. Il est rare qu'il disparaisse trois jours sans donner de nouvelles. Sophie accepte son métier, son mode de vie nocturne, ses absences régulières. Elle connaissait Simon depuis longtemps quand elle a accepté de sortir avec lui et de l'épouser. C'est même elle qui a fait le premier pas. Il est comme il est. Mais, parfois, c'est un peu plus dur que d'habitude.

C'est le cas en ce moment. Sophie attend son deuxième enfant. Elle est enceinte de six mois. Elle avait une visite chez le gynécologue et comptait sur un mari qui ne s'est pas montré. Et puis, tenir un petit monstre d'énergie indomptable âgé de deux ans, c'est un boulot de tous les instants.

Simon range le paquet dans un tiroir de son dressing. Il est bien décidé à reprendre les choses en main. Quand il n'est pas de sortie, c'est un père et un mari parfait. Ménage, vaisselle, réparations, courses, sorties. Il est disponible, accompagne son fils au parc, emmène sa femme au restaurant.

Le premier jour passe. Simon a dormi deux heures, puis s'est occupé de son fils, laissant sa femme souffler et sortir visiter des amis. Simon et Jules vont au parc, voir les canards et s'amuser dans les portiques. Il ne pense plus au paquet. Pourtant, un homme semble les suivre. Simon est fatigué et sa concentration lui joue des tours. Jules échappe un instant à sa vigilance. L'homme lui fait un sourire carnassier.

Simon se fait un film – son fils enlevé, violé, assassiné ou vendu, tombé dans la mare se noyant et l'appelant au secours sans qu'il intervienne... Pire, sa mort a à voir avec l'objet de McGuffin ! Il n'aurait pas dû accepter ce marché de dupe !!!

Fausse alerte. Jules observait un drôle de clown monté sur des échasses et jouant du violon avec virtuosité. Quant à l'homme, c'est lui aussi un clown qui jongle et déambule à travers le parc, faisant peur aux passants et se moquant d'eux avant de leur offrir des fleurs apparues de nulle part. Le soir, après une longue discussion avec sa femme, où il essaye de s'excuser pour son absence, Simon s'endort comme une masse. Sophie reste un moment à lire. En allant préparer ses affaires pour le lendemain dans le dressing, elle déplace un peu le paquet, sans y prêter particulièrement attention.

Le deuxième jour, Simon panique un instant. Il ne retrouve pas l'objet. Il retourne ses tiroirs avant de l'apercevoir posé sur une étagère. Sophie le surprend, paniqué et soulagé, serrant le paquet contre lui. Simon lui propose d'aller à la mer, voir les goélands d'hiver au parc ornithologique du nord de Knott-le-Zout. Ça fera plaisir à Jules. En route donc, via le maglev. C'est une journée froide, mais il fait très beau, sans un nuage dans le ciel. Une de ces journées magnifiques et glaciales. Déjeuner dans un restaurant désert. Pause pour faire roupiller le bambin dans une arrière-salle d'un café qui expose des œuvres d'artistes öropæns. La journée pourrait être réussie, mais Simon et Sophie se prennent le chou sur une connerie. Simon s'emporte et gueule un peu trop fort. Le motif est ridicule, un instant d'inattention, d'incompréhension. Le froid perdure jusqu'au soir. Jules ne comprend pas tout et se montre insupportable, ce qui augmente le stress. Sophie et Jules marchent en avant à la sortie du train. Simon reste en arrière à ruminer ses pensées. Il s'en veut. En passant devant un marchand d'animaux, il craque. Il rattrape Sophie et Jules en bas de l'immeuble. Simon s'excuse de son attitude. Il offre un petit chat à ses amours, comme gage de sa bonne volonté : la journée avait été belle. C'est con de tout gâcher pour des bêtises. Sophie l'embrasse, les larmes aux yeux tandis que Jules s'occupe du chaton angora bleuté. Le paquet est oublié.

Le troisième jour, petit café et infos du matin. Le soleil brille aussi fort qu'hier, mais on annonce de la neige. Les infos reviennent sur l'assassinat d'un clown dans un parc de Bruxelles. En sortant Jules aux canards, Simon remarque les restes de cordons colorés signalant une scène de crime. Des ballons colorés ont été accrochés à une branche d'arbre avec une photo du type mort. Le clown aux échasses et violons est à son poste. Jules va l'écouter, puis cours aux canards. Le clown le regarde s'éloigner et adresse un regard triste à Simon : « Il y a des choses qu'il ne faut pas laisser s'effacer de nos mémoires. » Puis il tourne les talons. Une voiture tourne dans le quartier, cherchant quelque chose. Elle s'arrête près de Simon qui revient du parc avec son fils marchant sur un muret. La vitre du conducteur descend, une femme avec lunettes de soleil demande à Simon la direction d'un grand boulevard. Renseignée, elle le salut et lui désignant Jules, lui dit « vous avez un magnifique garçon. Vous devriez faire très attention à lui. » Simon la fixe, paniqué, tandis qu'elle démarre plutôt rudement. Un bruit derrière lui, Jules qui hurle. Il s'est cassé la binette du muret et a les genoux et les paumes des mains en sang, ainsi qu'une longue estafilade à la joue. A la maison, Sophie soigne son gamin qui se demande s'il gardera une cicatrice à la joue. « Mais non... » « Dommage, ça aurait fait comme dans les Grumphemons ! » Le chaton cours partout.

Dans la nuit, le téléphone sonne. Personne au bout du fil quand Simon décroche. Il va boire un verre de jus d'orange et vérifie que son fils ne s'est pas découvert. Quelques minutes plus tard, le téléphone re-sonne. « Vous avez toujours le paquet ? — Bien sûr. — Parfait. A tout à l'heure... »

Simon est incapable de se rendormir. Il va chercher le paquet dans le dressing et le pose sur la table basse, face à lui installé dans le canapé. Il passe le reste de la nuit à le fixer, fumant quelques cigarettes et vidant trois litres de jus d'orange. Le chaton vient lui tenir compagnie. Au petit matin, tandis que tout le monde dort encore, il quitte l'appartement.

Trajet en bus. Simon est un peu inquiet. Il dévisage toutes les personnes qu'il croise, dans la rue, dans le bus. Il croit voir la femme au volant de sa voiture à un feu rouge, mais sans certitude.

Arrivé à l'immeuble, il compose le code et grimpe à l'étage indiqué. C'est un vieux bâtiment du 19ème siècle. L'ascenseur est poussif mais parvient à l'emmener au quatrième étage. La porte est entrouverte. Il entre.

L'appartement contient peu de meubles, tous gainés de drap blancs. Dans le salon, une grande table ronde en merisier, sans nappe. Une enveloppe pleine de billets de cinq cent euros est posée dessus : le reste des trois cent mille euros. Simon pose le paquet sur la table et prend l'enveloppe. Il va pour s'en aller quand il décide de visiter l'appartement pour vérifier si McGuffin est dans le coin tout de même, malgré ses appels. Dans une chambre, il y a un corps sans tête sur un lit détrempe de sang. Simon manque vomir. Le corps a des chaussures de clown (les mêmes que celles de l'échassier du parc).

Simon s'en va, il panique mais pense à essuyer les surfaces. Un dernier coup d'œil pour vérifier s'il n'a rien oublié. Si, le paquet sur la table. Il hésite, puis le ramasse aussi. Il s'en va en dégringolant les escaliers quatre à quatre. Il n'est pas sûr que la concierge ne l'ait pas vu tandis qu'elle nettoyait le sol près de la porte de l'entresol.

Simon va s'en jeter un dans un bistrot à quelques rues de là. Il a du mal à respirer. Dehors, la neige commence à tomber.

Simon rentre chez lui. Jules et Sophie sont déjà levés. Simon prétexte d'avoir été chercher des clopes. Sophie a un sourire. Elle prépare les valises sous le regard étonné de son mari. « Qu'est-ce que tu fais ? — Ben, on va passer trois jours chez tes parents dans les Ardennes ! — Oups ! — Quoi oups ! Non, tu déconnes Simon. T'avais promis à Jules. — Allez-y alors. Ça fera plaisir à ma mère de voir le gosse, et puis j'imagine que les lapins doivent se languir de lui, eux-aussi. — Non, quoi, t'avais dit que tu viendrais... — Ecoute, ma puce, je peux pas aujourd'hui. Il y a un gros poisson qui se pointe dans nos eaux. Une occasion en or d'arrondir la cagnotte... — Une autre fois, non ? — Non, je crois pas... — Va chier. » Simon n'a pas l'habitude de mentir à sa femme. Mais son entraînement de joueur de poker est le plus fort. Sophie est un peu énervée. Elle finit les bagages tandis que Simon joue avec Jules. Il appelle un taxi. Pas la peine de se farcir les transports en commun pour aller là-bas, il est en fond. Sophie fait un peu la gueule, mais Jules est ravi d'aller voir les lapins.

Une fois sa famille partie, Simon pose le paquet sur la table basse et l'enveloppe contenant le fric. Il y a bien le compte. Il allume une clope. Qu'est-ce qu'il peut faire ? Il a le paquet, il a l'argent. Il ne sait pas où est McGuffin. Il attend un coup de fil. La journée se passe sans nouvelles. Simon commence à flipper sérieusement. Il écoute les infos, reste près du téléphone, tourne en rond. Il fume clope sur clope jusqu'à sa dernière, n'ose pas aller en chercher. Fixe l'argent répandu sur la table basse, le paquet encore emballé. L'ouvrir, pas l'ouvrir ? Le chaton joue avec ses lacets. Simon finit par s'endormir. Il est réveillé par un coup de téléphone. On raccroche sans dire un mot. Il est un peu plus de six heures. La nuit est tombée. Öropa est recouverte d'un blanc manteau. Il fait froid. Le téléphone sonne. C'est Sophie. Elle est bien arrivée. Simon a la voix cassée par la

cigarette. « Des ennuis, mon amour ? — Non, non... Je... Ça va... » Banalités d'usage. Simon est de plus en plus mal vis-à-vis de Sophie. Décidément, cette semaine il merde carrément. Plus ça va, plus il s'enfoncé.

Il a toujours cherché à la tenir loin de ses problèmes de joueur et du monde de la nuit. Lui connaît bien ce monde. Pas sa Sophie. Il sait s'y déplacer avec aisance, évitant les emmerdes, les pollueurs, les piques-assiettes, les casses-burnettes, les filous, les requins. Il est plus malin que tout le monde. Mais sa Sophie est trop douce, trop pure, trop belle. Elle se ferait bouffer toute crue.

Simon joue au Poker depuis qu'il a treize ans. Il a appris avec son oncle paternel, la honte de la famille. Simon a appris à lire le jeu de ses adversaires et à ne pas montrer le sien. Le poker n'est pas un jeu de hasard. Trop de donnes. La loi des grands nombres joue à plein. Simon a payé ses études en jouant le soir, suivant scrupuleusement les conseils de son oncle de ne jamais s'impliquer, de toujours garder ses distances avec les cartes. Jusqu'à ce qu'il se laisse entraîner par un meilleur que lui. Il a craqué. Il avait un chèque de ses parents sur lui. Il a coulé la baraque. Il les a ruinés. Ils ont failli perdre leur ferme, leurs terres dans les Ardennes, leur troupeau, tout ce que les générations passées avaient construit. Il a disparu pendant un an, jouant comme un forcené pour rembourser la facture. Il a dû abandonner ses études et s'est jeté à corps perdu dans le jeu. Son oncle lui a ouvert les portes des meilleures tables du monde, assurant le back-up financier qui a tenu la famille à flot.

Simon a manqué perdre les siens une fois déjà.

Il vient de remettre ça. Pour la seconde fois de sa vie. Qu'est-ce qui s'est passé ? Il tente de recoller les morceaux. Il n'avait pas réfléchi à son comportement, immédiatement sauvé par la proposition de McGuffin. Là, tout s'effiloche. Sa vie part en morceau. Il a menti à son bel amour. Son fils déjà né, et sa fille à venir, il peut les perdre. Putain, ça craint !

Il se sent encore entraîné par la spirale de la destruction qui l'a aspiré deux fois. Il sait qu'il doit aller de l'avant, mais maintenant il ne maîtrise plus les donnes, les mises, le jeu. Il laisse échapper sa zone de contrôle. L'erreur qu'aucun joueur professionnel ne doit commettre. Jamais.

Douche. Le téléphone sonne. Il ne l'entend pas.

En revenant, Simon empoigne un carnet. L'eau froide, chaude, froide, a ravivé ses esprits. Il s'est remis à réfléchir. Quelques notes pour fixer les choses, ce qu'il sait, ce qu'il doit faire pour s'en sortir. Son objectif principal est de retrouver Ian McGuffin et de lui rendre son objet. Le premier rendez-vous était raté, il lui en faut un autre. Au pire, il rendra l'argent. Tout plutôt que de voir son univers s'effondrer. Il a trois jours devant lui pour tout remettre en ordre, se débarrasser d'ennuis inévitables, avant qu'ils ne le privent de ce qu'il lui reste de vie. Il range deux cent mille euros dans un sac au fond du dressing, avec un mot pour Sophie, au cas où, et un autre pour ses enfants... Le chaton se roule contre lui.

Simon retourne au Stompstone. Au bar, il fait signe à Jimbo, le responsable de la sécurité du cercle, lui demande s'il peut voir Aiélé, la patronne. Celle-ci est une magnifique femme originaire de la corne de l'Afrique, l'une des plus belles princesses d'Öropa, fine et distinguée. Elle se montre avant même que Jimbo ne lui ait fait signe. Celui-ci reprend sa place tandis qu'Aiélé s'assied à côté de Simon. « Que veux-tu, Simon ? — Retrouver McGuffin... Qui est-ce type ? Vous le connaissez ? — C'est l'un des investisseurs de ce club. Il appartient au cercle des taroteurs. — Les taroteurs, mazette... »

Le cercle du tarot d'Öropa réunit quelques personnalités étranges et extrêmement riches. Mystérieuse légende au sein de l'univers des joueurs professionnels de la mégapole, ce cercle n'accueille que des gens bizarres, discrets, dangereux pour certains. Le jeu en lui-même est très différent du tarot utilisé habituellement à toutes les autres tables.

« Vous savez où on peut le joindre ? — Non, pas vraiment. Il va, il vient... Il a une adresse... Rue des Péristaltismes, dans le faubourg des Monts Cendrés. — C'est à Öropa ? — Il faut croire... Mais je ne sais pas où. — C'est toujours mieux que rien. » Silence. Simon va pour se lever... « Simon, ça fait longtemps que je te connais. Et je connais ton oncle aussi. Quoiqu'on puisse dire, c'est un homme bien, un homme droit. McGuffin n'est pas de cette race. Il est dangereux. — Je commence à le savoir. — Méfie-toi, Simon. — Pourquoi m'aidez-vous ? — Je pense que tu es le genre de personne qui sait accepter de l'aide quand elle en a besoin. — C'est tout ? Des informations sur Ian McGuffin doivent avoir un prix à payer pour celui qui les donne. — Admettons que je paie une dette à la vie. » Simon se lève et se dirige vers la porte du cercle. Aiélé le rejoint et lui pose une main sur le bras avant de la retirer comme si sa paume la brûlait. « Il a une amie, Aléonhr. Elle bosse dans un club de Jazz, *Le Fleur Carnivore*. » Simon a un dernier regard pour Aiélé. Ce qu'il lit dans son visage est à la fois une profonde tristesse et une lueur d'espoir, comme le visage d'une mère regardant son fils partir à la guerre.

Négatif. Aucun annuaire de la ville ne reconnaît l'adresse que lui a soufflée Aiélé. Simon traîne un instant, obtient le mail d'une officine d'araignées – des hackers professionnels. L'info va lui coûter cher. Qu'il rappelle demain.

Le Fleur Carnivore est un club peu connu du grand public, avec un scène ouverte quatre soirs par semaine aux groupes d'Öropa. Le reste du temps, des gâchettes s'y produisent. Couloir tout en longueur avec un bar au comptoir de chêne noirci par des générations de buveurs, où se pressent des consommateurs mélomanes aimant le Laggavulin, puis on accède à la salle proprement dite, légèrement en pente vers une vaste scène installée dans la cave de la maison voisine. Simon n'est pas bon juge de l'acoustique, ni même d'une musique qu'il n'écoute que par hasard, dans les cercles, au même titre que les derniers tubes dans son supermarché. Il se penche au comptoir, demande une bière et s'il peut parler à Aléonhr. Le serveur lui indique la scène d'un vague geste.

Un sextet se produit. Piano, basse, batterie, trombone – celui qui y va de son improvisation – sax ténor et trompette. Celle qui tient la trompette, tapant du pied en rythme avec la charley, la seule chose de stable dans un enfer poly-rythmique, est une jeune femme aux long cheveux noirs et à la peau blanche comme la neige. Simplement vêtue d'une sobre robe noire, un peu

courte peut-être, elle prend à son tour le solo pour quelques grilles d'une composition post-bop assez complexe. Trois longues notes tenues pour appuyer sa présence et prendre son envol, et elle commence à papillonner.

Simon n'y entend rien, mais quelque chose passe pourtant dans le son et le phrasé de la demoiselle. Dans le déluge de note, un thème commence à se faire entendre à travers les multiples sauts harmoniques dedans-dehors. Derrière la musicienne, la section rythmique chauffe doucement et le pianiste étend quelques accords de substitution criards mais toujours en place avec les intentions de la soliste. La salle trépigne d'une joie sauvage. Les mélomanes à l'oreille formée hurlent de bonheur à chaque excentricité tandis que les simples amateurs se laissent porter par les enchaînements mélodiques. Enfin le thème revient, repris en cœur par la section de cuivre. Plusieurs fois encore, la même communion se répète, sur des standards et des thèmes originaux. Les autres musiciens ne sont pas mauvais, mais aucun ne parvient à la même unité avec la musique. Pourtant, Aléonhr reste toujours en retrait, perdue dans ses pensées. Fin du set. Les musiciens posent leurs instruments et vont boire un coup sous les applaudissements du public.

Aléonhr se dirige vers la sortie de secours, une cigarette cachée au creux de la main – un vice en voie de disparition. Simon la suit. La ruelle, entre le club et le pressing voisin, est déserte, à part un chat qui achève de bouffer un pigeon qu'il a choppé quelques minutes plus tôt. Il est habitué à l'animation et ne s'arrête même pas quand les deux personnes commencent à échanger quelques mots. « Excusez-moi, mademoiselle ? Vous êtes bien Aléonhr ? – Désolé, mon gars, je ne signe pas d'autographes, et oui je joue bien... – C'est possible, je n'y connais rien. – Qu'est-ce que vous voulez ? – Je cherche McGuffin. – Connais pas. » Elle ment, extrêmement bien mais pas suffisamment pour Simon. « Je ne crois pas. J'ai quelque chose à lui. Il faut que je le lui rende. – Vous êtes un de ses pigeons adorés ? Méfiez-vous, vous finirez comme celui qui est par terre, égorgé dans le fond d'une ruelle. – Je sais que c'est un homme dangereux, mais il faut que je le retrouve. – Croyez-moi, cela ne vous apportera pas la paix de lui rendre son truc. Et puis, je ne cautionne pas ses petits jeux cruels. Débrouillez-vous si vous voulez vous suicider, je ne vous tiendrai pas l'escabeau. »

Aléonhr écrase sa cigarette et se dirige vers la porte. Simon tente de la retenir par le bras. Un instant après, il a fait un tour sur lui-même et s'écrase lourdement contre le bord du trottoir, dans la neige encore fraîche. Il a le souffle coupé et des douleurs diffusent doucement à travers tout son côté droit. Il reste immobile un instant, incapable de réunir ses esprits. Il entend la musicienne s'accroupir à côté de lui et la sent lui écarter une mèche de cheveux qui lui barre les yeux. « Tout doux, beau prince. Ecoutez plutôt le conseil d'une amie : n'approchez pas de Ian. Il dévore les humains comme vous, crédules et monomaniaques. Il les a en horreur. Profitez de l'argent et n'ouvrez jamais le paquet. Ne le jetez pas non plus. N'en faites rien. Oubliez-le et cachez-le à vos proches. Vous devrez vivre avec, c'est tout... C'est la seule voie réellement sûre s'il en existe une pour lui échapper. Le retrouver n'est pas une solution que vous aimerez. Le tarif en est trop élevé pour la plupart des habitants d'Öropa, et je crois que pour vous, il serait tout simplement inadmissible. »

Simon reste étendu dans la neige tandis que la porte du club s'est refermée sur Aléonhr. Le chat vient le renifler puis s'éloigne après s'être frotté à son manteau avec un petit grognement de contentement. Simon retient ses larmes. Dans quoi il s'est fourré ? Le froid et l'humidité finissent par le faire se lever. Sa respiration est redevenue normale, tout doucement, mais il se tient le bras droit, à moitié paralysé par un énorme hématome. La nuit est de plus en plus froide.

Simon traîne. Il ne sait quoi penser. Garder l'argent, l'objet ? Combien de temps ? Quand devra-t-il en payer le prix ? Simon s'installe dans un bar, en façade. En face de lui, la vitrine d'une prostituée. Le rideau est tiré. Pas très longtemps, un homme sort de l'officine, le rideau s'ouvre un instant après, la fille est installée dans un Voltaire, déshabillé de dentelles et châle de laine. Elle lit, en tirant sur un long shilom.

En sirotant un café irlandais, Simon tire son carnet de note de sa poche... Il y inscrit les infos qu'il a glanées :

McGuffin, Ian

Très riche, habite une adresse inconnue.

Aime les musiciennes irascibles.

Joue au Tarot dans un cercle d'excentriques dangereux.

Est impliqué dans la mort d'un clown.

Joue avec les « humains crédules et monomaniaques. »

Simon ne se considère pas comme spécialement crédule. Il sait lire dans les yeux des gens... En fait, il sait y trouver ce qu'il y cherche. Peut-être qu'un instant d'inattention, d'abattement, lui ont fait manquer un détail important lorsque McGuffin lui a proposé le contrat. Ou alors, tout cela n'est que du vent, ce prétendu don, ses prétendues compétences de joueur, l'enseignement de son oncle tout entier, tout cela est inutile face aux vrais Joueurs, ceux du cercle du Tarot d'Öropa...

La fille en face a de nouveau de la visite. Elle a fait un sourire engageant à Simon avant de tirer le rideau.

Simon paye et s'éloigne de la rue avant de faire une nouvelle connerie.

Simon peut rentrer chez lui, ranger l'objet dans un tiroir et clouer celui-ci. Il peut vivre avec l'argent, arrêter de jouer, financer un projet de vie constructif, faire quelque chose qui restera. Les parties de carte sont comme la fumée des cigares. Une main chasse la précédente, une nuit précède la suivante, encore et encore. Peut-être qu'il pourra laisser autre chose à ses enfants, comme ses ancêtres qui ont légué terres et pratiques de générations en générations. Peut-être qu'il est encore temps pour lui de renoncer... Il pense à Sophie, à Jules, au suivant bientôt à naître.

Il pense aussi à l'objet, à l'épée de Damoclès qu'il représente. Saura-t-il vivre avec ça, oublier et ne plus jamais s'en faire.

Il pense enfin à Ian McGuffin. Simon n'apprécie pas qu'on se soit joué de lui. Il n'avait pas une main gagnante, mais les cartes ont été redistribuées. Maintenant, il peut espérer miser pour voir le jeu de l'adversaire. Ce qu'il oublie, c'est que Ian ne joue pas au poker, et qu'au tarot, il faut parfois savoir éliminer le Chien de l'équation. Simon ne voit pas qu'il est au bord de la même spirale qui deux fois déjà lui ont fait perdre ses moyens et ses résolutions. Face à un adversaire trop fort, trop rusé, trop roublard, trop bon juge de la nature humaine, Simon est impuissant et, par orgueil, il transforme cette impuissance en désastre au lieu de savoir se retirer comme il le fait d'habitude contre des joueurs de son niveau, sur une simple défaite.

Voilà... A partir de là, il existe de nombreux chemins. Simon peut choisir n'importe lequel. Un seul est celui du salut – oublier et continuer à vivre ; un autre est celui de sa perte – ouvrir le paquet. Tous les autres, innombrables, ne seront que des demi-mesures plus ou moins graves.

Simon a plusieurs pistes à sa disposition :

L'information des araignées le conduira à une adresse dans les transversales, autant dire là où il n'est pas simple de se rendre.

S'il s'intéresse à Aléonhr, il ne pourra s'empêcher d'en être attiré, de tomber amoureux, avec toutes les conséquences que cela peut avoir.

S'il enquête sur les clowns, il trouvera un cirque dont le patron est un membre du cercle du tarot, un adversaire de McGuffin. En fait, le deuxième clown est bel est bien vivant et n'a jamais mis les pieds dans l'appartement ou n'y a perdu la tête. Quant au premier, il s'agissait d'une tout autre histoire. Mais, en s'aventurant là, Simon risque de déclencher une suite d'événements compliqués.

Quelque soit le chemin ou les chemins qu'il empruntera, Simon sera amené à franchir des lignes rouges. Plus il en franchira, plus son destin s'assombrira. Sa rencontre finale avec McGuffin lui permettra de se débarrasser du fardeau, mais au prix de deux années de sa vie, perdues en compagnie d'une fée d'Écosse, appartenant à l'Unseelie Court...

Scénaristiquement, il existe de nombreuses possibilités pour la suite selon les ambiances, la longueur de l'album, et les envies des auteurs. Rien n'est réellement décidé hormis la rencontre finale entre Ian et Simon. L'inconnue est le chemin qui reste à parcourir pour Simon...