



CAPITOLUL UNU

Jocuri mărunte

1

Jocul se numea Caruselul Hazardului, miza era cam jumătate din avereia pe care o strânseseră în întreaga lume, și, ca s-o spunem drept, Locke Lamora și Jean Tannen erau bătuți ca două covoare prăsuite.

– Ultima strigare pentru a cincea mână, anunță crupierul cu jachetă de catifea, de pe podiumul aflat de celalătă parte a mesei rotunde. Domnii doresc să primească alte cărți?

– Nu, nu... domnii doresc să se sfătuiască, rosti Locke, aplecându-se spre stânga ca să-și ducă gura la urechea lui Jean. Își coborî vocea până la o șoaptă: Ce ai în mână?

– Un deșert pârjolit, murmură Jean, ridicându-și ca din întâmplare mâna dreaptă ca să-și acopere gura. Tu ce ai?

– Un pustiu de-amarnică dezamăgire.

– Rahat!

– Oare nu ne-am făcut rugăciunile săptămâna asta? Să fi tras unul din noi vreun vânt într-un templu sau ceva de genul asta?

– Credeam că pierderile făceau parte din plan.

– Chiar fac. Doar că mă așteptam să opunem ceva mai multă rezistență.

Crupierul tuși reținut în mâna stângă, echivalentul unei scatoalce pentru Locke și Jean la masa de joc. Locke se îndepărta de Jean, bătu ușor cu cărțile în suprafața lăcuită a mesei și afișă cel mai știu-eu-ce fac rânjet pe care-l putu invoca din arsenala său facial. Oftă în sinea sa, aruncând o privire la grămada voluminoasă de piese de lemn, care era pe cale să facă scurta călătorie dinspre centrul mesei către stiva adversă.

– Desigur, spuse el, suntem pregătiți să ne înfruntăm soarta cu stoicism eroic, demn de pomenirea istoricilor și a poetilor.

Crupierul încuviiință.

– Doamnele și domnii deopotrivă refuză ultima strigare. Cărțile pe masă.

Urmă un vârtej de cărți amestecate și aruncate când cei patru jucători își aranjă ultima mână și o aşeză pe masă cu față în jos.

– Foarte bine, rosti crupierul. Întoarceți-le și arătați-le.

Cei șaizeci-șaptezeci de pierde-vară bogăți din Tal Verrar, care umpluseră spațiul din spatele lor ca să urmărească fiecare pas al umilirii lui Locke și Jean, se aplecară în față ca unul, nerăbdători să vadă cât de strâmtorăți vor fi de data asta.

2

Tal Verrar, Trandafirul Zeilor, aflat la capătul apusean a ceea ce therinii socotesc a fi lumea civilizată.

Dacă ai putea rămâne suspendat la o mie de metri deasupra celui mai înalt turn din Tal Verrar sau dacă ai putea pluti acolo în cercuri domoale, precum neamurile de pescăruși care năpădesc crăpăturile și acoperișurile orașului, ai înțelege că acest loc își trage străvechea poreclă de la uriașele sale insule întunecate. Acestea par să se desfăcă din inima orașului, ca niște semiluni tot mai mari, precum petalele stilizate ale unui trandafir din mozaicul vreunui artist.

Nu sunt naturale, nu cum este continental ce se conturează la câteva mile spre nord-est. Continental se crapă sub bătaia vântului

și-a vremii, arătându-și vârsta. Insulele Tal Verrar sunt neatinse de vreme, sunt poate chiar dincolo de atingerea vremii... sunt făcute din sticla neagră a Eldrenilor, în cantități neînchipuit de mari, legate între ele și străbătute de pasaje acoperite cu straturi de piatră și mizerie, din care se înalță orașul oamenilor.

Acest Trandafir al Zeilor este înconjurat de un recif artificial, un cerc întrerupt cu un diametru de cinci kilometri, care face umbre sub valurile umbrite. Marea de Bronz se domolește când dă de acest zid ascuns, lăsând să treacă vase pe care flutură stindardele a o sută de regate și stăpâniri. Catargele și vergile lor ca o pădure, punctată de albul velelor strânse, la mii de metri sub picioarele tale.

Dacă îți-ai putea întoarce privirea către insula apuseană a orașului, ai vedea că suprafața sa formează, pe partea dinspre continent, pereți negri ca smoala, cufundați la peste o sută de metri sub clipocul domol al valurilor portului... o rețea de docuri de lemn, prinse de baza stâncilor. Partea dinspre mare a insulei este dispusă în terase, pe toată lungimea sa. Șase terase late și întinse așezate una deasupra celeilalte, mărginite fiind, cu excepția celei mai înalte, de faleze domoale de cincisprezece metri înălțime.

Cel mai sudic cartier al acestei insule se numește Treptele de Aur... cele șase niveluri ale sale sunt ticsite cu cărciumi, săli de jocuri, cluburi private, bordeluri și arene de luptă. Pentru orașele-state Therine, Treptele de Aur sunt capitala jocurilor de noroc, un loc în care bărbați și femei își pot arunca banii pe orice, începând de la cele mai nevinovate năravuri și până la cele mai nelegiuțe crime. Ca un semn mărinimos de ospitalitate, autoritățile din Tal Verrar au decretat că nici un străin aflat pe Treptele de Aur nu poate fi aruncat în sclavie. Drept urmare, sunt puține alte locuri la apus de Camorr unde să fii mai în siguranță, în cazul în care, străin fiind, îți-ai băut mișile și ai adormit prin sănțuri și grădini.

Există o stratificare rigidă pe Treptele de Aur; cu cât urci mai mult, cu atât calitatea așezământului crește, odată cu mărimea, numărul și vehemența străjilor de la uși. Treptele de Aur sunt încununate de

o duzină de conace în stil baroc, clădite din piatră veche și scoruș, îmbrăcate în bogăția verde-umedă a grădinilor tunse și a pădurilor miniaturale.

Acestea sunt „casele de noroc de calitate“... cluburi exclusive în care bărbații și femeile cu stare pot să joace cât îi ține punga. Veacuri întregi, aceste case au fost centre neoficiale ale puterii, locuri în care nobili, birocați, negustori, căpitani de corăbii, legați și iscoade se adunau ca să-și joace averile, atât personale, cât și politice.

Orice tip de distracție este posibil în aceste case. Musafiri de vază sosesc la cheiurile special rezervate de la baza stâncilor din portul interior și sunt îmbarcați la bordul unor nacele trase în sus de către mecanisme cu apă, din cupru strălucitor. În felul acesta, evită rampele înguste, sinuoase și aglomerate care deservesc primele cinci Trepte pe partea cu marea. Există chiar și o pajisťe pentru dueluri publice... o întindere largă de gazon bine întreținut, aflată chiar în centrul celei mai înalte terase, astfel încât mințile să nu aibă timp să se limpezească atunci când sângele clocotește în vine.

Casele de calitate sunt sfinte. Un obicei mai vechi și mai bine împământenit decât legea le interzice oștenilor sau conetabililor să calce pe-aici, afară doar de cazul în care trebuie pedepsite cele mai mărșave crime. Sunt invidiate de întreg continentul: nici un club străin, oricât de luxos sau de exclusivist, nu poate reda întru totul atmosfera specială a unei adevărate case de noroc verrari. Și toate, până la una, sunt puse în umbră de Turnul Păcatului.

Înalt de aproape cincizeci de metri, Turnul Păcatului țășnește către cer la capătul de miazăzi al celei mai înalte terase a Treptelor, aflată la peste optzeci de metri deasupra portului. Turnul Păcatului este un turn de Sticlă-străveche, cu sclipiri de mărgăritar negru. Un balcon larg, împodobit cu felinare alchimice, dă ocol tuturor celor nouă caturi ale sale. Noaptea, Turnul Păcatului este o constelație de lumini stacojii și albastro-vineții, culorile stemei Tal Verrar-ului.

Turnul Păcatului este cea mai exclusivistă, cea mai renumită și cel mai bine păzită casă de noroc din lume, deschisă de la asfințit

și până în zori pentru cei destul de puternici, bogăți sau frumoși ca să treacă de toanele străjerilor. Fiecare etaj superior îl întrece pe cel de sub el în lux, exclusivism și gradul de risc al jocurilor permise. Accesul la caturile superioare poate fi dobândit doar printr-o bună reputație, printr-un comportament plăcut și printr-un joc impecabil. Unii aspiranți își petrec ani întregi din viață și mii de solari încercând să atragă atenția stăpânului Turnului Păcatului, a cărui autoritate feroce, în poziția sa unică, a făcut din el cel mai puternic arbitru al favorurilor sociale din istoria orașului.

Codul de conduită al Turnului Păcatului este nescris, dar la fel de strict precum cel al unui cult religios. Regula de bază și de necontestat... cine e prins că trișează aici e un om mort. Dacă însuși arhontele din Tal Verrar ar fi prins cu o carte în mâncă, nici zeii nu î-l-ar putea scăpa de pedeapsă. La fiecare câteva luni, slujitorii din turn descoperă câte o excepție de la regulă, și uite-asa mai moare cineva în caleașca sa din pricina unei supradoze alchimice sau „alunecă“ în mod tragic de la balconul celui de-al nouălea cat, zdrobindu-se de caldarâmul rece și tare din curtea Turnului Păcatului.

Locke Lamora și Jean Tannen avuseseră nevoie de doi ani și de un set complet nou de identități false pentru a-și croi drum spre cel de-al cincilea etaj, trișând cu grijă.

De fapt, ei trișează chiar în acest moment, încercând din răsputeri să țină pasul cu niște adverse care nu au deloc nevoie să procedeze la fel.

3

— Doamnele au o chintă de Turnuri și una de Spade, completate cu Pecetea Soarelui, roșii crupierul. Domnii au o chintă de Cupe și o mână amestecată, completată cu un cinci de Cupe. A cincea mână aparține doamnelor.

Locke își mușcă interiorul obrazului, în timp ce un ropot de aplauze vibra în aerul cald din încăpere. Până acum, doamnele câștigaseră

patru dintre cele cinci mâini, iar mulțimea abia catadicsise să bage în seamă singura victorie a lui Locke și a lui Jean.

– Fir-ar să fie, rosti Jean, cu surpriză prefăcută.

Locke se întoarsee către adversarul din dreapta sa. Maracosa Durennna era o femeie zveltă, trecută binișor de treizeci de ani, cu tenul închis și cu părul bogat, de culoarea fumului ce iese din uleiul aprins; câteva cicatrice se puteau vedea pe gâtul și brațele sale. În mâna dreaptă ținea o țigară subțire, neagră, înfășurată în fir de aur, iar pe chip îi flutura un surâs reținut, de mulțumire detașată. Era împedea că jocul nu o solicita prea mult.

Folosind o mică greblă cu coada lungă, cu un gest sec, crupierul împinge către doamne micuțul morman de jetoane de lemn pierdute de Locke și Jean, apoi, cu aceeași greblă, trase spre el toate cărțile; jucătorilor le era strict interzis să atingă cărțile după ce crupierul cerea ca acestea să fie date pe față.

– Ei bine, doamnă Durennna, zise Locke, felicitările mele pentru starea din ce în ce mai robustă a finanțelor dumneavoastră. Punga dumneavoastră pare singurul lucru care crește mai repede decât iminenta mea mahmureală.

Locke își plimbă unul dintre jetoane pe degetele mâinii drepte. Micul disc de lemn valora cinci solari, cam cât simbria pe opt luni a unui muncitor de rând.

– Condoleanțele mele pentru ghinionul care pare să se țină scai de dumneavoastră, domnule Kosta!

Doamna Durennna trase prelung din țigară, apoi suflă încet un fuior de fum care rămase suspendat în aerul dintre Locke și Jean, dar suficient de departe ca să evite o insultă fățișă. Locke ajunsese să-și dea seama că ea folosea fumul de țigară pe post de *strat péti*, „micuțul ei joc“... un manierism civilizat de ochii lumii, care avea în realitate scopul de a-i distraje sau enerva pe adversarii de la masa de joc, împingându-i să greșească. Jean plănuise să-și folosească propria țigară în același scop, însă Durennna țintea mai bine.

– Nu se poate vorbi despre ghinion în prezența unor adversare atât de încântătoare precum dumneavoastră, spuse Locke.

– Mai-mai că-mi vine să admir un om care poate miști cu atâta farmec, în timp ce este ușurat de toți banii pe care-i are, interveni partenera Durennei, așezată la dreapta acesteia, între ea și crupier.

Izmila Corvaleur era aproape de talia lui Jean, vânjoasă și rumenă la față, înzestrată cu rotunjimi prodigioase în toate locurile în care o femeie poate fi rotundă. Era atrăgătoare, fără doar și poate, însă inteligența care-i sclipea în privire era tăioasă și disprețuitoare. Locke recunoscuse în ea un chef de hară reținut, tipic unui bătăuș de cartier... un apetit sporit pentru dispute dure. Corvaleur ciugulea încontinuu dintr-o cutie poleită în argint plină cu cireșe date prin pudră de ciocolată, lingându-și zgomotos degetele după fiecare trufanda mâncată. Propriul ei *strat péti*, desigur.

„E făcută pentru Caruselul Hazardului“, se gândi Locke. Are un cap făcut pentru jocul de cărți și un corp capabil să facă față singurei pedepse prevăzute de joc în cazul pierderii unei mâini.

– Abatere, rosti crupierul.

De pe podiumul său, el porni mecanismul ce rotea caruselul. Aceasta, aflat în centrul mesei, era compus din cadre circulare de bronz care conțineau, și lângă și, minusculle flacoane de sticlă, fiecare sigilat în argint. Caruselul se învârti sub lumina blandă a felinelor din sala de joc, până când deveni un amestec continuu de linii de argint și bronz, apoi se auzi un clinchet de mecanisme sub masă, zornăitul mai multor recipiente minusculle de sticlă groasă ciocnindu-se între ele, și caruselul scuipă afară două flacoane. Acestea se rostogoliră în direcția lui Locke și Jean și zăngăniră când loviră marginea ușor ridicată a mesei.

Caruselul Hazardului era un joc pentru două echipe de câte doi; era un joc *costisor*, căci mecanismul automat al caruselului se dovedea a fi scump. La sfârșitul fiecărei mâini, învinșii primeau două flacoane, alese la întâmplare, din imensa rezervă de sticluțe a caruselului; acestea conțineau băuturi spirtoase amestecate cu uleiuri dulci și cu suc de