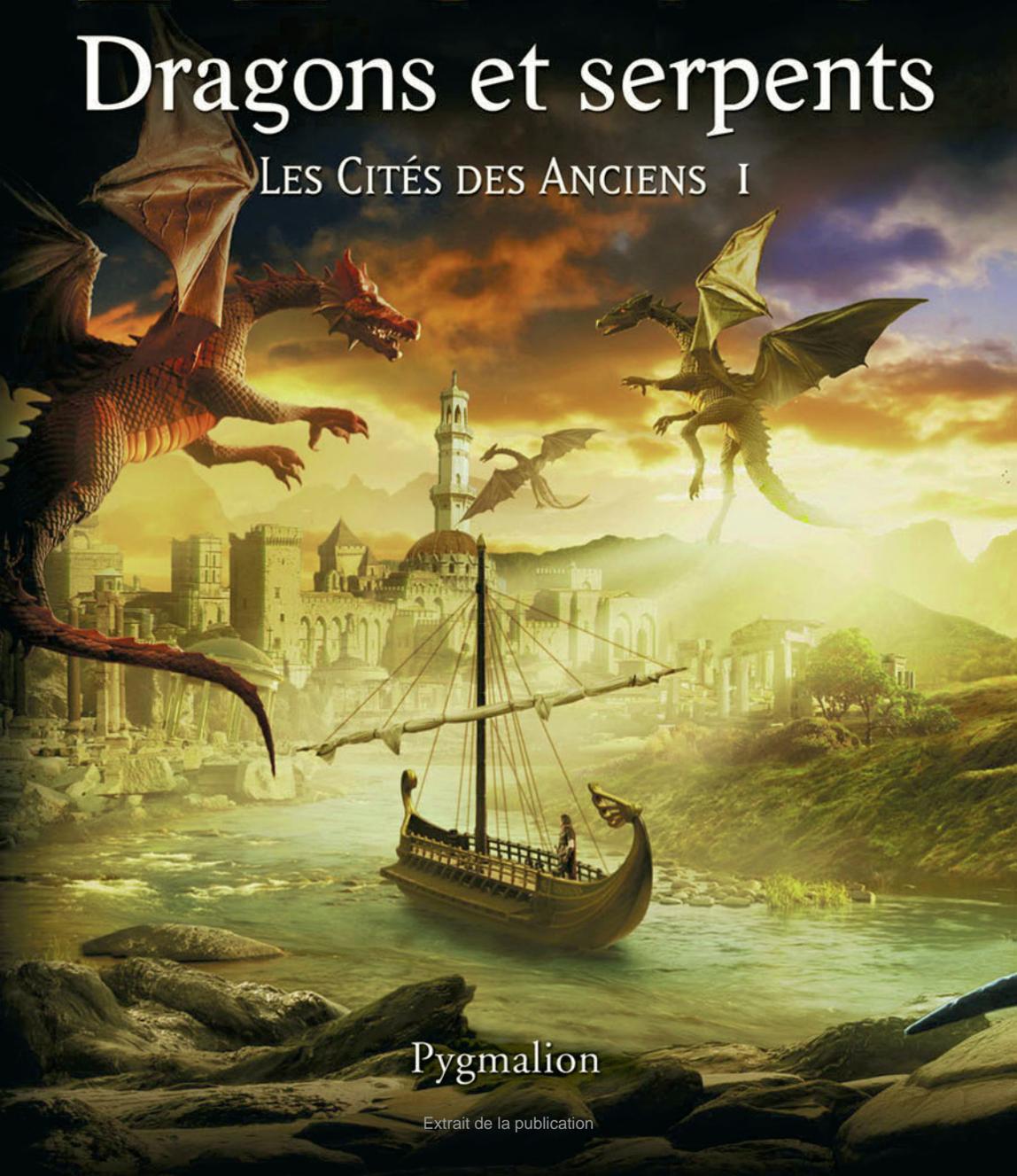




ROBIN HOBB

Dragons et serpents

LES CITÉS DES ANCIENS I



Pygmalion

Extrait de la publication

Dragons et serpents

LES CITÉS DES ANCIENS I

Dans le Désert des Pluies, les serpents géants se sont enfermés dans leurs cocons, sous la supervision de la dragonne Tintaglia, pour en émerger, transformés à leur tour en dragons, et assurer la pérennité de leur race. Mais, trop vieux, trop affaiblis, ils ne donnent que des créatures difformes, inachevées, incapables de survivre seules sans l'aide des humains, qu'ils mettent tant à contribution pour les nourrir que les Marchands du Désert des Pluies décident de s'en débarrasser...

Autour d'eux gravitent Thymara, jeune fille aux mains et aux pieds griffus et palmés, que ses parents n'auraient jamais dû laisser vivre; Alise, prise entre un époux, riche Marchand qui la délaisse et la méprise, et sa passion des dragons; et Leftrin, capitaine de vivenef à l'honnêteté élastique qui tombe sur une bille de bois-sorcier et choisit de la vendre au plus offrant malgré l'interdiction formelle qui pèse sur ce genre de commerce.

En plongeant à nouveau dans un univers qu'elle connaît bien, Robin Hobb enrichit la galerie de ses personnages si attachants par d'inoubliables héros, en butte à des situations qui révèlent leurs forces autant que leurs faiblesses. À travers des aventures où se côtoient êtres humains et créatures fantastiques, tels les dragons, nul écrivain ne maîtrise comme elle, aujourd'hui, une palette aussi large et dense d'émotions.

Robin Hobb, dans la tradition des grands romanciers de l'aventure tel J.R.R. Tolkien, est considérée comme l'un des maîtres du genre dans les pays anglo-saxons. Elle figure désormais régulièrement sur les listes des best-sellers en France, aux États-Unis, en Angleterre et en Allemagne. Elle a publié les séries de La Citadelle des Ombres (L'Assassin royal), de L'Arche des Ombres (Les Aventuriers de la mer) et du Soldat chamane chez Pygmalion.

Pygmalion

Extrait de la publication

DRAGONS ET SERPENTS

DU MÊME AUTEUR
CHEZ LE MÊME EDITEUR

LE SOLDAT CHAMANE

- La Déchirure* (t. 1)
 - Le Cavalier rêveur* (t. 2)
 - Le Fils rejeté* (t. 3)
 - La Magie de la peur* (t. 4)
 - Le Choix du soldat* (t. 5)
 - Le Renégat* (t. 6)
 - Danse de terreur* (t. 7)
 - Racines* (t. 8)
-

L'ASSASSIN ROYAL

- L'Apprenti assassin* (t. 1)
- L'Assassin du roi* (t. 2)
- La Nef du crépuscule* (t. 3)
- Le Poison de la vengeance* (t. 4)
- La Voie magique* (t. 5)
- La Reine solitaire* (t. 6)
- Le Prophète blanc* (t. 7)
- La Secte maudite* (t. 8)
- Les Secrets de Castelcerf* (t. 9)
- Serments et deuils* (t. 10)
- Le Dragon des glaces* (t. 11)
- L'Homme noir* (t. 12)
- Adieux et retrouvailles* (t. 13)

Tous ces titres ont été regroupés en quatre volumes :
LA CITADELLE DES OMBRES *, **, *** et ****.

LES AVENTURIERS DE LA MER

- Le Vaisseau magique* (t. 1)
- Le Navire aux esclaves* (t. 2)
- La Conquête de la liberté* (t. 3)
- Brumes et tempêtes* (t. 4)
- Prisons d'eau et de bois* (t. 5)
- L'Éveil des eaux dormantes* (t. 6)
- Les Seigneurs des trois règnes* (t. 7)
- Ombres et Flammes* (t. 8)
- Les Marches du trône* (t. 9)

Tous ces titres ont été regroupés en trois volumes :
L'ARCHE DES OMBRES *, ** et ***.

ROBIN HOBB

DRAGONS ET SERPENTS

Les Cités des Anciens

*

roman

Traduit de l'anglais par A. Mousnier-Lompré



Pygmalion

Extrait de la publication

Titre original :
DRAGON KEEPER, volume 1
(Première partie)

Sur simple demande adressée à
Pygmalion, 87 quai Panhard et Levassor 75647 Paris Cedex 13
vous recevrez gratuitement notre catalogue
qui vous tiendra au courant de nos dernières publications.

© 2010, Robin Hobb

© 2010, Pygmalion, département de Flammarion, pour l'édition en langue française

ISBN 978-2-7564-0679-4

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5 (2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

*En souvenir de Spot, Smokey, Brownie
Butt, Rainbow, Rag-bag et Sinbad,
pigeons d'excellence, s'il en est.*

Personnages

GARDIENS ET DRAGONS

ALUM : Teint clair, yeux gris argent ; très petites oreilles ; nez presque plat. Son dragon est ARBUC, mâle vert argenté.

ARGENT : A une blessure à la queue et pas de gardien.

BOXTEUR : Cousin de KASE ; yeux cuivrés, petit et râblé ; son dragon est le mâle orange SKRIM.

CUIVRE : Dragon brun chétif, sans gardien attiré.

GRAFFE : Aîné des gardiens, et le plus marqué par le désert des Pluies. Son dragon est KALO, le plus grand mâle, bleu-noir.

GRESOK : Grand dragon rouge, le premier à quitter le terrain d'encoconnage.

HARRIKINE : Long et mince comme un lézard, il est à vingt ans plus âgé que la plupart des gardiens. LECTER est son frère adoptif. Son dragon est RANCULOS, mâle rouge aux yeux argentés.

DRAGONS ET SERPENTS

HOUARKENN : Grand gardien dégingandé. Dévoué à son dragon **BALIPÈRE**, mâle rouge vif.

JERD : Gardienne blonde, fortement marquée par le désert des Pluies. Sa dragonne est **VERAS**, reine vert foncé à grenure dorée.

KANAI : Gardien affecté de stigmates prononcés. Sa dragonne est la petite reine rouge **GRINGALETTE**.

KASE : Cousin de **BOXTEUR** ; les yeux cuivrés, il est trapu et musclé. Son dragon est le mâle orange **DORTEAN**.

LECTER : Orphelin à l'âge de sept ans, élevé par les parents d'**HARRIKINE**. Son dragon est **SESTICAN**, grand mâle bleu ponctué d'orange, doté de petites piques sur le cou.

NORTEL : Gardien compétent et ambitieux. Son dragon est le mâle lavande **TINDER**.

SYLVE : Douze ans, cadette des gardiens. Son dragon est **MERCOR**, doré.

TATOU : Le seul gardien né esclave. Il porte sur le visage un petit cheval et une toile d'araignée tatoués. Son dragon est la plus petite reine, **NENTE**.

THYMARA : Seize ans ; a des griffes noires à la place des ongles et se déplace aisément dans les arbres. Sa dragonne est une reine bleue, **SINTARA**, aussi connue sous le nom de **GUEULE-DE-CIEL**.

TINTAGLIA : Reine dragon adulte, elle a aidé les serpents à remonter le fleuve pour s'encoconner. On ne l'a plus vue depuis plusieurs années dans le désert des Pluies.

PERSONNAGES

LES TERRILVILLIENS

ALISE KINCARRON FINBOK : Issue d'une famille désargentée mais respectable de Marchands de Terrilville. Spécialiste des dragons. Mariée à HEST FINBOK. Yeux gris, nombreuses taches de rousseur.

HEST FINBOK : Marchand de Terrilville de belle présence, bien établi et fortuné.

SÉDRIC MELDAR : Secrétaire de HEST FINBOK, et ami d'enfance d'ALISE.

L'ÉQUIPAGE DU *MATAF*.

BELLINE : Matelot. Mariée à SOUARGE.

CARSON LUPSKIP : Chasseur de l'expédition, vieil ami de LEFTRIN.

DAVVIE : Chasseur, apprenti de CARSON LUPSKIP ; environ quinze ans.

GRAND EIDER : Matelot.

GRIG : Chat du bord ; roux.

HENNESIE : Second.

JESS : Chasseur engagé pour l'expédition.

LEFTRIN : Capitaine du *MATAF*. Robuste, yeux gris, cheveux châtons.

MATAF : Gabare longue et basse. Plus ancienne vive-nef existante. Port d'attache : Trehaug.

SKELLI : Matelot. Nièce de LEFTRIN.

SOUARGE : Homme de barre. Navigue sur le *MATAF* depuis plus de quinze ans.

AUTRES PERSONNAGES

ALTHÉA TREIL : Second du *PARANGON* de Terrilville.
Tante de MALTA KHUPRUS.

BÉGASTI CORED : Marchand chalcédien ; chauve,
riche ; partenaire commercial de HEST FINBOK.

BRASHEN TRELL : Capitaine du *PARANGON* de Terril-
ville.

CLEF : Mousse du *PARANGON*, ancien esclave.

DETOZI : Gardienne des oiseaux messagers de Trehaug.

DUC DE CHALCÈDE : Dictateur de Chalcède, âgé et
mal portant.

EREK : Gardien des oiseaux messagers de Terrilville.

MALTA KHUPRUS : « Reine » des Anciens, réside à
Trehaug. Mariée à REYN KHUPRUS.

PARANGON : Vivenef. A aidé les serpents à remonter
le fleuve jusqu'à leur terrain d'encoconnage.

SELDEN VESTRIT : jeune Ancien ; frère de MALTA et
neveu d'ALTHÉA.

SINAD ARICH : Marchand chalcédien qui passe un
marché avec LEFTRIN.

DEUXIÈME JOUR DE LA LUNE DE LA CHARRUE

*Sixième année du Règne du Très Noble et Magnifique
Gouverneur Cosgo*

*D'Erek, Gardien des Oiseaux, Terrilville, à Detozi,
Gardienne des Oiseaux, Trehaug*

Je vous envoie ce soir quatre oiseaux, portant en deux parties notre accord avec la Dragonne Tintaglia à ratifier par le Conseil du Désert des Pluies. Le Marchand Devouchet, président du Conseil des Marchands, a proposé de vous en faire parvenir des doubles qui résument le contrat liant des Marchands à la Dragonne : nous devons aider les serpents à remonter le fleuve du Désert des Pluies, en échange de quoi elle participera à la défense des cités et voies de navigation des Marchands contre les envahisseurs chalcédiens. Je vous prie d'envoyer un oiseau dès que possible pour confirmer réception de la présente.

Detozi,

Un mot bref de ma part, écrit en hâte sur un coin de table. Le désordre le plus complet règne ici. Mon pigeonier a souffert des incendies déclenchés par les envahisseurs, et la fumée a tué nombre de mes oiseaux. J'envoie Royal parmi les oiseaux messagers ; vous le savez, j'ai élevé ce pigeonneau à la main après la mort de ses parents ; s'il vous plaît, gardez-le à l'abri chez vous et ne le renvoyez qu'une fois certaine que tout

DRAGONS ET SERPENTS

*va bien. Si Terrilville tombe, gardez-le et traitez-le bien.
J'ignore si nous survivrons à cette dernière invasion, dragonne
ou non.*

Erek

Prologue

La fin des serpents

LLS VENAIENT DE TRÈS LOIN, mais, maintenant qu'ils arrivaient, les années de voyage s'effaçaient déjà de son esprit, remplacées par l'urgence du présent. Sisarqua ouvrit la gueule et tordit le cou ; le serpent de mer avait peine à rassembler ses pensées. Il y avait des années qu'elle n'avait pas complètement quitté l'élément liquide, et elle n'avait pas senti la terre sèche sous son corps depuis son éclosion sur l'île des Autres. Elle était bien loin aujourd'hui du sable brûlant et des eaux chaudes de l'île ; l'hiver tombait sur les épaisses forêts qui bordaient le fleuve, et la berge boueuse sous ses anneaux était dure et abrasive ; dans l'air froid, ses branchies séchaient trop vite. Elle n'y pouvait rien, hormis travailler plus rapidement. Elle enfonça la gueule dans l'énorme rigole et la ressortit pleine d'un mélange d'argile veinée d'argent et d'eau. Elle rejeta sa grande tête en arrière et avala la bouchée crissante, froide et bizarrement délicieuse. Une autre goulée, une autre déglutition, une autre et une autre.

Elle avait perdu le compte du nombre de bouchées du gruaux grumeleux qu'elle avait ingérées quand elle sentit enfin le réflexe archaïque se déclencher. Sous la contraction des muscles de sa gorge, les sacs à poison s'enflèrent ; la crinière charnue se dressa tout autour de son cou pour former une collerette frémissante et toxique. Avec un tremblement qui la parcourut tout entière, elle ouvrit grand la gueule, se tendit, eut un haut-le-cœur, et parvint à ses fins ; elle referma les mâchoires pour retenir le liquide, dont elle ne laissa s'échapper qu'un jet fin mais puissant d'argile mêlée de bile et de salive, avec une touche de venin. Non sans mal, elle tourna la tête, puis enroula sa queue au plus près d'elle. Le fluide qu'elle crachait évoquait un fil d'argent lourd et épais qu'elle déposait sur elle-même par étages successifs en tournant la tête à droite et à gauche.

Elle sentit un pas lourd non loin d'elle, puis l'ombre de la dragonne passa sur elle. Tintaglia s'arrêta et lui dit : « C'est ça ; bien, très bien. Une belle couche égale et sans rupture ; c'est ça. »

Sisarqua n'avait pas le temps de regarder la reine bleue et argent qui la complimentait, absorbée par la création du cocon qui devait la protéger dans les mois d'hiver restants. Elle se concentrait sur sa tâche avec une énergie héroïque née de son épuisement. Elle avait besoin de dormir ; elle avait envie de dormir, mais alors elle ne se réveillerait jamais. « Termine, se disait-elle ; termine, et ensuite tu pourras te reposer. »

Tout autour d'elle, sur la berge, d'autres serpents peinaient comme elle, avec plus ou moins de réussite. Des humains s'affairaient parmi eux : certains apportaient des seaux d'eau du fleuve, d'autres extrayaient des blocs d'argile argentée de la rive et les chargeaient dans des brouettes que des jeunes gens poussaient jusqu'à un enclos fait de troncs d'arbres. Ils déversaient

l'eau et l'argile dans cette immense mangeoire improvisée, où d'autres, à l'aide de pelles et de rames, découpaient les blocs et les réduisaient en un gruau liquide. C'était cette soupe qu'avait consommée Sisarqua, et qui constituait l'ingrédient principal du cocon qu'elle se confectionnait ; les autres éléments, moins nombreux, n'en étaient pas moins essentiels : son organisme ajoutait les toxines qui la plongeraient dans un sommeil voisin de la mort ; sa salive confiait ses souvenirs à la garde du cocon – non seulement ceux de sa vie en tant que serpent mais tous ceux de sa lignée, qu'elle enroulait autour d'elle, intimement mêlés à la structure de sa coquille.

Mais il lui manquait ceux qu'elle eût dû recevoir des dragons vigilants qui s'occupaient des serpents alors qu'ils confectionnaient leurs cocons ; il lui en restait assez pour se rappeler qu'une vingtaine de dragons au moins eussent dû être présents pour les encourager, malaxer entre leurs mâchoires le sable et l'argile de mémoire et y intégrer leur salive chargée de leur propre passé. Mais ils n'étaient pas là, et la fatigue lui interdisait de se demander en quoi leur absence allait l'affecter.

L'épuisement l'envahissait. La coquille lui arrivait au niveau du cou, et Sisarqua devait l'arranger de façon à pouvoir y entrer la tête et refermer l'ouverture derrière elle. Un souvenir lui revint lentement : lors des générations précédentes, les dragons qui veillaient sur les serpents les aidaient parfois à clore leurs cocons ; mais elle savait ne pouvoir compter sur leur assistance : seuls cent vingt-neuf serpents s'étaient massés à l'embouchure du fleuve pour entamer la migration désespérée vers l'amont et atteindre les terrains traditionnels d'encoconnage. Maulkin, leur chef, s'était montré très inquiet du faible nombre de femelles : moins d'un tiers du total.

Ils avaient vécu si longtemps en mer puis effectué un si long périple dans l'espoir de faire renaître leur espèce ! Quelle douleur d'apprendre qu'ils arrivaient peut-être trop tard et en trop petit nombre !

Les difficultés de la remontée du fleuve avaient encore prélevé leur tribut sur la masse de serpents, et Sisarqua ignorait combien d'entre eux avaient atteint la plage où ils créaient leurs cocons ; aux environs de quatre-vingt-dix, peut-être, mais, plus grave, moins de vingt étaient des femelles. Et, autour d'elle, ses semblables à bout de forces continuaient à mourir. Comme en réponse à ses réflexions, elle entendit Tintaglia s'adresser à un ouvrier humain : « Celui-ci est mort. Apportez des marteaux, brisez sa coquille et remélangez-la au reste d'argile de mémoire dans la mangeoire, que les autres gardent vivant le passé de ses ancêtres. » Sisarqua ne voyait pas la reine dragon, mais elle entendit les bruits qu'elle faisait en extirpant le cadavre de son cocon inachevé, et elle sentit l'odeur de la chair et du sang quand la dragonne dévora la carcasse. La faim et la fatigue la tenaillaient douloureusement ; elle eût aimé partager le repas de Tintaglia, mais il était trop tard ; elle devait travailler l'argile qui alourdissait son estomac.

Et la dragonne avait besoin de se nourrir. Unique survivante de son espèce, elle seule pouvait veiller sur les serpents pendant le processus de leur transformation. Sisarqua ignorait d'où Tintaglia tirait sa force : elle avait volé sans repos des jours durant pour les aider lors de leur remontée du fleuve, ce fleuve qu'ils ne reconnaissaient plus après des décennies de bouleversements ; il ne devait plus lui rester beaucoup de réserves. Tintaglia n'avait guère que des encouragements à leur offrir. Que pouvait un seul dragon face aux besoins de tant de serpents de mer ?

PROLOGUE

Comme les vestiges arachnéens d'un songe, un souvenir ancestral traversa son esprit en flottant. « Ce n'est pas normal, se dit-elle. Rien ne se passe comme il faut. » Le fleuve était bien là, mais où avaient disparu les vastes prairies et les futaies de chênes qui le bordaient jadis ? Il n'y avait plus que des marais et des forêts fangeuses sans terre ferme ou quasiment. Si les humains ne s'étaient pas échinés à renforcer la berge avec des rochers avant l'arrivée des serpents, ces derniers l'eussent tournée en borbier sous la reptation de leurs anneaux. Ses souvenirs ancestraux lui montraient de larges prairies noyées de soleil et une rive gorgée d'argile près d'une cité des Anciens ; des dragons eussent dû arracher des blocs de glaise avec leurs serres, les malaxer avec de l'eau pour en faire une soupe épaisse, d'autres appliquer ce mélange sur les cocons pour les fermer définitivement, le tout sous un chaud et brillant soleil d'été.

Un frisson de fatigue la parcourut, et le souvenir s'effaça, de nouveau inaccessible. Elle n'était qu'un serpent qui s'efforçait de fabriquer un cocon pour se protéger pendant l'hiver où il subirait sa métamorphose, un serpent seul, glacé, épuisé, qui avait enfin trouvé le chemin du retour après une éternité d'errance. Son esprit revint sur les mois écoulés.

Durant la dernière partie du voyage, elle avait eu l'impression de lutter sans cesse contre le courant du fleuve et les hauts-fonds rocaillieux. Nouvelle venue dans le nœud de Maulkin, elle ne se remettait pas de la surprise qu'elle avait éprouvée en le découvrant ; d'ordinaire, un nœud comptait entre vingt et quarante serpents ; mais Maulkin avait rassemblé tous les individus qu'il avait pu trouver et les conduisait vers le nord. À cause de cette concentration, parvenir à se nourrir était beaucoup plus difficile, mais il jugeait cette contrainte nécessaire.

Jamais Sisarqua n'avait vu autant de serpents se déplacer à l'unisson, en un seul nœud ; certes, quelques-uns, dégénérés, ne valaient guère mieux que des animaux ; l'égarément mêlé à la peur en avait conduit d'autres au bord de la folie, et l'oubli obscurcissait l'esprit de beaucoup ; pourtant, en suivant le prophète aux ocelles d'or brillant le long des flancs, elle avait cru se rappeler l'antique trajet de la migration, et, autour d'elle, elle avait vu l'espoir et l'intelligence se réveiller chez les serpents en ordre de bataille. Malgré sa difficulté, le périple lui semblait aller dans le bon sens, bien plus que son existence jusque-là.

Néanmoins, elle connaissait des moments de doute. Ses souvenirs ancestraux lui disaient que le fleuve qu'ils cherchaient s'écoulait d'un flot régulier dans un lit profond et qu'il grouillait de poissons ; ses rêves de jadis évoquaient un pays ondulant et des prairies bordées de forêts clairsemées où abondait le gibier pour les dragons affamés. Au creux du fleuve, un grand chenal permettait à un bateau de remonter le courant ; mais il suivait un cours sinueux vers l'intérieur des terres entre d'immenses arbres reliés par un dense réseau de lianes et de broussailles ; ce n'était sûrement pas la voie qui menait aux terrains d'encoconnage ancestraux, et pourtant Maulkin affirmait le contraire avec entêtement.

L'incertitude la tenaillait tant qu'elle avait failli faire demi-tour, fuir les eaux laiteuses et glacées pour se réfugier dans la tiédeur des océans du sud. Mais, quand elle ralentissait ou faisait mine de se détourner du chemin, d'autres serpents la rejoignaient et la ramenaient dans le nœud, et elle devait suivre le mouvement.

Mais, s'il lui arrivait de remettre en question la vision de Maulkin, elle ne doutait jamais de l'autorité de Tintaglia ; la dragonne bleue et argent reconnaissait

