

Sylvain Wairy

Ashar,

l'Usurpateur



*Un livre-jeu.
Votre aventure, votre destin, vos décisions.*

Sylvain Woiry

Ashar, l'usurpateur



Prince Ken-Rhyl : Cycle Ashar 2

Kaasalia en péril

Vous êtes Ken-Rhyl, benjamin du roi Borr, seigneur du royaume de Kaasalia.

Alors que vos frères disparaissaient un à un dans de mystérieuses circonstances, vous avez pris en main votre destin. Vos recherches ont levé le voile sur une trahison immonde : Ashar, le magicien royal, votre propre demi-frère, tirait les ficelles dans l'ombre, mû par un insatiable désir de pouvoir et de vengeance.

Lorsque vous l'avez confronté, il vous a banni dans les abysses de Havresombre, une cité-forteresse oubliée, enfouie sous la terre depuis des siècles. Un tombeau de pierre et d'obscurité, destiné à effacer votre nom de l'histoire.

Mais votre volonté n'a pas fléchi.

Dans ce royaume de ruines et de silence, vous avez marché sans relâche. Vous avez pleuré sur la dépouille de Dunedane, votre frère aîné, tombé seul dans ces dédales. Vous avez combattu des créatures oubliées et survécu aux nombreux pièges qui se sont dressés sur votre route. Lorsque vous avez trouvé Thyll, votre frère cadet, captif d'une prêtresse corrompue, vous avez mené une bataille féroce. Vous avez fini par vaincre cette abomination et le libérer.

Enfin, grâce à un antique téléporteur que vous avez réactivé, vous avez fui les entrailles de Havresombre. Ensemble, vous avez juré d'abattre Ashar et de mettre fin à sa folie.

Mais à votre retour à Kaasalia, l'horreur vous attendait.

Le traître était déjà là. À la tête d'une puissante armée, il assiégeait *Blancastel*, le château royal. Le roi Borr préparait désespérément la défense de la forteresse avec ses généraux.

Ashar a un appétit de puissance et une soif de pouvoir sans limites. S'il parvient à s'emparer de la couronne, la paix bâtie par votre père sera brisée, et les peuples de Kaasalia connaîtront à nouveau la guerre.

Serez-vous à la hauteur de votre destinée ? Ou tomberez-vous avec Kaasalia ?



Fiche de personnage

Combat

points de vie

Puissance

État

Mort

Archétype

Compétences

Aptitudes

Chance :

Force :

Agilité :

Perception :

Discrétion :

Volonté :



Équipements



Mana

Sortilèges

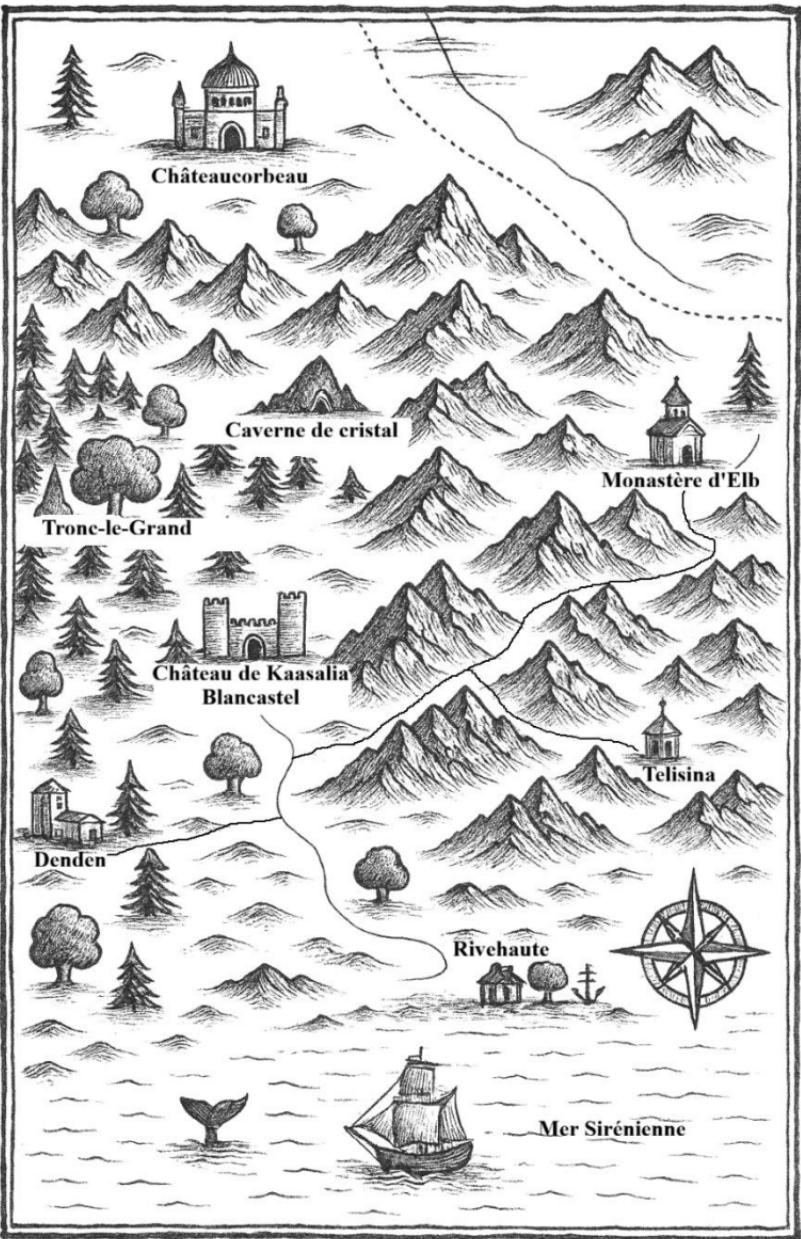


Sac à dos



Divers





Reprendre l'épée, ou la forger ?

Si vous avez terminé avec succès le premier tome de cette série de livres-jeux (La Prêtresse Déchue), vous pouvez reprendre votre personnage avec tout son équipement.

Vous commencez cette nouvelle aventure avec tous vos *points de vie* et de *mana* entièrement restaurés, ainsi que *deux nouveaux points d'aptitude* que vous pouvez répartir librement.

Si vous n'avez pas encore lu le premier tome, pas d'inquiétude, vous pouvez tout à fait commencer par celui-ci.

Il vous suffit alors de créer un personnage en suivant les instructions ci-dessous.

Bon jeu et bonne aventure !



Comment fonctionne ce livre

Cet ouvrage n'est pas comme les autres. Il s'agit d'un livre-jeu, une aventure passionnante que vous mènerez de bout en bout à l'aide de quelques outils très simples : un crayon, une gomme, une feuille de papier et un dé à 20 faces.

Si vous ne disposez pas d'un tel dé, ne vous inquiétez pas. Il existe des applications de dés virtuels, comme *Dice*, que vous pouvez utiliser. Et si vous préférez une méthode plus originale, vous trouverez un tableau à la fin de ce livre. Il vous suffira de fermer les yeux et de poser la pointe de votre crayon dessus pour obtenir un numéro simulant un jet de dé. Toutefois, pour une expérience pleinement immersive, l'idéal reste d'utiliser un véritable dé.

Chaque décision que vous prendrez influencera directement le cours de votre aventure. Soyez donc prudent et réfléchissez bien avant chaque action, car la moindre erreur pourrait avoir des conséquences dramatiques...

Créer son personnage

Votre personnage possède plusieurs caractéristiques importantes :

Combat : Représente votre maîtrise des armes. Ce chiffre est ajouté au résultat de votre jet de dé lors d'un affrontement pour déterminer votre habileté à toucher l'ennemi.

Points de vie : Symbolisent votre endurance et votre résistance. Si ce total atteint 0, votre personnage meurt.

Puissance : Mesure la force de vos attaques. Ce chiffre correspond aux dégâts que vous infligez à vos adversaires. Ce total ne peut jamais être inférieur à 0.

Mana : Le mana représente votre réserve d'énergie magique. Chaque sortilège lancé consomme une certaine quantité de mana.

Si vous n'avez pas assez de mana, vous pouvez puiser dans vos *points de vie* à raison de 1 *point de vie* pour 1 *mana*.

Attention : Hormis si vous possédez un certain score en *Volonté*, le mana ne se régénère pas : une fois dépensé, il est perdu. Faites donc preuve de parcimonie et de stratégie dans l'utilisation de vos sortilèges.

Avant de vous lancer dans des périls sans nom, il vous faudra donner vie à votre héros.

Pour ce faire, vous allez remplir *la fiche de personnage* de la manière suivante :

- Premièrement, vous devez choisir votre archétype.

Chevalier :

Combat : 2 ; Puissance : 4 ; Points de vie : 30 ;
Mana : 15.

Deux sortilèges ; Deux compétences.

Guerrier :

Combat : 1 ; Puissance : 5 ; Points de vie : 40 ;
Mana : 10.

Aucun sortilège ; Quatre compétences.

Maître d'armes :

Combat : 3 ; Puissance : 3 ; Points de vie : 40 ;
Mana : 10.

Aucun sortilège ; Quatre compétences.

Sorcelame :

Combat : 1 ; Puissance : 2 ; Points de vie : 25 ;
Mana : 50.

Six sortilèges ; Aucune compétence.

Regagne 5 points de mana après un combat gagné.

- Secondement, déterminez vos aptitudes. Vous disposez de **12 points** à répartir librement entre ces aptitudes, avec un minimum de 0 et un maximum de 5 par catégorie.
Il en existe six, chacune influençant un aspect clé de vos capacités :

Chance :

Influence le cours des événements en votre faveur... ou non. En combat : Avec 3 points de *Chance*, vous pouvez relancer un jet raté une fois par combat. À 5 points de *Chance*, vous obtenez une relance supplémentaire. (Une relance peut également être utilisée pour éviter un coup critique ennemi.)

Force :

Représente votre puissance physique et votre capacité musculaire. En combat : +1 en *Puissance* par tranche de 3 points.

Agilité :

Détermine votre souplesse, votre dextérité et vos réflexes. En combat : +1 en *Combat* par tranche de 3 points.

Perception :

Améliore votre sens de l'observation et votre intuition. En combat : Une fois par combat, avant de lancer le dé, annoncez un *Coup précis*. Si vous

touchez et que le résultat du dé est un chiffre pair, ajoutez aux dégâts votre *Perception*.

Discretion :

Affecte votre capacité à passer inaperçu ou à masquer votre présence.

Volonté :

Symbolise votre endurance mentale et votre capacité à surmonter les épreuves, vous permettant parfois de préserver ou de récupérer vos forces. En combat : à partir de 3, récupérez 1 *point de vie* au début de chaque tour. À 5 ou plus, vous pouvez choisir, à la place, de regagner 1 point de *mana*.

- Troisièmement, vous devez choisir vos compétences.
Leur nombre va dépendre de l'archétype que vous avez choisi. Chaque compétence vous confère un avantage unique en jeu.

Liste des compétences :

Chanceux → +1 en *Chance*.

Fort → +1 en *Force*.

Agile → +1 en *Agilité*.

Perceptif → +1 en *Perception*.

Discret → +1 en *Discretion*.

Déterminé → +1 en *Volonté*.

Résistant → +5 *points de vie*.

Spirit → +5 en réserve de *Mana*.

Feinte → Une fois par combat, vous pouvez relancer un jet raté et ajoute +1 en *Puissance* si vous touchez sur cette relance.

Trompe-la-mort → Une fois par combat, si vos *points de vie* tombent à 0, ils remontent immédiatement à 1, et vous pouvez changer de posture de combat.

Immunité partielle au poison → Grâce à votre résistance, les poisons classiques n'ont aucun effet sur vous. Seuls ceux liés à la magie des morts-vivants peuvent vous atteindre.

Si vous subissez un empoisonnement, considérez-le sans conséquence, sauf mention spécifique.

Résilient → Deux fois au cours de l'aventure, relancez un dé pour un test d'aptitude.

Briseur de posture → Une fois par combat, impose à l'ennemi un malus de posture : il subit -2 en *Combat* ou -2 en *Puissance* pendant un tour.

- Quatrièmement, choisissez les sortilèges que vous maîtrisez. Leur nombre dépendra de l'archétype que vous avez choisi.

Liste des sortilèges :

Soin mineur : Coût : 5 mana.

Soigne 5 *points de vie*. Un soin d'urgence efficace pour maintenir le combat.

Soin magique : Coût : 10 mana.

Soigne 12 *points de vie*. Un soin plus rentable, mais coûteux en mana.

Antidote : Coût : 4 mana.

Guérit la plupart des poisons, à l'exception de ceux des créatures mortes-vivantes, qui sont d'origine surnaturelle.

Victuailles du néant : Coût : 3 mana.

Fait apparaître de la nourriture. Vous regagnez 3 *points de vie* et votre faim est apaisée. Utilisable trois fois durant l'aventure

Force cachée : Coût : 3 mana.

Ajoute 3 à votre caractéristique *Puissance*. Dure un tour, mais peut être utilisé plusieurs fois lors d'un affrontement.

Précision altérée : Coût : 3 mana.

Ajoute 3 à votre caractéristique *Combat*. Dure un tour, mais peut être utilisé plusieurs fois lors d'un affrontement.

Bouclier éthétré : Coût : 3 mana.

Absorbe jusqu'à 5 dégâts non magiques. Dure toute la durée du combat.

Faiblesse : Coût : 6 mana.

Votre adversaire subit un malus de -2 en *Puissance*. Dure toute la durée du combat. Affaiblit durablement un ennemi puissant.

Vision salvatrice : Coût : 5 mana.

Utilisable une seule fois durant l'aventure. Ce sort vous permet de lire toutes les options accessibles depuis le paragraphe où vous vous trouvez, et de choisir celle que vous préférez. Un atout stratégique hors combat

Surpuissance mentale : Coût : 5 mana.

Lors d'un test de *Volonté*, ajoutez 5 à votre résultat.

Offrande de chair : Coût : 5 points de vie.

Vous regagnez 10 points de *mana*. Utilisable deux fois par aventure. Sort réservé au Sorcelame.

Choisir son arme

Une fois votre personnage créé, il est temps de choisir votre arme. Inscrivez ensuite votre choix dans la case *Équipement* de votre fiche de personnage.

Voici les quatre épées disponibles :

- Épée bâtarde : *Combat* +1.
- Épée longue : *Puissance* +1.
- Épée à deux mains : *Combat* -1, *Puissance* +2.
- Épée courte : *Combat* +2, *Puissance* -1.

Prenez le temps de sélectionner l'arme qui correspond le mieux à votre style de jeu !

Les combats

Au cours de votre aventure, vous serez amené à affronter des créatures hostiles. Le combat, souvent inévitable, se déroulera en trois étapes.

1. Choisir votre posture.

(*Vous pouvez changer de posture une fois durant un combat*)

Posture du lynx → *Combat* +3, *Puissance* -2.
Efficace contre les ennemis qui possèdent une haute défense ou des capacités de contre-attaque dangereuses.

Posture de l'ours → *Combat* -3, *Puissance* ×2, mais quand vous ratez l'ennemi, il vous inflige 2 dégâts supplémentaires. Utile contre des adversaires ayant beaucoup de *points de vie* et une faible défense, ou possédant une régénération.

Posture de la tortue → *Combat* -1, *Puissance* -2, dégâts subis -50% (arrondi au supérieur). Intéressante contre des ennemis infligeant de lourds dégâts.

Posture de l'hydre → *Combat* : -2

Indispensable lorsque vous affrontez plusieurs adversaires.

Dégâts répartis librement entre toutes les cibles touchées (minimum 1 PV par cible).

Effet défensif : Vous ne subissez pas l'attaque secondaire des ennemis que vous n'avez pas ciblés directement.

2. Lancer le d20

Ajoutez votre score en *Combat*, vos bonus/malus de posture et les divers modificateurs (sorts, compétences...).

3. Comparez le chiffre obtenu avec la Défense ennemie.

Si le résultat est supérieur ou égal à sa *Défense*, infligez-lui un nombre de dégâts égal à

otre score de *Puissance* (*Puissance* de base + vos bonus/malus de posture et les divers modificateurs tels que les sorts ou les compétences), puis soustrayez-les de ses *points de vie*.

Si le résultat est inférieur de 1 à 2, vous ratez mais ne subissez que la moitié des dégâts de l'ennemi (arrondis au supérieur).

Si le résultat est inférieur de 3 ou plus, l'ennemi vous touche normalement.

Effets négatifs :

Certains adversaires peuvent infliger des malus qui persistent après l'affrontement. Ceux-ci seront expliqués lors du combat comme règle spéciale.

Coups critiques :

Une simple attaque peut se transformer en coup redoutable : le coup critique. Il se produit lorsque le dé affiche un 19 ou un 20 (jet naturel, avant d'appliquer bonus ou malus). Dans ce cas, vos dégâts sont doublés. Mais attention : si le dé affiche un 1 ou un 2, c'est votre adversaire qui bénéficie du coup critique.

Note sur le jeu

La mort :

L'aventure qui vous attend est semée d'embûches. À chaque tournant, derrière chaque porte, dans l'ombre du moindre recoin, la mort veille, affûtant sa faux avec patience.

Il est probable que vous mourriez, sans doute plus d'une fois. Mais rassurez-vous, cela fait partie du jeu.

Pour éviter de vous égarer dans votre périple, utilisez un marque-page afin de garder une trace de votre progression. Si votre lecture vous mène à une fin funeste, vous pourrez ainsi revenir en arrière et tenter un autre chemin.

Pour les combats, c'est le même principe. Gardez une trace de l'état de votre personnage avant chaque affrontement. Ainsi, si vous succombez face à votre adversaire, vous pourrez recommencer le combat.

Sur votre *fiche de personnage*, un encart intitulé *Mort* vous attend. Chaque fois que vous succomberez, que ce soit à cause d'un piège, d'un combat ou d'un autre danger, notez-le soigneusement.

À la fin de votre aventure, comparez votre total de morts au *hall des héros*.

Serez-vous un simple prince dont l'histoire s'effacera avec le temps, ou un véritable héros, digne de la légende de Kaasalia ?



L'aventure commence...

Cela ne fait qu'une heure que vous êtes revenu à Kaasalia avec votre frère Thyll, et déjà une nouvelle salve secoue violemment les murailles du château. Les catapultes et trébuchets d'Ashar pilonnent la forteresse avec une intensité rare. Cette fois, l'un des projectiles a frappé tout près de votre position, faisant tomber de la poussière du plafond tandis que les murs tremblent sous la puissance de l'impact.

Allongé sur un lit, sous les mains expertes des guérisseuses royales, vous sentez l'ampleur de vos blessures. L'épuisement pèse lourd sur votre corps meurtri et, avec amertume, vous réalisez que plusieurs jours de repos et de soins seront nécessaires avant de pouvoir rejoindre les défenseurs.

À vos côtés, votre frère Thyll partage votre frustration, étendu lui aussi, impuissant, tandis que vos soldats risquent leur vie à l'instant même.

Soudain, la porte de l'infirmerie s'ouvre. Votre père, le roi Borr, pénètre dans la pièce, suivi du général Hendricks et du maître guérisseur Savano. Leurs visages sont graves.

— Mes enfants... murmure le roi d'une voix lasse. Comment allez-vous ? Avec les événements qui nous assaillent, je n'ai pas eu le temps de m'enquérir de votre santé.

Avec votre frère, vous le rassurez en affirmant qu'aucun de vous n'est grièvement blessé et que, d'ici deux ou trois jours de repos et de soins, vous serez sur pied. Le roi semble soulagé de l'entendre, mais vous remarquez néanmoins que ses traits sont tirés.

— Père, demande Thyll avec appréhension, comment se déroule le siège ?

Le roi fixe un instant le général Hendricks, puis prend la parole.

— Dans l'absolu, malgré le pilonnage incessant de ses engins de guerre, Ashar demeure plutôt attentiste, ce qui peut paraître une bonne chose pour nous. Au sein de nos fortifications, nous comptons environ 900 soldats et plus de 1 500 civils. Nos puits et citernes sont pleins, tout comme les greniers de la basse-cour et ceux du château. Avec ces réserves, si nos murailles ne cèdent pas sous ses catapultes et ses trébuchets, nous pouvons aisément tenir 6 mois en nous rationnant. Ce délai nous laisserait largement le temps de contre-attaquer ou de trouver une solution pour mettre en déroute son armée.

— Dans ce cas, intervenez-vous, pourquoi paraissez-vous si inquiet ?

Le roi vous fixe en silence. C'est finalement le général Hendricks qui prend la parole.

— Parce que quelque chose cloche. Ashar est un formidable magicien, pourtant il n'emploie pas sa magie pour nous attaquer. Il lui serait facile d'ébranler nos défenses, même si cela ne suffirait sans doute pas à faire tomber *Blancastel*. Une autre chose nous préoccupe, selon nos estimations, son armée compterait plus de 12 000 hommes. Comment quelqu'un comme lui peut-il commander une telle force ? Où a-t-il trouvé autant de soldats ? Il est évident qu'il bénéficie du soutien d'une puissance étrangère... Mais quel royaume romprait la paix pour s'allier à un mage renégat ? Cela n'a aucun sens, conclut-il alors que les murs tremblent une nouvelle fois.

— Je comprends vos inquiétudes, répond Thyll, mais si nous parvenons effectivement à tenir 6 mois, d'ici là l'un ou l'autre de nos alliés viendra certainement nous porter secours.

— Non, réplique le roi Borr, le front barré par une ride d'anxiété. Ashar est mon fils. Même s'il n'est qu'un bâtard, sans aucun droit à la couronne, il reste l'un de mes enfants naturels. Aux yeux de nos alliés, ce n'est pas une invasion étrangère, mais une querelle dynastique. Comprends bien qu'aucun d'eux ne bougera tant que je ne leur en ferai pas officiellement la demande, sinon ils pourraient être accusés d'ingérence dans les affaires du royaume.

Nos traités sont très clairs. Ils ne peuvent intervenir sans demande préalable qu'en cas d'invasion extérieure, et non lors d'une guerre intestine.

— Mais enfin, dites-vous avec véhémence, s'il a 12 000 hommes, c'est qu'il est soutenu. C'est donc bien une force d'invasion extérieure qui nous assiège. Nos alliés sont dans l'obligation de nous porter secours.

— Mon fils, reprend le roi Borr, ton raisonnement serait valable si des étendards ennemis claquaient au vent au sein de son armée, mais ce n'est pas le cas. Seuls les siens flottent sur le champ de bataille, et nos vigies n'ont aperçu aucun général étranger dans ses rangs. Il faut se rendre à l'évidence. Même si ton demi-frère reçoit un soutien extérieur, rien ne permet de l'affirmer. Jamais nos alliés ne prendront le risque d'intervenir sans demande officielle. Pour eux, cette guerre d'usurpation n'est qu'un conflit interne.

— Je vois. En ce cas, il suffit d'envoyer des messagers à nos alliés. Avec votre aval, ils pourront intervenir sans violer aucun traité, n'est-ce pas ?

— C'est ce que nous avons tenté, mais aucun d'eux n'a encore réussi à franchir les lignes ennemis. Nous continuerons jusqu'à ce que l'un d'eux y parvienne, même si je doute que cela réussisse. Je connais trop bien Ashar, je suis certain

qu'il surveille magiquement le château et ses alentours. Il est peu probable que nous trompons sa vigilance.

— Père, intervient Thyll, il existe des passages secrets permettant de quitter le château en toute discréction. Pourquoi ne pas les utiliser ?

— Parce qu'ils ne débouchent pas suffisamment loin. Je suis certain que toutes leurs sorties sont dans sa zone de détection. Si nous y envoyions des messagers, Ashar en découvrirait vite les entrées. Nous serions alors contraints de les condamner, au risque qu'il s'en serve lui-même pour nous attaquer ou y infiltrer des assassins. Non, mon fils, pour l'heure, nous sommes dans une impasse.

Vous hochez la tête, incapable de trouver quoi ajouter.

— Bien, dit le roi d'une voix qui se veut ferme, inutile de vous inquiéter davantage. J'étais seulement venu prendre de vos nouvelles et demander à Savano de veiller à ce que vous soyez rapidement remis sur pied.

Rendez-vous au [1](#).



1 C'est le médaillon d'Elberath, explique votre père.

1

Avant de prendre congé du général Hendricks et de vous laisser aux bons soins du maître guérisseur, le roi vous remet à tous les deux un présent.

Le vôtre est un étrange médaillon antique, qu'il dépose sur votre table de chevet.

— C'est le médaillon d'Elberath, explique votre père. L'un des objets magiques les plus précieux du trésor royal. Il possède des capacités particulières qui te seront, j'en suis sûr, d'une aide précieuse. Mais utilise-le avec parcimonie, car son énergie est limitée et, une fois sa magie épuisée, il deviendra inutile.

Vous passez le médaillon autour de votre cou et le cachez précautionneusement sous votre chemise de lin. Votre frère, quant à lui, a hérité d'une chevalière tout aussi précieuse, lui conférant une immunité contre tout type de poison, ce qui est fort utile pour un futur souverain.

Cela fait deux jours que vous êtes alité, mais aujourd'hui, enfin, vous êtes debout. Les talents du maître guérisseur Savano sont à la hauteur de sa réputation. Vous vous sentez en pleine forme et prêt à reprendre les armes pour défendre *Blancastel*.

Thyll, en revanche, vous envie. Sa dure captivité à Havresombre l'empêche encore de se

lever. Ses blessures sont profondes, et les privations subies durant des semaines l'ont fortement affaibli. Vous tentez en vain de lui remonter le moral, puis, après avoir remercié Savano pour ses soins, vous prenez congé.

Si vous souhaitez aller voir votre père dans la salle du trône, *rendez-vous au* [45](#).

Si vous préférez vous dégourdir les jambes et faire un tour dans la basse-cour du château afin de jauger le moral des civils, *rendez-vous au* [74](#).

Enfin, si vous désirez vous rendre sur les remparts pour contempler de vos propres yeux l'armée d'Ashar et ses 12 000 hommes, *rendez-vous au* [270](#).

Le Médailon d'Elberath possède trente charges et vous sera très utile au cours de cette aventure.

En dépensant une charge, vous pouvez ajouter +1 à n'importe quel jet de dé. Il est possible de dépenser plusieurs charges sur un même jet afin d'en augmenter le résultat d'autant, dans la limite de +5.

Notez le Médailon d'Elberath ainsi que son pouvoir sur votre fiche avant de poursuivre l'aventure.

2

Faites un jet d'Agilité, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, rendez-vous au

46.

Si vous obtenez 15 ou plus, rendez-vous au
138.

3

Gus accélère et passe devant vous.

— Venez, dit-il en vous faisant signe de le suivre. Je connais un moyen de filer d'ici.

Il s'engouffre entre les allées à toute allure. À plusieurs reprises, il hésite, puis retrouve son chemin sans ralentir. Vous débouchez finalement devant une écurie faite de bric et de broc, d'où montent les hennissements nerveux de plusieurs chevaux.

— Je suis déjà venu ici pour les nourrir, dit-il. Avec eux, il nous sera facile de nous enfuir.

Un large sourire vous échappe tandis que vous ébouriffez les cheveux de Gus. Peut-être vous en sortirez-vous, finalement. Vous vous précipitez vers l'écurie, puis vous vous figez net. Deux gardes en surgissent, armes au poing. Rien ne sera simple.

Le combat est inévitable. Vous devrez être expéditif, sinon vos poursuivants risquent de vous

prendre en tenaille. Vous vous élancez sur votre adversaire, tandis que Shoric fait de même.

Garde de l'écurie

PV : 12

Puissance : 2

Défense : 12

Règle spéciale : Gus vous prête main-forte.
Ajoutez 1 aux dégâts que vous infligez et gagnez également 1 en Combat.

Si, au bout de 4 assauts, le garde est toujours en vie, *rendez-vous au [128](#)*.

Si vous êtes victorieux en 4 assauts ou moins, *rendez-vous au [242](#)*.

4

Avant de quitter la tente, vous soulevez discrètement le pan de toile et jetez un œil dehors. Vous êtes soulagé de voir qu'il n'y a aucun soldat-pirate dans les environs immédiats.

Sans plus attendre, vous vous élancez aussi vite que vos jambes peuvent vous porter vers le champ de bataille où vos compagnons luttent encore.

Le soleil, désormais haut dans le ciel, baigne la plaine d'une lumière crue. Vous n'avez plus beaucoup de temps.

Votre réactivité vous sauve à plusieurs reprises. Vous évitez de justesse des soldats blessés

rentrant au camp, tandis que d'autres les remplacent pour affronter vos troupes.

Malheureusement, votre chance finit par tourner. Alors que vous courez à découvert, vous tombez nez à nez avec une patrouille de soldats-pirates. Impossible, cette fois, de vous dérober.

Vous tentez pourtant de garder contenance, poursuivant votre course en les saluant d'un geste, comme si de rien n'était. L'un d'eux, le plus gradé, vous interpelle sèchement :

— Hé, toi ! Où vas-tu en courant comme ça ?
Et que fais-tu seul, sans ton groupe ?

Vous vous arrêtez et lui répondez en prenant un air un peu stupide :

— Je ne me suis pas réveillé à temps, et mon unité est partie sans moi. J'essaie de les rattraper, sinon je vais passer un sale quart d'heure si le chef s'en aperçoit.

Le visage du gradé s'empourpre de colère.

— Je ne sais pas ce qui me retient de te passer au fil de mon épée, dit-il en posant la main sur la garde de son arme. C'est à cause de tire-au-flanc comme toi que nous subissons autant de pertes !

— Ce qui te retient, Feldric, dit l'un des soldats-pirates en lui posant la main sur le bras, c'est que nous avons un rapport important à remettre au général Khran. Nous sommes déjà en retard, et tu sais

aussi bien que moi de quoi il est capable lorsqu'il est en colère, n'est-ce pas ?

Le dénommé Feldric crache à vos pieds, furieux.

— Tu as de la chance, buveur d'eau croupie. Mais si je te recroise, je te saigne comme un goret.

Vous ne répondez pas et baissez les yeux, prenant un air intimidé, attendant qu'ils reprennent leur chemin.

Une fois partis, vous reprenez votre course effrénée, puis vous vous figez, les yeux écarquillés d'horreur. Au loin, vous entendez distinctement le son cuivré d'un clairon. L'instant d'après, vous voyez la cavalerie kaasalienne se regrouper et battre en retraite vers le château, dans un martèlement de sabots si assourdissant que vous sentez presque le sol vibrer sous vos pieds.

Vous le savez, tout est perdu pour vous maintenant. Vous n'avez plus aucune chance de regagner le château.

Votre seule option est de quitter le champ de bataille et de rejoindre une zone du royaume où l'armée d'Ashar n'est pas présente.

Vos chances d'y parvenir sont maigres, mais vous tentez néanmoins le tout pour le tout. Contre toute attente, vous progressez plutôt vite et commencez à regagner espoir... du moins jusqu'à

tomber sur un nouveau groupe de soldats revenant de la bataille. Cette fois, ils sont bien moins magnanimes que le groupe précédent. Ils vous prennent tous pour un déserteur.

Le combat est inévitable et totalement déséquilibré. Malgré leur fatigue accumulée et leurs nombreuses blessures, ils finissent par avoir raison de vous.

Vous mourez ici, dans l'anonymat le plus total, tué par un groupe de pirates qui ne sauront jamais qu'ils viennent d'occire l'un des princes du royaume.

Votre aventure s'achève ici...

5

Savano vous auscule longuement, puis ferme les yeux pour se concentrer. Ses mains s'auréolent d'une douce lueur dorée. Le soin par imposition des mains est l'une de ses plus grandes spécialités et, rapidement, vos bleus et contusions cessent de vous faire souffrir. *Vous regagnez 5 points de vie.*

Lorsque le maître guérisseur met fin à son sort, il recule, les traits tirés, visiblement épuisé.

— Ma magie commence à faiblir..., dit-il d'une voix presque éteinte. Majesté, j'aurais besoin de repos, sinon je ne serai plus en mesure de soigner quiconque.

— Oui, bien sûr. Allez vous reposer. Je vous tiendrai informé s'il y a du nouveau.

Savano s'incline, vous salue tour à tour, puis quitte la pièce d'un pas fatigué.

Une fois la porte refermée, vous vous tournez vers votre père.

— Dites-moi, que s'est-il passé pendant que je dormais ?

Il vous fixe longuement sans répondre, les yeux alourdis par la fatigue et l'inquiétude. Enfin, d'une voix lasse, il finit par dire :

— Mon fils... il est possible que toi et ton frère deviez fuir le château dans les jours à venir.

— Quoi ? Il n'en est pas question...

— Assez ! tonne votre père, les yeux étincelants de colère. Je suis le roi, et vous ferez ce que je vous ordonne.

Son éclat retombe, et il soupire, comme écrasé par le poids de ses responsabilités.

— Écoute, Ken-Rhyl. Plus d'une trentaine de civils et de soldats souffrent de violents maux de ventre et de vomissements. Six d'entre eux sont même dans un état critique.

— Je croyais que le puits central avait été condamné ?

— Hélas... les malades ne viennent pas seulement de la place centrale. Ils viennent de toute la basse-cour. Comprends-tu ce que cela signifie ?

L'horreur vous fige.

— Père... êtes-vous en train d'insinuer que tous les puits ont été empoisonnés ?

— Oui, malheureusement. Nous n'en sommes pas encore certains, c'est pourquoi seuls nos goûteurs boivent leur eau depuis que nous avons été alertés, il y a trois heures. Peut-être ne s'agit-il que d'un simple virus. C'est ce que nous espérons, en tout cas.

— Bon sang ! Et qu'avez-vous prévu de faire en attendant ?

— Pour l'instant, nous avons condamné l'accès aux puits et rationnons l'eau des citernes d'incendie afin de la distribuer comme eau potable. Si un feu se déclare, nous utiliserons l'eau contaminée pour l'éteindre. Comme tu le comprends sans doute, cette solution ne peut être que temporaire. Si les puits sont bel et bien empoisonnés, nous aurons alors de très sérieux problèmes.

Vous secouez la tête. Répondre serait superflu. La situation est pire que ce que vous imaginiez.

— Et toi, mon fils, que comptes-tu faire ?

Si vous voulez toujours participer au raid qui se prépare, *rendez-vous au* [323](#).

Si vous estimatez que traquer l'assassine avant qu'elle ne fasse d'autres victimes est plus important, *rendez-vous au* [320](#).

6

Zéphyr file littéralement comme le vent, vous rapprochant toujours plus vite de la sécurité relative du château. Vous avez bon espoir d'y parvenir lorsque, du coin de l'œil, une vision vous glace le sang. Trois pirates, un sourire malveillant aux lèvres, vous mettent en joue avec leurs mousquets. Vous n'avez qu'une fraction de seconde pour réagir.

Si vous faites bondir votre cheval en espérant esquiver les tirs, *rendez-vous au* [301](#).

Si vous serrez les dents en piquant des deux, *rendez-vous au* [104](#).

Si vous préférez vous recroqueviller sur votre monture afin de devenir une cible plus difficile à atteindre, *rendez-vous au* [133](#).

7

Vous réagissez à la manière d'un automate, poussé par une urgence si absolue que votre corps bouge sans que vous n'en ayez conscience. Vous

prenez votre père dans vos bras et bondissez de toutes les forces de vos jambes loin sur votre gauche. L'instant d'après, à l'endroit précis d'où vous vous teniez un instant plus tôt, des flammes balaient le sol dans une fournaise infernale. Même d'où vous êtes, la chaleur est intense, suffocante.

À peine le sort s'est-il tu que vous vous relevez promptement. Le roi chancelle quelque peu, mais raffermit sa prise sur son arme et fait le premier pas vers Ashar avec un regard déterminé. Votre demi-frère pousse alors un cri de rage et de frustration. Il porte la main à son cou et se saisit d'un médaillon, puis prononce une série de mots de pouvoir.

Sous vos pieds, la terre vrombit, puis se déchire brutalement. Des gerbes de feu surgissent des failles, s'élèvent et s'unissent pour former une muraille incandescente, haute et impénétrable, dont l'intense chaleur vous mord la peau. Vous comprenez aussitôt qu'Ashar vient de transformer votre champ de bataille en une geôle enflammée.

Un détail pourtant vous trouble. Il est resté à l'intérieur avec vous. Toutefois, vous n'avez pas le temps de vous interroger davantage, car son corps s'embrase soudain, comme si un brasier venait de prendre vie sous sa chair.

Vous avez encore le temps de boire une potion de Vitalia s'il vous en reste une.

Le feu s'accroche à lui, s'épaissit, se fige et devient une armure incandescente épousant chaque contour de sa silhouette. De ses mains jaillissent deux armes nées du brasier. Dans l'une, une lourde épée de feu vibrante de chaleur, et dans l'autre, une fine lame se terminant en un fouet flamboyant qui siffle dans l'air brûlant.

La stupeur vous saisit, car vous ne pensiez pas qu'il envisagerait le combat sous cet angle. Ainsi, il entend vous affronter au corps à corps.

C'est précisément ce qui vous glace le sang. Car le combat rapproché aurait dû vous favoriser. Du moins, c'est ce que vous croyiez jusqu'à cet instant. Désormais, le doute s'insinue lentement en vous. La chaleur que dégage son armure est déjà presque insupportable à cette distance. Que se passera-t-il lorsqu'il se tiendra à portée de frappe ?

Qu'importe. De toute façon vous n'avez plus d'échappatoire. Le brasier vous encercle et Ashar s'avance déjà vers vous en faisant claquer son fouet.

Ashar

PV : 40 Puissance : 4 Défense : 16

Règle spéciale : Son armure de feu dégage une chaleur intolérable. Vous perdez 1 *point de vie* à la fin de chaque assaut.

En revanche, tous les deux assauts, Ashar perd 1 point de *Défense*, car cette magie, aussi puissante soit-elle, s'épuise rapidement. Cependant, sa *Défense* ne peut jamais descendre en dessous de 11.

Comme le roi Borr combat à vos côtés, vous bénéficiez de +1 en *Combat* et en *Puissance* jusqu'à la fin du combat.

Si, au terme de dix assauts, vous êtes toujours en train de vous battre, le feu qui l'embrase s'éteindra presque entièrement. Vous ne subirez alors plus aucun malus, que ce soit la perte de *points de vie* ou la pénalité à votre compétence de *Combat*. Sa *Puissance* passera également à 2.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [173](#).

8

— Général Hendricks, dites-vous, je voudrais que vous développiez davantage la stratégie qui met en avant notre patience et notre capacité de résilience. En règle générale, une stratégie attentiste est rarement une bonne idée, n'est-ce pas ?

— Vous avez entièrement raison, mon prince. Ce n'est pas une tactique que nous utiliserions si nous pouvions faire autrement. Cependant, dans une guerre d'usure comme celle-ci, c'est Ashar qui, sur le

long terme, risque d'être le plus pénalisé. Nous avons de la chance dans notre malheur. Les récoltes ont été excellentes cette année et, de ce fait, nos greniers sont pleins à craquer. De plus, avec nos trois puits, nos réserves d'eau sont quasiment inépuisables. Évidemment, nous devons nous rationner, mais en l'état actuel, nous pouvons aisément tenir 6 mois.

Pour Ashar, en revanche, la situation est bien plus compliquée. Une armée de plus de 12 000 hommes exige une quantité colossale de ressources en eau et en nourriture, sans parler du reste. Il lui sera difficile de maintenir un siège aussi longtemps. D'autant plus qu'il aura du mal à se ravitailler. Personne ne voudra lui fournir de quoi soutenir sa campagne. Il sera donc contraint de piller les villages alentour et, une fois ces ressources épuisées, le temps jouera réellement contre lui.

— Général Hendricks, l'interrompt le général Faltis, malgré ce que vous dites, quelque chose me chiffonne. Depuis le début du siège, qui est certes récent, Ashar s'est contenté de pilonner le château avec ses engins de guerre. Ce n'est pas dans son intérêt. Pourquoi ne lance-t-il pas un assaut général selon vous ? Avec 12 000 hommes et malgré les pertes, il a largement de quoi briser nos défenses, ne croyez-vous pas ?

— Effectivement, c'est un point qu'il faut...

Il n'eut pas le temps d'achever sa phrase. La porte s'ouvre brusquement et deux soldats se dirigent vers le roi. Après le salut d'usage, l'un d'eux prend la parole.

— Majesté, les gardes du puits central viennent d'apprehender un individu surpris en train de verser une étrange poudre dans l'eau. Il a été mis aux fers dans les cachots. Le prévôt demande votre présence pour l'interroger sans tarder.

Sans un mot, le roi se lève. Son visage est fermé, sa mine grave. Il vous ordonne de le suivre et quitte la salle d'un pas pressé.

Lorsque vous arrivez aux geôles, vous découvrez, dans l'une des cellules, un homme enchaîné au mur, face à Fridek de Lirac. Celui-ci se tourne vers vous à votre arrivée. Le visage dur, il vous salue, puis s'adresse au roi.

— Sire, voici l'empoisonneur. J'attendais votre arrivée pour procéder à son interrogatoire.

— Allez-y. Faites parler ce misérable.

Si vous souhaitez l'interroger vous-même, *rendez-vous au [62](#).*

Si vous préférez lui laisser mener l'interrogatoire, *rendez-vous au [148](#).*

9

Vous êtes les premiers à reprendre vos esprits. Sans hésiter, vous vous jetez sur vos adversaires, lame en avant. À vos côtés, votre compagnon se saisit d'une lourde matraque posée contre un tonneau d'eau et se jette sur l'un d'eux. Gus, lui, blême de terreur, recule en trébuchant avant de se réfugier au fond de la tente, tremblant.

Garde

PV : 19 Puissance : 2 Défense : 12

Règle spéciale : Il n'y a pas de règle spéciale pour ce combat.

Si vous sortez vivant de cet affrontement, rendez-vous au [101](#).

10

— Je ne perdrai pas mon temps à écouter une tueuse sans scrupules. Garde ! À moi ! hurlez-vous.

Lysana se lève d'un bond, le regard profondément choqué par votre réaction. Elle ne s'attendait pas à ce que vous réagissiez ainsi.

Elle crache alors à vos pieds, les yeux flamboyants de haine. De l'autre côté de la porte, vous entendez des bruits de lutte, mais vous ne

pouvez rien faire pour le moment, car elle dégaine ses deux dagues avec une froideur mortelle.

— Je me suis trompée sur vous, dit-elle d'une voix glaciale, à peine contenue par la colère. Je vous croyais différent, mais vous êtes comme tous ces chiens, arrogants et aveugles. Vous allez mourir de ma main, et je prendrai un réel plaisir à vous tuer.

Alors qu'elle termine sa phrase, la porte dans votre dos s'ouvre à la volée. Vous faites un pas de côté, soulagé que vos gardes arrivent enfin, mais c'est l'homme encapuchonné qui se tient dans l'encadrement, une masse dorée dégoulinante de sang.

— Je vous avais pourtant prévenu qu'il ne vous écouterait pas, dit-il.

— Assez ! lance Lysana en le foudroyant du regard. Je m'occupe d'éliminer cette vermine royale. Toi, retourne à la planque. Je te rejoins dès que j'en aurai fini avec lui.

Elle tourne la tête vers vous.

— Crois-moi... ça ne sera pas long.

Elle se jette sur vous dans un cri de rage et de frustration.

Lysana

PV : 25 Puissance : 3 Défense : 16

Règle spéciale : Lysana réussit un coup critique si le dé affiche un résultat compris entre 1 et 5. Elle veut votre mort plus que tout. Sa colère envers vous la rend bien plus dangereuse que lors de vos derniers affrontements.

Si vous sortez vivant de cet affrontement, rendez-vous au [250](#).

11

Alors que la fumée s'élève en épais panaches noirs dans le ciel et que le souffle brûlant de l'incendie se fait sentir jusqu'à vous, vous voyez l'un des gardes pénétrer en trombe dans la tente du général, tandis que l'autre observe avec anxiété la colonne de feu qui s'élève toujours plus haut. Un instant plus tard, le général sort de la tente et fixe l'incendie avec intensité. Vous écarquillez les yeux. Le général n'est pas un humain, mais un nain. Chauve, une courte barbe noire au menton, il porte une épaisse armure de cuir qui semble aussi usée que solide.

Vous retenez votre souffle, car tout va se jouer maintenant. Comme vous l'espériez, les gardes partent en courant vers l'incendie. Ce que vous

n'aviez pas prévu, en revanche, c'est que le général décide de les suivre...

Un instant décontenancé par ce contretemps, vous reprenez vite vos esprits et décidez de les suivre à votre tour. Peut-être que, dans la confusion, vous pourrez enfin saisir l'occasion de l'éliminer.

Mais lorsque la chance n'est pas de votre côté, elle ne l'est décidément pas. Alors que vous vous mêlez à la foule qui tente de contenir le brasier, un cri retentit.

— C'est lui ! C'est lui que j'ai vu mettre le feu à l'entrepôt ! Attrapez-le !

Vous pestez intérieurement. Vous n'aviez pourtant vu personne. Le jour commence à poindre lorsque vous prenez vos jambes à votre cou, mais votre fuite est de courte durée.

Alors que vous courez à perdre haleine, une douleur fulgurante vous transperce le dos et vous coupe la respiration. Vous basculez en avant, comme au ralenti, et vous vous écrasez lourdement au sol. Vous tentez de vous relever, mais une seconde douleur, plus violente encore, vous déchire les reins... puis plus rien.

Le noir, le vide et le froid vous accueillent dans leur étreinte funeste.

Votre aventure se termine ici...

12

Vous vous élancez, lame en avant, pour l'embrocher comme un vulgaire poulet, mais vous comprenez vite votre erreur. Vous auriez dû vous douter qu'un mage de son envergure aurait une contre-mesure contre ce genre de situation. Il sait très bien que lors de ses incantations il est vulnérable. C'était le magicien royal après tout, l'un des jeteurs de sorts les plus puissants du royaume. Il n'y avait aucune chance que vous puissiez le vaincre aussi facilement.

Au moment où vous êtes à moins d'un mètre de lui, Vous déclenchez un sort de défense automatique. Vous êtes alors pris dans une tempête de feu qui tourbillonne violemment autour de vous.

Seuls vos réflexes peuvent encore vous sauver.

Faites un jet d'Agilité, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, rendez-vous au **299**.

Si vous obtenez 15 ou plus, rendez-vous au **213**.

13

Vesima et Yulia affrontent chacun leur garde dans un combat des plus incertains. Leurs forces sont équivalentes, et leurs duels, aussi violents qu'intenses, les éloignent rapidement de vous. Est-ce une stratégie des gardes du corps d'Ashar pour vous priver de leur soutien, ou simplement le hasard de la mêlée ? Vous l'ignorez. Une seule vérité compte, vous ne pourrez attendre aucune aide face à votre redoutable demi-frère. Et, paradoxalement, cela vous emplit de joie, car vous voulez régler son compte vous-même.

Ashar semble partager ce sentiment, car son sourire cruel et carnassier ne laisse planer aucun doute.

— Mon stupide demi-frère, dit-il avec un plaisir non dissimulé. Non content d'avoir occis le père, je vais avoir le plaisir d'occire le fils. Je ne pouvais rêver meilleur présent pour le jour de mon investiture au trône.

Pour toute réponse, vous crachez à ses pieds et avancez vers lui, prêt à en finir une bonne fois pour toutes. Mais à peine avez-vous fait un pas qu'il tend la main, pointe un doigt dans votre direction et hurle un mot de pouvoir. Vous n'avez qu'une fraction de seconde pour réagir.

Faites un jet d'Agilité, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 10, rendez-vous au

19.

Si vous obtenez entre 11 et 14, rendez-vous au **209.**

Enfin, si vous faites 15 ou plus, rendez-vous au **315.**

14

— Père, ne comptez pas sur moi pour fuir la queue entre les jambes. Je combattrai à vos côtés, quelle que soit l'issue de la bataille. Thyll n'a pas besoin de moi pour devenir un grand roi, et avec Hendricks et Khrys comme généraux, ainsi que Savano pour le conseiller, je ne lui serai d'aucune utilité. Ma place est ici, sur le champ de bataille, face à ce traître d'Ashar.

Le roi vous fixe un instant, les yeux emplis d'un mélange de colère et de chagrin, avant que son visage ne s'empourpre.

— Assez ! gronde-t-il. Depuis quand oses-tu contester mes ordres ? Tu es le prince cadet du royaume, et ton devoir est de protéger ton frère, le futur roi. Alors tu vas ravalier ta fierté et ton désir de vengeance, et tu partiras avec lui, que tu le veuilles ou non !

— Père... dites-vous sans animosité, mais d'une voix ferme, vous ne comprenez pas. Ce n'est pas le prince qui vous parle, mais le fils. Je connais mes devoirs envers Thyll, mais je ne peux me résoudre à vous laisser vous sacrifier seul. Si vous devez mourir ici, alors vous ne mourrez pas seul. Je serai près de vous, et nous franchirons ensemble les portes de la mort... pour retrouver Dunedane.

Vous baissez la tête un instant, avant de relever les yeux vers lui avec détermination.

— Mère est morte en me donnant la vie, et il est hors de question que mon père meure à son tour pour me sauver. Je suis désolé, mais je ne fuirai pas. C'est ma décision, et il vous faudra m'assommer pour que je quitte ce château sans combattre.

Le roi vous regarde, bouleversé, incapable de trouver les mots. Son autorité chancelle un instant, brisée par l'émotion.

C'est alors que Thyll s'avance vers vous.

— Ken-Rhyl... je sais ce que tu ressens. Mais la mort de mère n'était pas ta faute, et père est libre de choisir la sienne. Aller à l'encontre de sa volonté, c'est le priver de son honneur. Et surtout, c'est trahir les sacrifices qu'il a consentis pour faire de Kaasalia un royaume fort et prospère.

Il détourne le visage un instant, luttant contre les larmes lui montant aux yeux.

— Je t'en prie. Viens avec moi. Ensemble, nous préserverons tout ce pour quoi il s'est battu. Mourir avec lui sur le champ de bataille n'apportera rien de bon, ni pour lui ni pour le royaume.

Il vous tend la main, son regard plongé dans le vôtre.

Si finalement vous revenez sur votre décision et acceptez sa proposition, vous lui serrez la main avec une détermination nouvelle, mais le cœur accablé de tristesse pour votre père, *rendez-vous au* 72.

Si vous refusez de la lui serrer, toujours aussi résolu à combattre et prêt à tout pour vaincre Ashar sur le champ de bataille, même au prix de votre vie, *rendez-vous au* 181.

15

Vous sentez l'urgence vibrer dans les moindres cellules de votre corps et, par réflexe, vous poussez votre père loin de vous. Mais au moment de bondir pour vous mettre à l'abri, votre pied glisse et vous êtes englouti dans une tempête de flammes. Elles sont si ardentes, si dévorantes, que vous n'avez pas le temps de ressentir la moindre douleur. Votre corps est réduit en cendres avant même de toucher le sol.

Le roi Borr se relève et, rongé par une haine aussi dévorante que les flammes qui ont eu raison de vous, se jette sur Ashar. La rage démultiplie ses forces et il réussit même à porter plusieurs coups à son fils illégitime, mais ce dernier reprend vite l'ascendant. Avant que le roi ne reprenne son souffle après une passe d'armes particulièrement acharnée, Ashar pointe son index dans sa direction... et l'efface de l'existence.

Maintenant que vous et le roi êtes morts, plus rien ne peut empêcher Ashar de revendiquer le trône. Thyll tentera bien de le reconquérir quelque temps plus tard en levant une puissante armée avec l'aide du roi Denderic, mais une trahison des plus sournoises mettra rapidement fin à sa rébellion, et il périra, assassiné, au cours d'une froide nuit d'hiver. Ashar ne le sait pas encore... mais il est destiné à devenir le souverain le plus cruel et le plus redouté de toute Kaasalia...

16

Vous poussez la porte avec la plus grande précaution, mais elle laisse échapper un bref grincement plaintif. Pestant intérieurement, vous vous glissez par l'entrebattement, priant pour que la tueuse et son mystérieux complice n'aient rien entendu.

L'intérieur de l'entrepôt est encore plongé dans la pénombre, mais la lumière naissante du jour suffit à distinguer les lieux. Des piles de sacs et de caisses encombrent le sol. Une poussière flottante danse dans l'air, scintillant par instants comme des éclats de gemmes sous les rayons du soleil filtrant à travers les fenêtres. Vous avancez avec prudence, arme en main, lorsque vos yeux distinguent, à demi dissimulés par l'ombre, la tueuse et la silhouette encapuchonnée qui vous observent en silence.

— Voilà donc ce cher prince, dit l'assassine d'une voix haletante, brisée par la douleur. Jolie traque, je dois bien l'admettre.

Elle porte alors à sa bouche une fiole contenant un liquide doré et l'avale d'un trait. Sa posture se raffermit aussitôt, sa respiration retrouve un rythme régulier.

— Jolie traque, certes, reprend-elle d'une voix désormais suave et assurée. Mais qui, du chasseur ou de la proie, poussera son dernier soupir dans cet entrepôt poussiéreux ?

Elle dégaine ses deux lames avec une agilité saisissante.

— Allez-vous-en, ordonne-t-elle à l'adresse de la silhouette encapuchonnée. Je me charge de lui.

À son rire, vous comprenez qu'il s'agit d'un homme jeune, se tenant près d'elle.

— Soit. Je vous laisse donc, milady. Adieu, prince Ken-Rhyl, dit-il en vous fixant. Je doute que nous nous recroissons... Alors transmettez mes salutations aux enfers.

Il s'enfonce dans l'ombre et disparaît, happé par l'obscurité. Sa voix vous est étrangement familière. Vous êtes certain de l'avoir déjà entendue quelque part... mais où ? Vous n'avez pas le temps d'y réfléchir davantage. L'assassine se met en garde. Vous allez devoir l'affronter une nouvelle fois.

Assassine

PV : 25 Puissance : 2 Défense : 16

Règle spéciale : L'assassine est une experte dans l'art de frapper avec précision et de porter des coups mortels. Elle réussit un coup critique si le dé affiche un résultat compris entre 1 et 4.

Ses mouvements ont changé depuis votre dernière confrontation. Elle combat avec une détermination nouvelle. Elle ne vous sous-estime plus, et vous savez qu'il vous sera bien plus difficile de la vaincre.

Si vous parvenez à réduire ses points de vie à 5 ou moins, *rendez-vous au [329](#)*.

17

— Ah, j'ai entendu ça aussi... Il paraît qu'ils en ont pris deux d'un coup, dites-vous en revenant vers eux.

— Ouais, répond l'un d'eux. De vrais amateurs. Ils rôdaient dans le camp, comme si nous n'allions pas nous en rendre compte.

Le plus grand des trois, celui qui semble être le chef, l'interrompt brusquement et plante son regard dans le vôtre avec une expression de méfiance.

— Tu es de quelle faction ? demande-t-il d'une voix glaciale, sa main glissant distraitemment sur le pommeau de son épée.

Si vous choisissez de répondre que vous appartenez à la garde d'Ashar, *rendez-vous au* [93](#). Si vous préférez tourner les talons et vous enfuir, *rendez-vous au* [67](#).

18

Vous ne voyez aucune trace aux abords immédiats du camp. En revanche, à l'endroit où les trois malheureux ont été retrouvés, d'étranges empreintes sont relevées. Elles ressemblent à des pieds nus, fins et plus longs qu'un pied humain, et elles se dirigent vers le cœur de la forêt.

Vous prenez avec vous une dizaine de soldats. Lysana vous accompagne, car elle a insisté pour venir. Thyll, le général Khrys et le reste des hommes vous attendent au camp.

Vous marchez pendant plus d'une heure et atteignez finalement un immense chêne séculaire, au centre d'une clairière dont le sol est couvert d'une mousse dense. Une odeur singulière flotte dans l'air, mélange d'humus, de feuilles mortes et de parfums floraux.

Alors que vous vous approchez du chêne, un chant mélodieux se met soudain à résonner autour de vous. Une étrange torpeur vous gagne presque aussitôt. Plusieurs de vos hommes s'écroulent, plongés dans un sommeil profond. Vous tentez de résister, mais votre conscience vacille peu à peu.

Faites un jet de Volonté, facteur 13.

Si vous faites entre 1 et 12, rendez-vous au [122](#).

Si vous faites 13 ou plus, rendez-vous au [141](#).

19

Vous bondissez sur le côté, mais votre pied d'appui dérape sur le sol glissant, saturé du sang des combats, et vous vous écrasez lourdement au sol. Vous n'avez que le temps de tourner la tête vers

Ashar, l'horreur peinte sur votre visage, avant d'être englouti par les flammes.

Votre agonie est brève, car ces flammes magiques sont si intenses que vous êtes rapidement réduit en un petit tas de cendres et de scories, vite balayé par la brise matinale.

Bientôt, il ne reste plus rien de vous. Votre aventure s'achève ici.

Maintenant que vous et le roi êtes morts, rien ne peut empêcher Ashar de revendiquer le trône. Thyll tentera bien de le reconquérir quelque temps plus tard en levant une puissante armée avec l'aide du roi Denderic, mais une trahison des plus sournoises mettra rapidement fin à sa rébellion, et il périra assassiné une froide nuit d'hiver.

Ashar ne le sait pas encore... mais il est destiné à devenir le souverain le plus cruel et le plus redouté de toute Kaasalia...

20

Faites un jet de Chance, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, rendez-vous au

[57.](#)

Si vous obtenez 15 ou plus, rendez-vous au

[293.](#)

21

Alors que vous approchez, la chaleur devient vite étouffante, puis suffocante. Pourtant, vous êtes encore à dix bons mètres de lui. Tandis que vous vous demandez si vous serez capable de vaincre un tel monstre, quelqu'un vous donne une tape sur l'épaule et se joint à vous. C'est Lysana.

— Alors mon beau prince, tu ne pensais quand même pas t'amuser sans moi ?

Vous esquissez un sourire malgré vous. Assassine ou alliée, peu importe désormais, vous n'êtes plus seul face à l'abomination qui se dresse devant vous, et c'est tout ce qui compte. C'est donc avec une détermination nouvelle et un fol espoir que vous vous jetez dans le combat.

Ifrit

PV : 60 Puissance : 4 Défense : 14

Règle spéciale : Il dégage une chaleur si infernale que vous perdez 2 *points de vie* à la fin de chaque assaut.

En revanche, vous remarquez que la puissance de ses flammes diminue continuellement avec le temps. À la fin de chaque assaut, il perd 5 *points de vie*, et à partir du troisième, il n'inflige des coups critiques que sur un 20.

Enfin, grâce à la présence de Lysana combattant à vos côtés, vous réussissez vos coups critiques à partir de 18.

Si vous survivez à ce combat, *rendez-vous au* **146.**

22

Bien décidé à vous affronter en personne, le chef du groupe de pirates qui vous a pris à partie fait signe à ses hommes de s'occuper du général. Vous comprenez qu'il cherche à l'écartier, car il est évident qu'il veut ajouter un prince à son tableau de chasse.

C'est un homme massif, chauve, dont la barbe noire comme la nuit accentue encore la dureté de ses traits. Une profonde balafre lui traverse le visage, partant de sous l'œil gauche pour s'arrêter au milieu du nez, sinistre vestige d'un ancien combat. Dans ses mains puissantes, il brandit un énorme cimeterre à la lame épaisse, dont l'acier terni semble avoir déjà goûté le sang de nombreuses victimes.

Chef pirate

PV : 22 Puissance : 3 Défense : 14

Règle spéciale : Comme vous êtes à cheval, vous ne pouvez pas adopter de posture classique. En revanche, votre adversaire aura plus de mal à vous

atteindre, tandis que vous bénéficieriez d'un net avantage pour le frapper. *Ajoutez +3 à votre score de Combat.*

Si vous parvenez à lui porter le coup de grâce, rendez-vous au [177](#).

23

Vous êtes pris au dépourvu, mais vous parvenez malgré tout à improviser une réponse que vous espérez suffisamment crédible pour justifier votre présence.

— Je... je me cache des combats, balbutiez-vous d'une voix apeurée. Ces cavaliers... ils sont trop forts pour moi.

L'homme vous fixe un instant, puis plisse les yeux.

— Tu n'es pas l'un des nôtres, gronde-t-il en dégainant le long cimeterre à lame épaisse battant contre son flanc. Aucun de nous ne fuirait ainsi. Chien de fond de cale. Qui es-tu vraiment ?

Vous ne lui laissez pas le temps d'agir. D'une roulade sur le côté, vous échappez à son emprise et vous vous relevez, arme à la main, prêt à vous battre.

Un sourire entendu déforme alors son visage cruel, dévoilant une rangée de chicots pourris. Le combat est inévitable.

Soldat au cou de taureau

PV : 24

Puissance : 4

Défense : 12

Règle spéciale : Cet homme est relativement lent, mais il possède une force considérable. S'il réussit un coup critique, vous serez sonné par la violence de son attaque et subirez *un malus de -1 en Combat pour le round suivant*.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [199](#).

24

Le camp est plus vaste que vous ne l'aviez cru de prime abord. Pire encore, vous avez la désagréable sensation de tourner en rond entre les allées de tentes et de retomber sans cesse sur les mêmes petites places. Au cœur du camp, il y a déjà beaucoup de soldats, alors même qu'il est encore très tôt. Pourtant, toujours aucune trace de la tente-prison. À force de fureter en tout sens, vous commencez à éveiller les soupçons.

Alors que vous pensez atteindre une zone encore inexplorée et un peu moins fréquentée, une main s'abat lourdement sur votre épaule. Vous faites volte-face et vous vous retrouvez face à cinq hommes qui vous fixent avec animosité.

— Qui es-tu, l'mangeur d'algues ? vous lance avec froideur celui qui se tient devant vous.

Vous remarquez qu'il tient entre ses mains un long couteau à lame recourbée. Instinctivement, vous faites un pas en arrière, mais, venant de derrière vous, un bras épais vous ceinture et vous immobilise.

— Ce n'est pas l'un des nôtres ! s'écrie l'un des soldats. Regardez-le, c'est un pied-sec, un vulgaire mangeur de poussière !

Un rire gras éclate aussitôt dans le groupe.

— Qui es-tu donc ? insiste l'homme face à vous.

— C'est mon demi-frère, répond une voix que vous reconnaissiez immédiatement.

Les hommes s'écartent pour laisser passer Ashar.

— Alors, mon cher Ken-Rhyl, te voilà en bien mauvaise posture, n'est-ce pas ? Quelle ironie... Je venais justement m'entretenir avec le général Khran au sujet des prisonniers capturés, et je tombe sur toi. C'est presque comique, tu ne trouves pas ?

Vous vous débattez de toutes vos forces, mais un violent coup de poing au visage coupe net vos velléités de résistance.

— Tu n'as pas changé, reprend Ashar avec condescendance. Tu es toujours aussi stupide.

— Seigneur Ashar, que faisons-nous de lui ? demande l'homme armé du coutelas.

Votre demi-frère vous fixe droit dans les yeux, un sourire amusé aux lèvres.

— Exécutez-le sans tarder. C'est peut-être un prince sans ambition, mais il reste dangereux.

L'homme en face de vous sourit, dévoilant une rangée de chicots pourris.

— Tu as entendu le futur roi, pauvre bouffeur de vase. Adieu.

Sans la moindre hésitation, il enfonce sa lame dans votre poitrine. Devant vous, Ashar éclate de rire tandis que vous gémissiez de douleur dans la poussière, puis il se détourne et disparaît dans les premiers rayons du soleil matinal.

Votre aventure s'achève ici...

25

Vous répugnez à tuer un homme dans son sommeil. Aussi, du pommeau de votre épée, vous lui assénez un coup puissant à la tête. L'homme s'affaisse dans son lit avec un faible râle, mais sa respiration régulière vous rassure. Il vit encore.

À l'extérieur, les trois soldats passent bruyamment devant la tente. Heureusement pour vous, ils poursuivent leur chemin sans s'arrêter. Vous patientez quelques instants, puis ressortez en silence.

Rendez-vous au [306](#).

26

Désespéré, vous fouillez les moindres recoins de ce secteur de la basse-cour. Votre regard se porte sur les toits, et vous vous demandez si, malgré sa blessure, la tueuse n'aurait pas choisi de s'y réfugier.

C'est alors qu'une douleur fulgurante vous transperce les reins. Vous tombez à genoux, terrassé par la souffrance, lorsqu'une main vous saisit brutalement par les cheveux et vous tire la tête en arrière.

Au-dessus de vous se dresse un homme dont le visage disparaît sous une épaisse capuche. Dans sa main brille une dague maculée de votre propre sang.

— Adieu, prince de pacotille.

Cette voix... vous êtes certain de l'avoir déjà entendue quelque part. Mais vous n'aurez jamais l'occasion de percer ce mystère. D'un geste sec et implacable, l'homme met fin à votre existence.

Votre aventure s'achève ici...

27

À la tête de votre unité, vous chargez les archers. Ces derniers n'ont que le temps de dégainer leurs dagues pour vous affronter. Deux d'entre eux se jettent sur vous.

Premier archer

PV : 15 Puissance : 2 Défense : 15

Second archer

PV : 21 Puissance : 1 Défense : 14

Règle spéciale : Comme vous êtes à cheval, vous ne pouvez pas adopter de posture classique. En revanche, vos adversaires auront plus de mal à vous atteindre, tandis que vous, vous bénéficiez d'un net avantage pour les frapper. Ajoutez +3 à votre score de *Combat*. Le soldat que vous affrontez sera le seul à pouvoir vous porter une attaque. En revanche, si votre adversaire réussit un coup critique, le second profitera de l'occasion pour vous toucher avec une attaque d'opportunité. Cette attaque ne sera pas un coup critique.

Si vous sortez vivant de cet affrontement, rendez-vous au [130](#).

28

Alors que vous êtes sur le point de les suivre, quelque chose attire votre attention. Le corps de l'homme est déjà partiellement carbonisé, mais ses mains révèlent une étrangeté troublante. Là où les flammes n'ont pas encore dévoré la chair, on distingue de profondes marques anciennes. Ses paumes sont striées de cicatrices étroites et parallèles, comme si des cordes rugueuses avaient mordu sa peau des centaines de fois. Entre ces sillons, des plaques sombres apparaissent, incrustées dans les crevasses de la chair. Ce n'est pas de la suie, mais plutôt une couche de goudron durcie au fil des ans, qui semble avoir imprégné l'épiderme. Enfin, ses ongles, épais et brisés, portent les mêmes traces noirâtres.

Vous restez un instant perplexe, convaincu qu'il s'agit d'un indice important. Ne découvrant rien de plus, vous rejoignez le roi et le prévôt dans la salle du trône. *Rendez-vous au [285](#).*

29

Vous tentez un pas en arrière, mais vous n'êtes pas assez rapide. La dague se plante dans votre épaule et vous arrache un cri de douleur. *Vous perdez 4 points de vie.*

Un homme jaillit alors de la pénombre, comme un diable surgissant de sa boîte. Une épaisse capuche lui dissimule le visage tandis qu'il se précipite pour soutenir la tueuse.

— Est-ce que ça va aller ? demande-t-il.

Cette voix vous est familière, vous en êtes certain. Pourtant, impossible de mettre un nom dessus. Mais ce n'est pas le moment de percer ce mystère. La tueuse prépare quelque chose, vous le sentez.

— Je survivrai, grince-t-elle entre ses dents serrées par la douleur.

Sans vous quitter des yeux, elle arrache son masque et son bandeau. Son visage vous frappe de plein fouet. Sa peau est mate, ses cheveux noirs ondulent librement, et ses yeux, d'un bleu d'une profondeur troublante, vous saisissent. Comment avez-vous pu ne pas les remarquer plus tôt ?

Vous la reconnaissiez aussitôt. C'est Lysana. La Sirène aux yeux de saphir. L'une des cinq Archontes des mers.

Un sourire éclaire ses traits malgré la souffrance. Elle rengaine ses lames avec lenteur, puis jette au sol un petit objet de verre. Il éclate dans un bruit sec et une fumée acré et épaisse envahit aussitôt l'entrepôt, noyant la pièce dans une brume opaque.

— Mon beau prince, murmure-t-elle d'une voix chargée de douleur, je t'ai bien trop sous-estimé. Mais ne t'en fais pas... nous nous reverrons. Nous sommes en compte, toi et moi.

Un rire léger flotte un instant dans la fumée, puis s'évanouit.

Ils se sont enfuis.

Vous sortez de l'entrepôt, le sang bouillonnant. Une fois encore, elle vous a échappé. Tandis que vous cherchez comment la retrouver, un brouhaha monte depuis le cœur de la basse-cour. La foule vocifère, et un mauvais pressentiment vous serre la poitrine.

Vous partez en courant dans cette direction.

Rendez-vous au [205](#).

30

Aussi silencieusement qu'une panthère, vous longez le bâtiment à la recherche d'une fenêtre. Trois se succèdent le long de l'entrepôt. Vous jetez un œil aux deux premières, mais même après avoir pris le temps d'observer l'intérieur, vous ne voyez âme qui vive. Ce n'est qu'à la troisième que votre patience est récompensée. La tueuse se tient dans la pénombre, près du mur du fond. Elle presse son flanc, les traits crispés par la douleur.

Vous hésitez encore entre contourner le bâtiment pour passer par la porte ou tenter de forcer la fenêtre, lorsqu'une silhouette surgit. Une personne emmitouflée dans une veste ample, le visage dissimulé sous une capuche, s'approche d'elle et lui tend une fiole. La tueuse l'avale d'un trait. Sa posture se raffermit aussitôt et toute trace de douleur disparaît. Ils échangent quelques mots, mais vous n'en percevez rien.

Vous devez agir vite. Porté par un élan instinctif, vous tirez doucement sur la fenêtre. Comme vous l'espériez, elle s'ouvre en silence. Vous aviez deviné qu'avec une seule entrée visible, une issue de secours devait exister, prête à servir en cas d'urgence. Votre intuition était juste.

Faites un jet de Discrédition, facteur 13.

Si vous obtenez un résultat compris entre 1 et 12, rendez-vous au [149](#).

Si vous obtenez 13 ou plus, rendez-vous au [231](#).

31

D'un bond rapide, vous plongez sur la gauche pour éviter une attaque magique qui ne vient pas. Pourtant, vous savez qu'il a agi. Son sourire satisfait ne laisse aucun doute.

Vous reculez, sur la défensive. Une chaleur sourde naît en vous, puis enfle brutalement. Elle devient insupportable. Vous brûlez de l'intérieur. La douleur vous arrache un cri d'agonie, tandis qu'une fumée âcre s'échappe de votre bouche. L'instant d'après, vous n'êtes plus qu'une masse de chair en feu, crépitante, hurlante.

Ashar éclate de rire. Puis il vous tourne le dos, sans plus vous accorder la moindre attention.

Votre aventure s'achève ici, comme votre corps, qui bientôt ne sera plus qu'un tas de cendres dispersées aux quatre vents...

32

Alors que vous reprenez votre souffle après cet éprouvant combat, votre sixième sens vous hurle qu'un danger imminent est sur le point de fondre sur vous. Vous scrutez les alentours, et ce que vous voyez n'est pas réjouissant. La quasi-totalité de vos forces a été anéantie. Seul un quart d'entre elles se bat encore, regroupé en un ultime rempart autour de vous. Pourtant, vous êtes intimement convaincu que ce n'est pas cela que vous redoutez. Quelque chose approche.

À peine l'avez-vous compris qu'une rumeur enfle parmi les troupes ennemis. Elles s'écartent soudain de part et d'autre, comme un rideau qu'on

tire brusquement, révélant Ashar, ses deux puissants gardes du corps et plus d'une centaine de soldats.

Il se campe face à vous avec un sourire narquois. Le roi Borr fait un pas en avant, le défiant de toute sa stature.

— Je suis surpris de te voir ici, dit-il d'un ton chargé de mépris. J'étais persuadé que tu resterais caché bien tranquillement derrière tes hommes jusqu'à la fin des combats, comme le lâche que tu es.

— Mon cher père, dit Ashar sans même vous lancer un regard, vous êtes bien moins perspicace que je ne le pensais. L'âge, sans doute. Croyez-vous réellement que je n'allais pas intervenir ? Que je ne voulais pas vous voir agoniser sous mes yeux et vous entendre me supplier d'épargner votre misérable et pathétique vie ? Que je ne souhaitais pas couper moi-même votre tête couronnée et devenir roi de mes propres mains ? Pauvre sot.

Le roi Borr, perdant patience, brandit son épée, tandis qu'Ashar éclate de rire et que ses troupes se jettent sur les vôtres.

Si vous avez accepté l'aide de Lysana,
rendez-vous au [127](#).

Sinon, *rendez-vous au [78](#).*

33

Le général amène son cheval à votre hauteur. Vous remarquez que son bras gauche pend, inerte, le long de son corps.

— Merci, mon prince. Ils n'ont peut-être pas la force d'un soldat lambda, mais à quatre contre un, ils représentent une véritable menace.

— Est-ce que ça va aller ? demandez-vous avec sollicitude.

— Que ça aille ou non, il faudra faire avec. Inutile de perdre notre temps en apitoiement. Continuons de détruire ces maudits engins de siège tant que nous avons encore l'avantage.

Vous acquiescez.

Les 40 minutes qui suivent ne sont qu'un enchaînement de combats et de lancers de fioles d'huile enflammée. Plus d'une vingtaine de trébuchets et de catapultes s'embrasent, illuminant le champ de bataille et dégageant une écœurante odeur de bois et de chair brûlés. Finalement, le général revient vers vous, la mine sombre.

— Nous ne pouvons plus tenir. Plus de 40 % de nos hommes sont tombés. Nos lignes se disloquent. Je vais ordonner la retraite. Soyez prêt à fuir à bride abattue avec ce qu'il nous reste.

— Et le commando ? demandez-vous, la gorge serrée.

— Aucune nouvelle. Ils ont très certainement échoué.

— Je vois..., dites-vous d'un ton lugubre.

Le général porte une petite trompette de cuivre à sa bouche et sonne la retraite. Comme un seul homme, les cavaliers restants tournent bride et s'élancent en un bloc compact vers le château.

Pendant toute la durée de cette retraite, vos yeux restent fixés sur la grande porte et le pont-levis toujours levé. Le martèlement des sabots de la centaine de cavaliers restants est assourdissant et, avec la fatigue et la tension, vous avez l'impression d'évoluer dans une fantasmagorie cauchemardesque.

Autour de vous, certains compagnons chutent de leur monture, fauchés par des volées de flèches ennemis, mais vous ne détournez pas le regard, focalisé sur un seul objectif, survivre à cette fuite éperdue.

Si vous portez l'armure de soldat, *rendez-vous au* [330](#).

Si vous portez votre majestueuse armure princière, *rendez-vous au* [6](#).

34

Vesima et Yulia sont entraînés malgré eux dans des duels séparés contre les gardes du corps d'Ashar, chacun engagé dans une confrontation

périlleuse dont l'issue reste incertaine. Aucun ne semble prendre l'avantage, et la fureur des combats les emporte loin de vous, les engloutissant peu à peu dans la tourmente de la bataille. Était-ce une ruse des gardes du corps d'Ashar pour vous isoler, ou le dieu de la guerre vous séparait-il selon son caprice ? Impossible à dire.

Une chose s'impose à vous avec une clarté brutale. Vous êtes désormais seuls face à votre demi-frère. Contre toute attente, ce constat embrase votre cœur d'une farouche exaltation. Avec l'aide de votre père, vous allez enfin venger Dunedane.

Ashar semble animé de la même certitude. Son rictus prédateur en dit long. Ce duel, il l'attendait autant que vous.

— Quelle chance, dit-il. Le père et le fils réunis pour leur exécution. Je vous sais gré de me faciliter ainsi la tâche.

Pour toute réponse, vous vous mettez en position d'attaque et avancez lentement vers lui. Le roi, toujours à vos côtés, cale ses mouvements sur les vôtres.

Ashar tend alors son index dans votre direction et prononce un mot de pouvoir qui résonne un instant dans les airs avant de tomber comme un couperet. Vous n'avez que peu de temps pour réagir.

Faites un jet d'Agilité, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, rendez-vous au [15](#).

Si vous obtenez 15 ou plus, rendez-vous au [7](#).

35

Les gardes gisent dans une mare de sang. Vous détournez le regard de ce spectacle macabre et vous rejoignez votre compagnon. Il vous fixe, les yeux écarquillés, incapable d'y croire.

— Prince Ken-Rhyl... c'est bien vous ?

— Évidemment, répondez-vous en entamant la corde qui maintient son bras droit prisonnier. Qui d'autre ?

— Vous n'avez tout de même pas abandonné notre mission pour venir sauver un simple soldat comme moi ?

Vous secouez la tête, la mâchoire serrée.

— Quelle espèce d'homme pensez-vous que je sois ? Vous croyez vraiment que je vous aurais laissé pendre comme un chien alors que je pouvais agir ?

Vos coups de lame s'acharnent sur les liens, mais la corde résiste. Elle est bien plus solide que vous ne l'auriez cru.

— Mais enfin... la mission est bien plus importante que moi.

— Le général, nous irons nous en occuper un autre jour. Il ne perd rien pour attendre. Mais si je ne vous libère pas aujourd’hui, c’est un homme de valeur que nous perdrions. Et je n’abandonne jamais mes compagnons.

Le silence s’installe. Il baisse les yeux, pensif, tandis que vous parvenez enfin à trancher la corde de son bras droit. La sueur perle sur votre front lorsque vous attaquez le lien du bras gauche.

— Merci, souffle-t-il. Puis il vous tend sa main libre. Nous ne nous sommes même pas présentés. Je m’appelle Shoric.

Vous serrez sa main avec force.

— Ken-Rhyl. Mais vous le saviez déjà, dites-vous en reprenant votre lutte contre la corde récalcitrante.

— N’empêche, prince... privés de leur général, ces maudits pirates seraient bien moins organisés. J’ai honte que vous ayez risqué votre vie pour moi.

Vous relevez brusquement la tête, fronçant les sourcils.

— Des pirates ? De quoi parlez-vous ?

— Ashar s'est allié aux cinq Archontes des mers. Vous ne le saviez pas ? Les gardes me l'ont craché lorsqu'ils me torturaient. Ses troupes ne sont

que de vulgaires pirates. Si leur nombre n'était pas si écrasant, nous les aurions déjà balayés.

Si le prince Thyll vous a parlé des Archontes des mers, *rendez-vous au* [**42**](#).

Dans le cas contraire, *rendez-vous au* [**322**](#).

36

Vous rassemblez votre courage, puis, d'un pas assuré, celui de quelqu'un qui est là pour une bonne raison, vous vous approchez des gardes. Ils vous observent venir avec une méfiance manifeste.

— Halte ! crie l'un d'eux. Faites immédiatement demi-tour, vous n'avez rien à faire ici !

— À moins que vous ne connaissiez le mot de passe..., ajoute le second d'un ton suspicieux.

Si vous voulez répondre : « Le mot de passe est maudit mât de misaine », *rendez-vous au* [**222**](#).

Si vous répondez : « Le mot de passe est maudit mât d'artimon », *rendez-vous au* [**318**](#).

Enfin, si vous répondez : « Le mot de passe est maudit mât de cacatois », *rendez-vous au* [**196**](#).

37

— Tu devrais te changer et prendre un bon bain, dit-il d'une voix tendue. Tu as l'air d'avoir vécu de durs moments pendant le raid. Père nous attend dans la salle du trône avec les généraux et ses conseillers, mais ils vont sans doute palabrer un moment avant d'en venir à l'essentiel, tu les connais. Ça te laisse un peu de temps. Va, je vais les prévenir. Je viendrai te chercher lorsqu'ils aborderont les questions importantes.

Vous acquiescez avec soulagement. Un bon bain et des vêtements propres seront plus que bienvenus. Malgré tout, vous ne flânez pas. Après un bain sommaire dans une eau à peine tiède, vous passez vos vêtements de rechange, troquant l'armure maculée de poussière et de sang séché que vous portiez durant le raid contre une armure de cuir très semblable à celle que vous aviez avant l'assaut.

Alors que vous terminez de sanglez votre ceinture d'arme, à laquelle est fixé votre fourreau, votre frère frappe à la porte, puis entre.

— Tu arrives à point nommé, dites-vous. Je suis prêt.

Thyll acquiesce.

Vous ne portez plus l'armure utilisée durant le raid, ce qui signifie que vous ne bénéficiez plus de

ses bonus. Pensez à les retirer de votre fiche de personnage. Rendez-vous au [271](#).

38

Les gardes sont les premiers à se reprendre. L'un d'eux bondit hors de la tente en sonnant l'alerte, tandis que l'autre dégaine son arme et vous fait face. Sans hésiter, vous foncez sur lui. À vos côtés, votre compagnon saisit une lourde matraque posée contre un tonneau, prêt à frapper. Gus, lui, se terre au fond de la tente, pétrifié.

Votre lame siffle, vos coups se succèdent, et bientôt votre adversaire chancelle. La victoire semble à portée de main. Mais, au moment où vous levez le bras pour l'achever, plusieurs gardes surgissent, armes au clair.

Vous luttez de toutes vos forces. L'acier heurte l'acier, les cris emplissent l'air étouffant de la tente. Vous tenez bon, reculez, frappez encore... mais le nombre finit par l'emporter. Vous êtes acculés, submergés, écrasés sous les coups.

Le lendemain, tandis que le soleil éclaire un ciel d'un bleu limpide, le verdict tombe sans pitié. Sans procès ni délai, vous êtes menés à l'échafaud. La corde se resserre autour de vos coups, et vous finissez pendus comme de vulgaires criminels.

Votre aventure s'achève ici...

39

Le général Khrys lutte contre quatre pirates et votre intervention est indispensable. Vous piquez des éperons et projetez votre monture entre lui et deux de ses assaillants. Malgré votre fatigue et vos blessures, vous les tenez en joue, prêt à les défier. Les pirates approchent, résolus à vous occire.

Premier pirate

PV : 13 Puissance : 2 Défense : 11

Second pirate

PV : 15 Puissance : 3 Défense : 12

Règle spéciale : Comme vous êtes toujours à cheval, vous ne pouvez pas adopter de posture classique. En revanche, vos adversaires auront plus de mal à vous atteindre, tandis que vous bénéficiez d'un net avantage pour les frapper. *Ajoutez +3 à votre score de Combat.*

Le pirate que vous affrontez sera le seul à pouvoir vous porter une attaque. Toutefois, si votre adversaire réussit un coup critique, le second profitera de l'occasion pour vous toucher avec une attaque d'opportunité. Cette attaque ne sera pas un coup critique.

Si vous survivez à cet affrontement, rendez-vous au [33](#).

40

Il vous fixe longuement, sans ciller, et cette minute suspendue semble durer une éternité.

— J'imagine que vous êtes là pour voir Khran.

Son rire mauvais éclate aussitôt, repris par ses deux acolytes.

— Ce pitoyable imbécile se prend pour un véritable général alors qu'il sait à peine compter.

— Pathétique en effet, répondez-vous d'un ton mesuré. Pourtant, s'il a réussi à faire arrêter des espions, il n'est peut-être pas aussi incompétent que vous le prétendez.

L'homme crache au sol, le regard chargé de mépris.

— Il n'a rien fait, si ce n'est donner l'ordre de les pendre. Ceux qui ont flairé leur manège et qui les ont mis à genoux, c'est nous.

Vous redressez légèrement les épaules et adoptez une voix ferme.

— Je vois. Et où se trouve le prisonnier qui attend son exécution ? J'aimerais l'interroger personnellement.

— Dans la tente rouge, à une trentaine de mètres des gibets. Mais ne vous faites pas d'illusions. Le premier n'a pas prononcé un mot, même au pied du gibet, et celui-ci est taillé dans la même étoffe. Vous aurez du mal à lui tirer la moindre information.

— Nous verrons bien, rétorquez-vous froidement. J'ai mes méthodes. Bien, vous pouvez disposer.

Vous tournez les talons sans leur laisser le temps de répondre et prenez la direction de l'intérieur du camp. Chaque pas vous paraît lourd, comme si leurs regards pesaient sur vos épaules. Avec un immense soulagement, vous réalisez qu'ils se contentent de vous suivre du regard en silence, sans tenter de vous retenir.

Une décision capitale s'impose à vous.

Partirez-vous à la recherche de votre compagnon survivant et tenterez-vous tout pour le libérer, sachant qu'une fois l'alerte donnée, vous n'aurez plus aucune chance d'accomplir votre mission ? *Rendez-vous au [190](#).*

Ou l'abandonnerez-vous à son sort pour poursuivre la mission qui vous a été confiée ? *Rendez-vous au [224](#).*

41

Avant de repartir, vous fouillez aussi discrètement que possible ce capharnaüm, mais vous ne trouvez malheureusement rien d'utilisable. Tout ce qui s'y trouve n'est bon qu'à être jeté. Dépité, vous sortez de la tente et reprenez votre route vers votre funeste objectif. *Rendez-vous au [129](#).*

42

— Les cinq Archontes des mers... Bon sang, alors Thyll avait vu juste. Je comprends mieux maintenant. Je n'arrivais pas à imaginer qu'un quelconque royaume puisse s'allier à Ashar, mais là, tout devient clair.

— D'après ce que j'ai compris, dit-il en se contorsionnant pour vous permettre de couper les cordes plus facilement, chaque Archonte s'occupe d'un secteur du champ de bataille. Ici, c'est celui de Felton, la Foudre tempétueuse.

— Je vois.

— Dites, prince, vous en avez encore pour longtemps ?

— Je fais ce que je peux, dites-vous en serrant les dents. Cette corde est extrêmement solide, mais j'en vois enfin le bout.

Il acquiesce avec un sourire crispé. Une minute s'écoule dans un silence seulement troublé par vos jurons murmurés, puis vous parvenez enfin à trancher la dernière entrave.

— Inutile de traîner davantage ici, dites-vous. Vous sentez-vous suffisamment fort pour rejoindre nos lignes ?

— Affirmatif, répond-il en se saisissant d'une lourde matraque posée contre un tonneau d'eau.

Vous quittez la tente comme des ombres et vous vous faufilez entre les abris afin de mettre le plus de distance possible entre vous et la tente-prison. Bien vous en a pris, car, peu après, vous entendez l'alarme retentir tandis que le soleil se lève lentement à l'horizon.

Si vous aviez repéré une écurie, *rendez-vous au* [44](#).

Sinon, *rendez-vous au* [208](#).

43

Vous serrez les dents et fixez le pont-levis ainsi que la porte bardée de fer, toujours close. Alors qu'il reste un peu plus d'une centaine de mètres à parcourir, vous sentez une douleur irradier de votre flanc gauche. Une flèche vient de s'y ficher dans un son mat. Heureusement, la cotte de mailles l'a arrêtée avant qu'elle ne pénètre profondément dans la chair.

Vous perdez néanmoins 2 points de vie. Rendez-vous au [171](#).

44

Vous tentez d'allier discréction et rapidité, mais l'exercice se révèle périlleux. Les soldats que vous croisez vous observent avec une suspicion grandissante. Derrière vous, les cris de rage et de stupeur enflent rapidement. Puis tout s'accélère. Des hommes surgissent des tentes et cherchent désormais à vous barrer la route. Votre fuite devient chaque seconde plus hasardeuse.

Heureusement, l'écurie se situe dans une zone du camp presque déserte. Vos poursuivants se retrouvent bientôt tous derrière vous.

Vous atteignez enfin l'endroit espéré... mais deux soldats en gardent l'accès. Un cri de rage vous échappe. Lorsque vous étiez passé ici plus tôt, il n'y avait pourtant personne. Cette fois, il n'y a plus d'alternative. Le combat est inévitable. Vous devrez agir vite, car ceux qui sont sur vos traces risquent de vous prendre en tenaille à tout instant.

Sans hésiter, vous vous élancez sur votre vis-à-vis, tandis que Shoric fait de même.

Garde de l'écurie

PV : 12

Puissance : 2

Défense : 12

Règle spéciale : Si Gus est avec vous, il vous prête main-forte, à Shoric et à vous, durant ce combat. *Ajoutez alors +1 aux dégâts infligés et +1 en Combat.*

Si, au bout de quatre assauts, le garde est toujours en vie, *rendez-vous au [128](#).*

Si vous êtes victorieux en quatre assauts ou moins, *rendez-vous au [242](#).*

45

Lorsque vous arrivez, le roi Borr est penché sur un long rapport, les sourcils froncés. Ne voulant pas le déranger, vous attendez en silence qu'il ait terminé.

Au bout d'un long moment, il lève enfin les yeux et vous remarque.

— Ken-Rhyl, dit-il avec une joie non dissimulée, tu es de nouveau sur pied ?

— Oui, maître Savano a fait un travail remarquable. Je me sens en pleine possession de mes moyens, répondez-vous, en souriant malgré la situation dans laquelle vous vous trouvez.

Un nouveau projectile vient alors heurter les murs du château dans un bruit sourd, assombrissant

davantage le regard du roi. De votre côté, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander ce que contient ce rapport qui semble tant contrarier votre père.

Si vous souhaitez en savoir plus sur ce rapport, *rendez-vous au [289](#)*.

Si vous préférez découvrir quelle stratégie a été définie pour briser le siège, *rendez-vous au [325](#)*.

46

Vous bondissez tel un félin fondant sur sa proie. Hélas, malgré leurs doutes, vos adversaires s'attendaient à une telle trahison. Avant même que votre lame n'atteigne sa cible, le garde à la lance détourne violemment votre attaque, tandis que son compagnon s'élance déjà pour donner l'alerte.

Vous le savez aussitôt, tout est perdu.

Votre seule chance serait de fausser compagnie à votre vis-à-vis, mais il ne vous en laisse pas l'occasion. Fuir serait une condamnation immédiate, car avec une lance, il n'aurait aucun mal à vous transpercer le dos. Vous n'avez donc d'autre choix que de combattre.

Les coups s'échangent dans une confusion brutale, portés par l'énergie du désespoir. Pourtant, vous n'avez le temps que de tenir quelques instants. Déjà, des renforts surgissent. Acculé, submergé, vous

finissez par mordre la poussière, une lame enfonceée entre les omoplates.

Votre aventure s'achève ici...

47

Alors que vous vous glissez derrière les débris d'une catapulte encore fumante, une flèche se fiche à quelques centimètres de votre jambe. Instinctivement, vous dégainez votre arme et pivotez vers le tireur. Puis vous vous figez.

Devant vous se tient une dizaine de soldats-pirates. Leurs sourires cruels s'étirent lentement. Vous venez de tomber sur une troupe de renfort en marche vers les lignes ennemis.

Vous comprenez aussitôt que tout est terminé. Votre regard croise celui de Shoric. Un bref acquiescement suffit.

Dans un même élan, vous vous jetez sur eux, hurlant comme des bêtes traquées. Le combat est désespéré, acharné. Vous frappez avec la rage du désespoir et, durant quelques instants, vous croyez presque pouvoir les retenir.

Puis l'inévitable survient. Shoric est le premier à tomber, fauché par un coup meurtrier. Sa mort embrase votre fureur. Dans un ultime sursaut, vous redoublez de violence, frappant à l'aveugle, mordu par la haine.

La vague finit par vous submerger. Une lame vous transperce de part en part. Votre souffle se brise, vos forces vous abandonnent. Vous êtes déjà mort avant même de heurter le sol.

Votre aventure s'arrête ici...

48

— Bon sang. Les spéculations de Thyll étaient donc fondées. Ashar s'est bel et bien allié aux cinq Archontes des mers. Ce ne sont pas des soldats que nous affrontons, mais des pirates sans foi ni loi. Je comprends mieux comment il a pu rassembler une armée aussi puissante en si peu de temps.

— Vous avez raison, prince. Aucune nation n'aurait pris le risque de lui prêter main-forte et de briser la paix qui règne depuis si longtemps. Ce qui m'inquiète surtout, c'est le marché qu'il a pu conclure avec eux.

— Nous nous sommes posé la même question avec Thyll et nous...

Vous n'avez pas le temps de finir votre phrase. Un groupe de pirates se jette sur vous.

Si vous portez l'armure des soldats, *rendez-vous au [126](#).*

Si vous portez votre magnifique armure princière, *rendez-vous au [22](#).*

49

Essoufflé par ce combat, vous prenez quelques instants pour reprendre votre souffle. Quelque chose vous intrigue fortement. Les soldats d'Ashar ne portent pas de véritable armure. En réalité, leurs tenues sont toutes disparates. Certains arborent bien une cuirasse de cuir léger, mais la plupart n'ont qu'une simple tunique.

Une autre chose attire votre attention. Ils se battent soit seuls, soit en petits groupes désorganisés et indépendants les uns des autres. Pourtant, au milieu de ce chaos apparent, une forme de cohésion se dégage. Vous n'avez jamais rien vu de tel.

Cependant, vous chassez rapidement ces pensées. Pour l'instant, ce n'est pas votre priorité. Vous vous reconcentrez, car malgré tout, certaines choses tournent dans le bon sens. La lune est partiellement cachée par l'épaisse fumée des engins de guerre en flammes. Contre toute attente, l'un des éléments néfastes au bon déroulement de votre mission a été neutralisé.

C'est finalement le cœur plus léger que vous repartez en direction de votre objectif. Vous avancez lentement, prenant soin de vous faufiler d'ombre en ombre. Le temps s'étire. À plusieurs reprises, vous êtes contraint de vous allonger au sol et d'attendre

qu'un groupe de soldats ennemis s'éloigne avant de reprendre votre progression.

Finalement, après 20 minutes, vous atteignez les premières tentes. De nombreux braseros illuminent la zone, compliquant votre dissimulation. Alors que vous cherchez par où passer pour rester le plus invisible possible, trois soldats se dirigent droit vers vous. Vous n'avez que peu de temps pour réagir.

Si vous pénétrez rapidement dans la tente la plus proche, *rendez-vous au* [**198**](#).

Si vous préférez vous élancer entre les tentes avant qu'ils n'arrivent, *rendez-vous au* [**204**](#).

50

Vous pestez. Ils sont bien trop nombreux, et vous savez que si les archers lâchent leurs traits, une grande partie de vos hommes tombera avant même d'avoir pu esquisser le moindre mouvement. Vous maudissez intérieurement votre demi-frère. Finir ici, criblé de flèches comme une bête traquée, serait une mort aussi vaine qu'humiliante.

Votre main se crispe sur la poignée de votre épée, que vous tirez presque machinalement, conscient de l'inutilité du geste. C'est alors qu'une silhouette se détache des rangs ennemis et s'avance de quelques pas, s'imposant devant les archers. Vous

la reconnaissiez aussitôt. C'est la tueuse que vous avez combattue devant votre chambre.

Vous crachez à terre.

— Vous..., lâchez-vous avec mépris. Je comprends mieux. Il semblerait que nous ayons encore des comptes à régler. Ici et maintenant.

Elle vous dévisage, un sourire narquois aux lèvres.

— Le destin a parfois un sens de l'humour délicieux, mon prince. Avouez que la situation est... savoureuse.

— Désopilante, répondez-vous, les dents serrées.

— Oh, je conçois que vous soyez un peu crispé, reprend-elle avec une fausse compassion. Mes hommes vous tiennent en joue, après tout.

Elle se retourne alors et, d'un geste sec, intime aux archers de baisser leurs arcs.

Vous froncez les sourcils, déconcerté. Thyll se rapproche de vous et murmure :

— Tu la connais ?

— Hélas. C'est elle qui a tenté de m'assassiner.

— Dans ce cas, il n'y a rien à discuter, tranche-t-il en dégainant à son tour. Le combat est inévitable.

Cependant, la réaction de votre ennemie vous surprend.

— Je ne suis pas venue pour me battre, dit-elle calmement. Mais si vous y tenez absolument, ajoute-t-elle d'une voix soudain plus dure, je saurai m'en accommoder.

Vous échangez un bref regard avec Thyll.

— Et pourquoi accorderions-nous le moindre crédit à la parole d'une assassine ? réplique votre frère. Chaque mot que vous prononcez suinte la trahison.

Elle éclate d'un rire froid, dénué de la moindre chaleur.

— Pour un futur souverain, vous manquez cruellement de finesse, prince de pacotille. Et cessez donc de me réduire à une fonction. Je m'appelle Lysana.

Elle marque une pause, puis reprend avec fierté :

— Lysana, la Sirène aux yeux de saphir. L'une des cinq Archontes des mers.

Elle se tourne alors vers vous, ignorant ostensiblement Thyll.

— Le seul ici digne de mon attention, c'est toi, mon beau prince. C'est à toi que je parlerai, et à toi seul. Si cela ne convient pas à ton frère ou à ceux

qui t'accompagnent, alors cette trêve prendra fin. Il me suffira d'un simple battement de cils pour vous transformer en vulgaires hérissons avant même d'avoir fait dix pas.

Thyll s'avance, le visage écarlate de rage, son épée brillant sous la lumière du soleil. Vous sentez la tension monter d'un cran. Vous savez qu'il est à deux doigts de lancer la cinquantaine de soldats qui vous accompagnent contre Lysana et ses hommes.

Si vous partagez sa colère et décidez d'attaquer, en sachant que vous risquez fort d'être abattu avant même d'atteindre l'ennemi, *rendez-vous au* **68**.

Si vous jugez plus sage de retenir votre frère et de découvrir ce que Lysana attend réellement de vous, *rendez-vous au* **321**.

51

Elle se tient, les mains sur les hanches, devant plusieurs vêtements qui séchent sur une corde tendue entre deux bâtiments. Vous remarquez aussitôt qu'il en manque un au milieu de la rangée.

— C'est-y pas malheureux d'voir ça... Même en temps d'guerre ! Vous vous rendez compte ? Même en temps d'guerre ! s'écrie-t-elle à la cantonade.

— Que se passe-t-il ? demandez-vous.

Lorsqu'elle vous reconnaît, elle pousse un hoquet de surprise avant de balbutier une réponse.

— Prince Ken-Rhyl... pardon, j'veulais point vous déranger avec mes p'tits tracas.

— Ne vous excusez pas. Racontez-moi ce qui s'est passé.

Elle paraît surprise que vous vous intéressiez à ses problèmes, mais sous votre regard insistant, elle finit par se lancer.

— Prince... vous savez ben, on a tout laissé derrière nous en v'nant s' réfugier ici. Les seuls biens qu'on a, c'est les hardes qu'on portait sur l'dos et ces p'tites frusques que j'ai eu l'temps d'prendre en fuyant la ville. Alors, quand j'me suis aperçue qu'quelqu'un avait volé l'drap d'not' p'tite dans la nuit, ça m'a mise hors de moi... vous comprenez.

Ce que vous comprenez surtout, c'est que la tueuse s'en est emparée, très certainement pour comprimer sa plaie au flanc et stopper momentanément l'hémorragie. D'ailleurs, des traces de sang maculent le sol près de la corde à linge. Plus loin, vous remarquez des empreintes qui s'éloignent vers le sud de la basse-cour.

Vous prenez rapidement congé de la femme, lui promettant que, si le drap est retrouvé, vous le lui rapporterez personnellement.

Si vous voulez interroger l'homme qui a dormi dehors, si ce n'est déjà fait, *rendez-vous au* [240](#).

Si vous voulez suivre la piste vers le sud, *rendez-vous au* [253](#).

52

Vous observez les gardes avec attention. Vous savez que jamais vous ne pourrez pénétrer dans la tente du général tant qu'ils seront là.

« Il faut absolument que je trouve un moyen de les éloigner, et vite. » pensez-vous. Vous avez beau vous creuser la cervelle, vous ne voyez que deux moyens pour cela.

Vous pouvez créer un incendie non loin de la tente en espérant que les gardes aillent voir ce qui se passe. *Rendez-vous au* [95](#).

Sinon, vous pouvez essayer de les attirer à l'écart afin de vous en débarrasser *manu militari*. *Rendez-vous au* [92](#).

53

Vous serrez les dents d'impuissance en voyant Zéphyr basculer sur vous. Vous savez qu'il pèse au bas mot plus de huit cents kilos et que, s'il vous écrase, c'en sera fini de vous. Par chance, c'est un cheval intelligent et loyal. Dans un dernier soubresaut d'une abnégation remarquable, il parvient

à pivoter sur sa gauche et à heurter le sol à quelques centimètres de vous sans même vous toucher. Vous vous précipitez pour être avec lui dans ses derniers instants, et lorsque ses yeux remplis de larmes, se ferment pour la dernière fois, vous poussez un cri de désespoir avant de vous relever, la rage au ventre.

Votre père se bat seul avec ses hommes non loin de vous. Vous comprenez alors que massacrer les soldats de ce maudit Ashar sera un bon défouloir.

Rendez-vous au [118](#).

54

Vous suivez docilement votre bourreau jusqu'à ce qu'il tourne à l'angle d'une tente. C'est le moment que vous attendiez. Sans un bruit, avec la furtivité d'une ombre, vous prenez la direction opposée et regagnez la tente où vous venez de déposer votre tonneau.

Vous vous dissimulez derrière l'un d'eux et observez la tente du général. Les deux gardes de faction semblent agités. Leurs regards sont fuyants, pleins d'une crainte mal contenue.

La toile s'écarte soudain. Deux soldats avancent, leurs armures dorées scintillant faiblement dans l'obscurité, les capes écarlates tombant le long de leurs épaules comme des bannières rouges. Ils sont suivis d'un homme dont la silhouette vous

arrache un faible cri. Ashar. Le sang vous bat aux tempes et votre cœur tambourine trop fort dans votre poitrine.

Si, faisant fi de votre mission et de la promesse faite à votre père, vous choisissez de régler vos comptes avec lui une bonne fois pour toutes, *rendez-vous au [212](#).*

Si vous prenez sur vous et refusez de rompre votre serment, *rendez-vous au [195](#).*

55

Titubant, ahanant, la peau partiellement brûlée par les flammes de son armure, vous parvenez à porter l'estocade fatale à Ashar. Il écarquille les yeux, stupéfait de voir votre épée figée dans son ventre. Elle devient rapidement si brûlante que la douleur vous arrache un cri. Vous la lâchez, impuissant, avant de la voir rougeoyer, puis fondre en larmes incandescentes qui s'écrasent sur le sol dans un sifflement strident.

Ashar tourne vers vous un regard rempli d'incrédulité et de rage. Il lève les mains, prêt à vous saisir à la gorge, mais son armure et ses armes disparaissent soudain dans un pop sonore, accompagné d'une âcre odeur de soufre. Il s'effondre alors à genoux, haletant, peinant à respirer.

Vous n'êtes guère en meilleur état. Votre corps n'est plus qu'un amas de chair meurtrie et de plaies brûlantes. Vous levez les yeux vers le ciel, où l'aube naissante étire sur les nuages de longues traînées roses et dorées. Un sourire se dessine sur vos lèvres. Vous venez d'enrayer la menace qu'Ashar faisait peser sur le royaume. Vous savez que, privé de son chef, son camp se disloquera bientôt.

Vous savez aussi que Thyll fera un excellent roi. Une pointe de tristesse vous serre le cœur à l'idée de ne pas assister à son intronisation, lorsque votre père lui cédera les rênes du pouvoir. Vous fermez les yeux, tandis que les premiers rayons du soleil inondent votre visage.

À vos pieds, Ashar vient d'expirer son dernier souffle. Vous savez que vous n'allez pas tarder à le rejoindre. Vos blessures sont trop profondes et, sans soins rapides, vous avez peu de chances de voir une nouvelle aube se lever. Pourtant, vous le sentez. Ce ne sont pas celles-ci qui vont vous être fatales.

Déjà, des soldats se massent autour de vous, hésitants, menés par leur général. Son visage est déformé par la colère.

— Sale chien de cale purulent ! Tu as tué le magicien ! Il devait faire de moi un noble seigneur, riche et respecté ! Maintenant qu'il est mort, je ne suis plus rien. Tu vas payer pour ça !

Vous le voyez tirer son arme et s'avancer d'un pas résolu. Vous fermez les yeux, le visage tourné vers le soleil, un large sourire illuminant vos traits. Vous n'avez plus la force de vous battre. Et de toute façon, vous n'avez même plus d'arme pour vous défendre.

« Peu importe », pensez-vous. « Je peux mourir en paix. J'ai sauvé le royaume du règne insensé d'Ashar... et j'ai vengé Dunedane, comme promis ».

Vous sentez à peine la lame du général percer votre poitrine. Il n'y a ni cri ni douleur. Seulement une chaleur douce qui vous enveloppe, comme un appel au repos.

L'instant d'après, vous voyez Dunedane vous tendre la main en souriant. Les luttes, les souffrances... tout cela appartient désormais au passé.

Félicitations !

Vous venez de terminer *Ashar, l'Usurpateur*, en atteignant l'une des fins alternatives du récit.

Si l'histoire vous a plu, vous pouvez tenter de la recommencer afin d'atteindre la fin officielle, qui ouvre sur la suite de vos aventures.

56

Une fois dans vos appartements, vous vous faites apporter un copieux repas. Avec tout ce qui s'est passé, vous réalisez que vous n'aviez rien mangé de la journée. Une fois rassasié, vous vous couchez tôt. Plus que jamais, vous êtes résolu à participer au raid du général Khrys. Reste à convaincre votre père. Vous savez qu'il supervisera la revue des effectifs, même s'il ne prendra pas part à l'assaut. Ce sera votre chance. « Et s'il refuse, songez-vous, j'irai malgré tout. »

Cette pensée vous accompagne tandis que vous vous glissez sous les draps, bien que le soleil ne soit pas encore couché.

Lorsque vous vous réveillez, il fait encore nuit. *Vous regagnez 5 points de vie.* Le ciel est dégagé et une lune presque pleine éclaire de sa lumière blafarde l'intérieur de votre chambre. « Pas idéal pour une attaque surprise, murmure votre esprit inquiet. J'espère qu'ils ne renonceront pas à l'opération. »

En guise de petit-déjeuner, vous terminez le repas de la veille, puis vous vous équipez.

Alors que vous êtes sur le point de partir, un son à peine audible attire votre attention et vous glace le sang. Un gémissement étouffé, semblable à un râle d'agonie. Instinctivement, vous soufflez votre

chandelle et demeurez immobile dans la pénombre. Les minutes s'écoulent, pourtant rien ne se produit. Peu à peu, vous vous persuadez qu'il ne s'agissait que du fruit de votre imagination et quittez vos quartiers.

À peine avez-vous franchi le seuil que vous comprenez que quelque chose cloche. Les gardes censés monter la garde devant votre porte sont absents, et toutes les torches sont éteintes. Seule la lune éclaire le couloir de sa lueur argentée à travers les fenêtres en ogive. « Finalement, pensez-vous, je suis presque soulagé qu'elle brille cette nuit. »

Faites un jet de Perception facteur 11.

Si vous obtenez un chiffre entre 1 et 10,
rendez-vous au 328.

Si vous obtenez 11 ou plus, *rendez-vous au 150.*

57

Vous n'avez que le temps d'apercevoir l'éclair blanc du coup de feu. Puis, après un choc violent en plein front, tout devient noir et glacé.

Votre aventure s'achève ici, fauchée net par la balle d'un mousquet...

58

Vous le regardez, souriant à votre tour, sans le quitter des yeux. Lentement, vous tirez votre lame de son fourreau. L'immense soldat reste figé, stupéfait, puis recule jusqu'au fond de la tente en agitant les mains devant lui. L'expression de son visage s'est métamorphosée. Il n'y reste plus que la peur et l'incrédulité.

— Je... je plaisantais, balbutie-t-il d'une voix plaintive. C'était juste une blague entre frères de la côte. Je vais m'occuper seul de ces tonneaux, hein. Vas-y, retourne faire ce que tu faisais. Je t'en prie.

Si vous voulez lui régler son compte une bonne fois pour toutes, *rendez-vous au [176](#)*.

Si vous préférez ne pas faire de vagues si près de votre objectif, *rendez-vous au [207](#)*.

59

Voyant sa méfiance, vous vous approchez de lui, l'air farouche.

— Oserais-tu défier l'autorité d'Ashar, le futur roi de Kaasalia ? dites-vous d'une voix calme, chargée de menace.

Cette phrase vous laisse un goût atroce dans la bouche.

— N-non..., balbutie-t-il, gagné par la panique. La tente-prison est dans cette direction, à environ cent cinquante mètres. Vous ne pouvez pas la manquer, c'est une grande tente rouge.

Vous le fusillez du regard pour donner le change, puis vous partez dans la direction qu'il a indiquée.

Effectivement, vous la trouvez rapidement. Vous êtes certain qu'il s'agit de la bonne, car deux sentinelles montent la garde devant son entrée.

Comment allez-vous procéder ?

Si vous voulez utiliser la même stratégie et tenter de les convaincre de vous laisser entrer, *rendez-vous au [139](#).*

Si vous estimatez que c'est bien trop risqué, vous pouvez faire le tour de la tente et déchirer la toile à l'arrière pour vous faufiler à l'intérieur. Dans ce cas, *rendez-vous au [249](#).*

60

Gus vous guide à travers le camp, puis s'arrête devant une grande tente d'où s'échappent une vive agitation et une forte odeur de graillon. Il se retourne et vous demande de l'attendre avant de s'y engouffrer.

De longues minutes s'écoulent. Vous commencez à douter. Un mot de sa part suffirait à

vous faire arrêter. Pourtant, il finit par réapparaître, portant deux paniers remplis de nourriture. Vous remarquez aussi une marque violacée sur son visage, mais vous préférez ne rien dire. Il vous tend l'un des paniers et vous fait signe de le suivre.

— C'est moi qui apporte le repas aux gardes de la tente-prison, murmure-t-il. Dans la bouteille de rhum, j'ai versé une bonne dose de salsepareille des Ducs. C'est un puissant laxatif. Ça devrait nous laisser suffisamment de temps pour libérer votre ami. Il hésite une seconde, puis ajoute :

— Il est encore un peu tôt, mais ils ne poseront pas de questions. S'ils vous interrogent, dites simplement que vous êtes là pour me surveiller.

Vous hochez la tête en silence.

Vous arrivez devant une tente rouge, gardée par deux hommes. À la vue de Gus, ils quittent leur poste et s'avancent vers vous.

— Gus, sale petit gobie des mers, lance le plus costaud en lui arrachant le panier des mains. On ne t'attendait pas si tôt.

Le second tend la main vers vous. Sans un mot, vous lui remettez votre panier.

— Le cuistot doit préparer le repas des soldats qui vont revenir des combats, explique Gus. Il est débordé.

— Et lui ? fait le garde en vous désignant du menton.

— Il vient d'un autre secteur. Il est là pour me surveiller.

— Peuh... Comme si un lâche comme toi pouvait seulement penser à s'enfuir, ricane-t-il avant de lui asséner un coup si violent qu'il bascule dans la boue.

Vous savez que vous ne devez pas intervenir. Sans ménagement, vous saisissez Gus par les aisselles et le remettez brutalement sur ses pieds.

— Ça suffit, dites-vous d'un ton sec. Tu as fini. Retourne aux cuisines. J'ai autre chose à faire que de jouer au baby-sitter toute la journée.

Il baisse aussitôt la tête et vous repartez. À peine hors de vue, vous revenez discrètement sur vos pas et vous dissimulez à proximité, attendant que le laxatif fasse effet.

Les minutes s'étirent. Le ciel commence à pâlir lorsque, après avoir vidé la bouteille de rhum, les deux gardes se lèvent précipitamment et s'éloignent en courant.

Que souhaitez-vous faire ?

Si vous demandez à Gus de rester ici et d'attendre votre retour, *rendez-vous au [168](#)*.

Si vous préférez qu'il vous accompagne, *rendez-vous au [211](#)*.

61

— Prince Ken-Rhyl, demande le général Khrys en se tournant vers vous. Vous m'avez affirmé vouloir participer à notre opération, mais savez-vous déjà ce que vous souhaitez faire ?

Si vous voulez rejoindre les soldats chargés de détruire les engins de siège, *rendez-vous au 197.*

Si vous préférez vous porter volontaire pour l'opération commando, *rendez-vous au 152.*

62

Alors que le prévôt s'apprête à s'avancer pour interroger le prisonnier, vous posez une main sur son épaule.

— J'aimerais le faire moi-même, dites-vous sans quitter l'homme enchaîné du regard.

Fridek incline légèrement la tête.

— Soit. Mais si vous échouez, je reprendrai les choses en main.

— Cela me convient.

Vous avancez vers le prisonnier. Celui-ci relève la tête et vous fixe d'un regard étrange, mêlé de peur et de défi.

— Qui es-tu, demandez-vous avec fermeté, et pourquoi as-tu empoisonné le puits ?

À ces mots, une marque lumineuse apparaît sur son front. Elle se dessine lentement, comme gravée par une main invisible, et prend la forme d'un emblème royal corrompu, déformé en une caricature monstrueuse. Le visage du prisonnier se crispe en un rictus délirant, puis un rire aigu et discordant déchire le silence de la cellule.

Il se cambre, secoué de convulsions. Les chaînes se tendent et grincent sous la violence de ses spasmes. Une chaleur soudaine envahit l'air, bientôt suivie de l'odeur atroce de chair calcinée. Les flammes jaillissent brutalement, dévorant son corps. Ses hurlements se transforment en une plainte inhumaine avant de s'éteindre dans un dernier soubresaut.

Un autre rire éclate aussitôt, plus fort, plus terrible. Ce n'est plus celui du prisonnier. C'est celui d'Ashar. Il roule contre les murs, moqueur et implacable, comme si la pierre elle-même vous narguait. Les torches vacillent, agitées par un souffle invisible, puis le silence retombe.

Le roi recule d'un pas, livide. Sa voix tremble, mais demeure ferme.

— Ashar... Il se rit de nous jusque dans nos propres murs. Assez. Quittons ces geôles. Je ne supporte plus cette puanteur. Retournons à la salle du trône.

Si vous n'avez pas fouillé le prisonnier,
rendez-vous au [309](#).

Sinon, vous vous rendez à la salle du trône.
Rendez-vous au [285](#).

63

Vous vous retournez rapidement, comprenant le danger, mais vous réagissez un poil trop tard. L'immense soldat, ce traître sans scrupule, a le temps de vous porter un coup de poignard. Heureusement pour vous, votre mouvement l'a surpris, et la lame vous entaille les reins. Profondément, certes, mais sans être mortelle. *Vous perdez 3 points de vie.*

Bouillant de rage, vous dégainez votre arme et lui faites face.

Immense soldat

PV : 30 Puissance : 3 Défense : 11

Règle spéciale : Ce soldat est relativement lent, malgré sa force colossale. Il ne réussit ses coups critiques que sur un 20, mais inflige alors *15 points de dégâts*.

Si vous sortez vainqueur de ce combat,
rendez-vous au [191](#).

64

Le souffle du garde s'interrompt dans un râle étouffé. Ses jambes vacillent, puis cèdent sous lui. Dans son regard se lit une lueur d'incrédulité qui s'éteint peu à peu, avant que son corps inerte ne s'affale lourdement au sol.

Vous restez sur le qui-vive, tendu, redoutant l'arrivée de renforts attirés par le vacarme. À votre grand soulagement, le silence demeure maître des lieux. Le soleil n'est pas encore levé, mais il ne devrait plus tarder maintenant. Vous traînez le corps et le cachez derrière la rangée de tonneaux, auprès de l'autre garde.

Sans perdre une seconde, vous commencez à trancher les cordes qui retiennent votre compagnon prisonnier.

— Et la mission ? Vous ne l'avez tout de même pas laissée tomber pour venir me chercher ?

— Bien sûr que j'y ai renoncé. Qu'auriez-vous voulu que je fasse ? Que je vous laisse mourir comme un chien alors que je pouvais vous sauver ? répondez-vous en vous acharnant sur les cordes.

Elles sont plus solides que prévu. Il vous faudra du temps pour les couper.

— Mais enfin, elle est bien plus importante que moi.

— Ne racontez pas d'inepties, dites-vous en relevant la tête. Un homme utile vaut plus que n'importe quel objectif. Si vous tombez, ce sera définitif. Le général, lui, nous pourrons toujours l'éliminer plus tard. Nous avons manqué une occasion, voilà tout.

Votre compagnon demeure silencieux, comme absorbé par une réflexion profonde. De votre côté, vous venez enfin à bout de la corde qui retenait son bras droit. La sueur perle sur votre front tandis que vous vous attaquez aussitôt au lien maintenant son bras gauche.

— Merci, finit-il par dire. Puis il vous tend sa main libre. Nous ne nous sommes même pas présentés. Je m'appelle Shoric.

Vous la lui serrez avec force.

— Ken-Rhyl, mais vous le saviez déjà, répondez-vous en vous entêtant de nouveau sur la corde récalcitrante.

— N'empêche, prince, privés de leur général, ces maudits pirates seraient moins bien organisés. Je me sens un peu honteux que vous soyez venu à mon secours.

Vous relevez la tête en fronçant les sourcils.

— Ces maudits pirates ?! Mais de quoi parlez-vous donc ?

— Vous ne le saviez pas ? Ashar s'est allié aux cinq Archontes des mers. Ce sont les gardes qui me l'ont avoué lorsqu'ils me torturaient. Ses troupes ne sont constituées que de simples pirates. Si leur force numérique n'était pas si grande, on les aurait mis en déroute depuis longtemps.

Si le prince Thyll vous a parlé des Archontes des mers, *rendez-vous au* [42](#).

Dans le cas contraire, *rendez-vous au* [322](#).

65

— Bien, dites-vous, quelle est la situation ?

— Prince Ken-Rhyl, ce n'est pas mon premier siège, mais l'attitude d'Ashar et de son armée est plus que déconcertante. Voilà plus de deux jours que le siège a commencé et, pourtant, hormis les tirs de catapultes et de trébuchets, ses hommes restent en retrait. Ils ne forment aucune ligne cohérente. Ils se contentent d'encercler le château en petits groupes de tailles diverses, comme s'ils s'étaient installés au hasard. Un autre détail m'intrigue, je n'ai aperçu aucune cavalerie, seulement des fantassins. Leur attentisme n'a rien de logique. Je ne comprends ni leur stratégie ni leur comportement.

Vous méditez sur ses paroles lorsqu'un nouveau projectile s'écrase contre les murailles. Au même instant, un soldat surgit en courant.

— Prince, s'exclame-t-il après vous avoir salué, un espion vient d'être capturé près du puits central. Il a été conduit au cachot et le roi désire votre présence pour l'interrogatoire.

— Un espion ? répétez-vous, incrédule. Ici, à l'intérieur même de nos murailles ?

— Oui, il a été surpris en train de verser une étrange poudre grise dans l'eau.

— Par les dieux... Dans ce cas, je viens avec vous. Nous ne devons pas perdre de temps.

Le soldat vous conduit jusqu'aux geôles du château. Dans une cellule sombre, un homme est enchaîné au mur par de lourdes chaînes. Le roi et Fridek de Lirac, le prévôt royal, se tiennent déjà devant lui.

En vous voyant entrer, le roi vous interpelle.

— Ken-Rhyl, te voilà enfin. Nous allions commencer. J'ai pensé que tu voudrais prendre part à l'interrogatoire.

Vous acquiescez sans un mot et serrez la main de Fridek de Lirac.

Si vous décidez de participer activement à l'interrogatoire, au risque d'empêter sur le rôle du prévôt, *rendez-vous au [62](#)*.

Si vous préférez le laisser mener la séance,
rendez-vous au [148](#).

66

— Nous avons décidé que revêtir des armures ennemis serait la meilleure solution. Nous allons certes perdre du temps, mais nous le rattraperons en nous infiltrant plus facilement entre leurs lignes si l'on nous prend pour des membres de leur troupe.

— Bien. Dans ce cas, rejoignons les soldats dans la cour sans perdre un instant.

Alors que vous commencez à partir, il ajoute d'un ton ferme :

— Une fois que vous aurez revêtu les armures des soldats d'Ashar, ne partez pas tous les trois ensemble. Si vous vous faites prendre, vous seriez alors tous capturés en même temps. Il serait plus sage de partir un par un, en laissant environ 5 minutes d'avance entre chacun. Ainsi, même si certains d'entre vous échouent, nous aurons encore des chances d'atteindre notre objectif.

Vous acquiescez tous les trois sans répondre. Puis, dans un silence tendu et concentré, vous vous rendez dans la cour. *Rendez-vous au [111](#).*

67

Vous vous approchez, les yeux plissés, et prenez une voix que vous tentez de rendre la plus autoritaire possible.

— Je trouve que vous avez la langue bien pendue pour de la simple bleusaille, dites-vous sans le lâcher des yeux.

Comme vous vous y attendiez, il serre les dents et vous fixe avec colère. Vous profitez de cet instant, où toute son attention est rivée sur vous, pour lui décocher une droite puissante. Totalement pris au dépourvu, il est projeté sur son compagnon de gauche, tout aussi surpris que lui. Vous n'attendez pas que les trois hommes reprennent leurs esprits et vous vous élancez à perdre haleine entre les tentes.

Faites un jet d'Agilité, facteur 14.

Si vous obtenez entre 1 et 13, rendez-vous au [187](#).

Si vous obtenez 14 ou plus, rendez-vous au [237](#).

68

Vous lancez un regard entendu à Thyll, et dans un rugissement guerrier, il lance l'assaut. À ses côtés, vous bondissez vers Lysana et ses hommes.

Elle pousse alors un cri de frustration et de colère et ordonne à ses hommes de passer à l'attaque. Sa sentence ne se fait pas attendre. Un véritable rideau de flèches s'abat sur vous. L'un des premiers à tomber sous cette pluie meurtrière est votre frère Thyll. Par vous ne savez quel miracle, vous arrivez devant Lysana, indemne, mais vous ne pouvez en dire autant de vos troupes qui ont été quasiment toutes décimées. Le général Hendricks est encore debout, mais plusieurs flèches l'ont atteint et vous savez qu'il ne tiendra pas longtemps. Quant au général Khrys...

Une rage brûlante et dévorante vous envahit lorsque vous vous jetez sur elle. Seule la vengeance vous anime désormais.

Lysana

PV : 25 Puissance : 3 Défense : 16

Règle spéciale : Lysana est une experte dans l'art de porter des coups précis et mortels. Elle réussit un coup critique si le dé affiche un résultat compris entre 1 et 4. Vous, en revanche, êtes porté par une haine si farouche que vous effectuez vos coups critiques lorsque le dé affiche 16 ou plus.

Si vous sortez vivant de cet affrontement, rendez-vous au 327.

69

Dans l'enfer des combats, entre éclats de métal et cris d'agonie, vous réussissez, non sans mal, à vous éclipser et à vous dissimuler à l'ombre d'un immense remblai de pierre servant de rempart de protection. Vous vous changez rapidement, puis, comme convenu, le premier volontaire s'élance dans la nuit en direction du camp ennemi, suivi 5 minutes plus tard par le second.

Vous inspirez profondément pour chasser la pression qui vous gagne, mais au moment où vous vous apprêtez à partir à votre tour, une main immense se referme lourdement sur votre épaule.

Vous vous retournez. Devant vous se dresse un colosse trapu, le cou large comme celui d'un taureau. Son regard mauvais vous transperce.

— T'es qui, toi ? gronde-t-il d'une voix sèche.

Faites un jet de Discrédition, facteur 11.

Si vous obtenez entre 1 et 10, rendez-vous au [23.](#)

Si vous obtenez 11 ou plus, rendez-vous au [258.](#)

70

Vous passez par la fenêtre et, avec appréhension, posez vos pieds sur les larmiers. Ils sont étroits, et vos bottes ne sont guère adaptées à ce genre d'acrobatie. Néanmoins, vous parvenez tant bien que mal à descendre jusqu'au petit toit en appentis. Les taches que vous aviez aperçues depuis la fenêtre sont bien du sang. Avec la souplesse d'un chat, vous sautez ensuite dans la cour.

Alors que vous inspectez attentivement les alentours, vous remarquez, accroché à une tuile ébréchée, un morceau de tissu noir imbibé de sang. Vous comprenez qu'un pan de la tunique de la tueuse s'est déchiré lorsqu'elle est descendue par là.

Si vous voulez continuer à suivre les traces de sang, *rendez-vous au 215.*

Si vous préférez vous rendre au chenil pour chercher l'un des chiens de chasse du roi et pister la tueuse grâce au morceau d'étoffe, *rendez-vous au 287.*

71

Votre cheval semble voler tant sa détente est magistrale. Les balles des trois pirates passent bien en dessous de vous, mais le véritable danger se trouve devant. Emporté par la force de votre élan,

vous sous-estimez la distance et *Zéphyr* percute de plein fouet l'un des cavaliers. Votre fier destrier perd l'équilibre et s'effondre au sol, vous entraînant dans sa chute.

Toutefois, dans votre malheur, vous avez de la chance. Vous vous brisez la nuque et mourez sur le coup. Vous n'endurez donc pas l'agonie sous les sabots des cavaliers lancés derrière vous, incapables de vous éviter.

Votre aventure s'achève ici...

72

Vous soupirez, résigné. Vous baissez la tête un instant, puis la relevez et fixez tour à tour votre frère, puis votre père.

— Bien, je ferai comme bon vous semble, dites-vous avec un goût amer en bouche, mais cela ne veut pas dire que je suis totalement d'accord avec vous. Cependant, je vous demande une seule chose en retour père, ne mourez pas. Si vous voyez que la bataille est perdue, faites demi-tour et venez nous rejoindre au monastère d'Elb. Il est inutile de sacrifier votre vie en vain. N'oubliez pas que vous êtes le roi, le plus grand symbole de Kaasalia... et notre père.

Le roi vous regarde avec un sourire chaleureux et ému.

— Mes fils, dit-il en vous regardant, je suis fier de vous. Vous êtes la fierté du royaume. Si je venais à mourir demain, je sais qu'il sera entre les meilleures mains qui soient.

Vous voyez une larme perler au coin de son œil droit, puis sans même l'essuyer, il vous prend dans ses bras.

Vous comprenez que c'est certainement la dernière fois que vous le verrez, et la noblesse de son sacrifice, par amour pour vous et pour le royaume, vous coupe littéralement la parole.

— Bien, dit-il en relâchant son étreinte, allez vous reposer tous les deux. Demain, une lourde journée nous attend et nous avons encore beaucoup de choses à régler en vue de l'assaut.

Vous savez qu'il écourté cette effusion par pudeur et par respect, vous acquiescez et quittez la salle en silence.

Thyll est lui aussi silencieux. Il vous donne une tape amicale sur l'épaule et regagne sa chambre sans un mot.

Vous rejoignez vos appartements d'un pas lent, le cœur lourd. Les couloirs du palais semblent vous observer d'un calme inhabituel, saturés de murmures invisibles et de souvenirs que vous préféreriez parfois oublier. Distrairement, vous effleurez la paroi de pierre du bout des doigts, et des

fragments de votre enfance se bousculent aussitôt dans votre esprit.

Vous vous revoyez enfant, fier et pas toujours très sage. Un souvenir en particulier vous revient. Ce jour où vous aviez mis la main sur l'arc de Dunedane pour tenter de chasser les poules royales comme du gibier. Le vacarme avait attiré tout le château. Vous aviez réussi à vous enfuir, mais en laissant l'arc et les flèches sur les lieux. La punition avait été sévère. Pas pour vous. Dunedane avait payé pour votre faute, privé de dîner et d'entraînement. À l'époque, la honte vous avait serré la gorge. Aujourd'hui, ce souvenir vous arrache un léger sourire.

Mais ce rire intérieur s'éteint bien vite. La pensée de votre frère se fraie un chemin, sombre et douloureuse. S'il n'était pas tombé dans les entrailles de Havresombre, emporté par les rouages de la trahison orchestrée par Ashar¹, il aurait sans doute déjà fait face à son bourreau. La colère qui vous envahit à cette idée manque de vous arracher un cri de rage.

Vous secouez la tête pour chasser ces visions et reprenez votre marche. Devant la porte massive de vos appartements, vous adressez un signe discret aux deux sentinelles immobiles. Leurs regards se posent

¹ Cf. le premier tome de cette aventure : La prêtresse déchue.

brièvement sur vous avant qu'elles n'acquiescent en silence. Vous poussez le battant, pénétrez dans vos quartiers et refermez doucement derrière vous.

L'air y est immobile et presque apaisant. Vous gagnez votre petit bureau et vous vous y attardez un moment, les yeux perdus dans le vide. Des visages aimés défilent dans votre esprit. Puis, le cœur serré, vous vous asseyez sur votre lit et contemplez votre chambre. Une profonde tristesse vous envahit en pensant que c'est peut-être la dernière fois que vous la voyez.

Vous passez ensuite de longues heures à tenter de reprendre des forces, le corps au repos mais l'esprit en alerte, hanté par le sacrifice de votre père. Vous trouvez aussi le temps de rendre visite à Thyll. Vous discutez longuement de tout et de rien, sans jamais faire allusion à la journée de demain. Sa simple présence vous apaise plus que vous ne l'auriez cru.

À la tombée du jour, vous prenez un repas frugal dans la solitude de votre chambre, puis vous vous allongez, cherchant un sommeil qui vous échappe en grande partie. La nuit est agitée, emplie d'ombres et de mauvais présages.

Et lorsque l'aube se lève enfin, la perspective de l'affrontement imminent vous glace un instant. Peut-être faites-vous une erreur de ne pas vous battre

vous aussi. Quoi qu'il en soit, aujourd'hui marque un tournant pour l'avenir de Kaasalia.

Si vous en ressentez le besoin, vous pouvez aller faire vos adieux à votre père avant de partir. *Rendez-vous au* [259](#).

Si vous préférez ne pas le déranger dans ses préparatifs, ou si vous craignez de perdre vos moyens en sa présence, rendez-vous directement à la salle des blasons où se trouve le passage secret, *rendez-vous au* [88](#).

73

Vous vous retournez vers Lysana, le regard inquiet.

— Vous pensez qu'il ne va vraiment rien dire à Ashar ?

— Oui, je le crois. Sinon, pourquoi aurait-il monté toute cette mise en scène si c'était pour courir tout lui raconter après ? Et puis, s'il est vraiment en cheville avec Warick, il n'a aucun intérêt à nous trahir. L'Archonte du Dragon est presque aussi puissant qu'un roi, et sa colère est aussi dévastatrice que la plus violente des tempêtes. C'est un homme de parole, mais si on le trahit la mort sera sa seule sentence.

— Espérons que vous ayez raison.

— Nous le saurons bien assez tôt de toute manière. Mon beau prince, il est temps que je parte. J'ai beaucoup à faire pour que notre plan fonctionne.

Elle enjambe la fenêtre ouverte et se retourne vers vous.

— Une fois que ce chien d'Ashar ne sera plus, nous réglerons nos comptes. Alors ne meurs pas.

Avant que vous n'ayez le temps de répondre, elle saute dans le vide. Lorsque vous vous précipitez à la fenêtre, elle a déjà disparu.

Le reste de la journée se déroule sans incident notable. Le soir, après avoir mangé seul dans votre chambre, vous allez vous coucher. Vous dormez très mal cette nuit-là, mais aux aurores, la fatigue s'efface devant la tension qui vous étreint à l'idée de la bataille à venir. *Rendez-vous au* [155](#).

74

Vous êtes envahi par des sentiments contradictoires. Vous êtes à la fois heureux de revoir le château et sa basse-cour, mais en colère de voir votre foyer assiégué par votre demi-frère. Vous prenez une profonde inspiration pour vous calmer, puis sortez.

Ce que vous découvrez vous noue le ventre. Moins de trois jours se sont écoulés depuis le début du siège, et déjà les stigmates de la guerre sont

visibles. La majorité des bâtiments tiennent encore debout, mais certains ont une partie de leur toit effondrée ou partiellement brûlée. Quelques maisons présentent même de larges fissures dans leurs murs.

Vous avancez, le visage fermé. Vous croisez des écuries et des granges dont les portes ont été grossièrement renforcées avec des planches récupérées ailleurs. Une odeur âcre de bêtes et de fumier vous prend à la gorge. Les paysans, contraints de regrouper leurs animaux faute de place, tentent tant bien que mal de nettoyer régulièrement, mais l'insalubrité saute aux yeux.

Le vacarme ambiant est assourdissant, une cacophonie de pleurs d'enfants et de hennissements nerveux de chevaux, entrecoupée du martèlement quasi incessant des forgerons et des charpentiers qui réparent sans relâche armures, boucliers, toitures et bâtiments. Tout cela se mêle à une rumeur confuse et permanente, attisant encore l'atmosphère de peur et d'urgence. Le sol, quant à lui, est devenu boueux par endroits, sans cesse piétiné par les hommes et les bêtes. Vous percevez également une tension grandissante entre les civils, nourrie par la peur et le sentiment d'impuissance.

Vous finissez par arriver sur la place centrale, où se trouve l'un des trois puits indispensables à la survie de tous. Trois gardes à la carrure imposante

veillent sur lui. Alors que vous vous apprêtez à les saluer et à les interroger sur le moral des villageois, une violente altercation éclate entre deux groupes de paysans au sujet du rationnement d'une caisse de légumes. Certains dégainent leurs dagues, forçant les gardes à intervenir.

Vous vous apprêtez vous aussi à calmer ces malheureux lorsqu'un homme au teint hâlé, non loin du puits, attire votre attention. Vous le voyez très distinctement jeter des coups d'œil vers les gardes qui s'éloignent, avant de s'approcher furtivement du puits, une bourse à la main.

Si vous décidez d'attendre pour voir ce qu'il va se passer, *rendez-vous au [265](#).*

Si vous préférez foncer sur lui, arme à la main, au risque de commettre une grave erreur de jugement aux conséquences néfastes sur le moral des civils, *rendez-vous au [316](#).*

75

— Vous la regardez un instant avant de lui répondre, tentant de la jauger, de trouver le moindre indice pour savoir si elle vous manipule, mais elle ne laisse rien transparaître. Finalement, vous estimatez qu'elle n'a pas tort. Si elle avait voulu vous tromper, elle aurait raconté une histoire bien plus crédible que celle-ci.

— Bien, dites-vous en retirant la main de la garde de votre épée, je vous laisse le bénéfice du doute. Dites-moi en quoi vous pouvez nous être utile.

Lysana se lève et s'approche d'une démarche féline. Elle s'arrête à quelques centimètres de vous et effleure votre joue gauche du dos de la main, un large sourire aux lèvres. Vous la fixez droit dans les yeux, ne voulant pas montrer que vous êtes sur la défensive, espérant intérieurement ne pas avoir fait une erreur de jugement. Si vous vous êtes fourvoyé, vous ne tarderez pas à le savoir lorsque vous aurez sa dague au milieu de votre estomac. Elle finit par reculer d'un pas.

— Mon si beau prince, je suis heureuse que nous nous entendions si bien tous les deux.

— N'exagérons rien, dites-vous, pris au dépourvu par sa réaction.

Vous prenez un instant pour vous reprendre.

— Comment comptez-vous nous aider à vaincre Ashar ? poursuivez-vous d'un ton beaucoup trop acerbe pour être naturel.

Elle vous fixe toujours en souriant, puis prend la parole d'une voix douce.

— C'est très simple. Vous pensez à tort qu'il va rester bien sagement derrière ses troupes. Vous êtes persuadé qu'il va attendre qu'elles vous exterminent jusqu'au dernier, mais vous faites erreur.

Il a l'intention de vous combattre lui-même. Pour tout dire, il veut tuer le roi Borr de ses propres mains. Je ne sais pas pourquoi, mais il lui voue une haine féroce. Toutefois, il n'est pas fou, il viendra accompagné de ses deux puissants gardes du corps et d'une troupe entière de soldats. C'est là que j'interviendrai. Je m'arrangerai pour que cette troupe de soldats soit entièrement constituée de mes hommes. Et lorsqu'il vous combattra, ils se retournent contre lui.

Elle serre le poing avec force.

— Avec votre aide, reprend-elle, nous écraserons ce chien de basse-fosse.

Vous la regardez en silence, plongé dans de profondes réflexions. Si elle dit vrai, son intervention pourrait bien faire basculer le cours de la bataille.

— Je dois bien admettre que votre plan est séduisant, dites-vous en hochant doucement la tête. Quel est son taux de réussite, selon vous ?

— C'est difficile à dire, mais en prenant en compte les variables sur lesquelles nous ne pouvons agir, je dirais aux alentours de 30 %.

Vous acquiescez lorsque la porte s'ouvre à la volée sur l'homme encapuchonné, une longue et fine dague ensanglantée à la main. Derrière lui gisent sans vie vos deux gardes. Vous dégainez votre arme et faites un bond de côté pour avoir dans votre champ

de vision vos deux adversaires. Vous vous apprêtez à accuser Lysana de trahison, mais la pâleur de son visage et la stupeur dans ses yeux vous arrêtent net. Elle semble aussi choquée que vous par l'apparition de cet homme.

Que comptez-vous faire ?

Si vous voulez attendre de voir ce qui va se passer avant de prendre une décision hâtive, *rendez-vous au [96](#).*

Si vous voulez combattre l'homme encapuchonné, *rendez-vous au [281](#).*

76

Vous lancez la pierre de toutes vos forces. Le projectile fend l'air dans un sifflement, mais votre estimation de la distance s'avère mauvaise. La pierre frôle seulement l'oreille droite d'Ashar avant de s'écraser derrière lui. Vous tendez déjà la main vers une autre pierre, lorsqu'il abaisse lentement les bras. Son regard se plante dans le vôtre, et un sourire satisfait étire ses lèvres.

Un frisson vous parcourt l'échine. Vous comprenez trop tard que son sort est lancé. Pourtant, rien ne semble se produire... du moins, pas tout de suite.

Puis, sans le moindre avertissement, une chaleur insidieuse se met à couver au creux de votre

ventre. Elle enflé et se propage. En quelques secondes à peine, la douleur devient insupportable. Une marée de feu dévore littéralement vos entrailles.

Un cri vous échappe, rauque, arraché à votre gorge, tandis qu'un nuage de fumée s'élève de votre bouche. Puis les flammes jaillissent. Elles embrasent vos vêtements et vos chairs. Vous n'êtes bientôt plus qu'un brasier vivant, une torche hurlante qui se consume dans un crépitements atroce.

Ashar se met à rire, d'un rire clair et cruel, avant de se détourner, vous ignorant comme on écarte une nuisance déjà condamnée.

La douleur se confond avec votre rage. Vous ne savez plus si ce sont les flammes qui vous consument... ou la haine qui vous ronge.

Votre aventure s'achève ici, dans la souffrance et la frustration...

77

Vous retournez vers vos quartiers, le pas lourd mais l'esprit résolu. Le couloir vous semble plus silencieux que d'habitude, presque chargé de souvenirs. Sans vraiment y penser, vous laissez glisser vos doigts contre la pierre froide et les images du passé reviennent comme des flashes vivaces. Vous revoyez notamment ce jour où, enfant, vous aviez emprunté l'arc de Dunedane pour traquer les poules

du poulailler royal. Le chaos qui s'en était suivi avait été mémorable. Dunedane s'était fait réprimander à votre place et avait fini sans dîner. Sur le moment, vous aviez été rongé par la culpabilité. Aujourd'hui, ce souvenir vous arrache un sourire.

Il disparaît presque aussitôt. Une vague de tristesse vous traverse en songeant à votre frère. S'il n'avait pas péri dans les profondeurs de Havresombre², victime de l'insidieuse trahison d'Ashar, il serait sans doute déjà en train de régler personnellement ses comptes avec lui.

Vous chassez cette pensée d'un souffle et continuez votre marche. Lorsque vous arrivez devant la lourde porte de vos appartements, vous adressez un signe discret aux deux gardes postés de chaque côté. Ils répondent d'un hochement de tête. Vous poussez la porte, entrez dans votre chambre et la refermez doucement derrière vous.

Le silence vous enveloppe. Vous vous dirigez vers le petit bureau. Vous songez un instant à ceux qui vous sont chers, puis vous commencez à écrire quelques mots d'adieu, au cas où la journée de demain serait la dernière.

Vous vous reposez une grande partie de la journée, tentant de vous préparer mentalement à la

² Cf. le premier tome de cette aventure : La prêtresse déchue.

bataille finale qui vous attend demain. Vous allez également voir Thyll. C'est peut-être la dernière fois que vous aurez l'occasion de lui parler, alors vous souhaitez passer un moment auprès de lui.

Le soir venu, vous prenez un repas copieux, seul dans votre chambre, puis vous vous couchez tôt.

Vous dormez mal cette nuit-là, mais aux premières lueurs de l'aube, la tension de la bataille imminente efface d'un coup toute trace de fatigue.

Rendez-vous au [155](#).

78

Le chaos s'installe sur le champ de bataille. Les soldats des deux camps se livrent une lutte acharnée, se rendant coup pour coup, tandis que les gardes royaux, quant à eux, engagent les gardes du corps d'Ashar pour soutenir le roi.

Malgré ce tumulte effroyable, Borr et Ashar se toisent du regard sans échanger le moindre mot. Avant de vous lancer vous aussi dans la bataille, vous jetez un regard autour de vous et ce que vous voyez est loin de vous rassurer. Vos troupes, toujours moins nombreuses, sont en train de se faire décimer par le nombre toujours croissant des soldats ennemis. Pire encore, les gardes royaux sont en train d'être acculés par les gardes du corps d'Ashar, et s'ils succombent, vous aurez bien du mal à vaincre votre demi-frère.

Heureusement pour vous, c'est à ce moment-là que surgissent la générale Yulia et le jeune général Vesima pour prêter main-forte aux gardes royaux.

Vous le savez, l'issue de cette bataille dépendra de votre capacité à vaincre Ashar ou non.

Soudain, comme deux diables sortant de leur boîte, Ashar et le roi Borr se jettent l'un sur l'autre. Reprenant vos esprits, vous vous jetez vous aussi dans la mêlée.

Le roi, malgré son âge, est beaucoup plus expérimenté et prend progressivement le dessus. C'est alors qu'Ashar fait un bond en arrière et tend brusquement son index dans votre direction, puis prononce un mot de pouvoir qui résonne un instant dans les airs avant de tomber comme une sentence. Vous n'avez que peu de temps pour réagir.

Faites un jet d'Agilité, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, rendez-vous au [15.](#)

Si vous obtenez 15 ou plus, rendez-vous au [7.](#)

79

— Pour être totalement honnête avec vous, père, je ne le suis pas. J'ai certes le profond désir d'en finir une bonne fois pour toutes avec cette vermine d'Ashar, mais mener nos braves soldats à une mort quasi certaine ne m'enchante guère. Après tout, ce

n'est rien de plus qu'un conflit familial qui s'apprête à se conclure aujourd'hui. Nos gens n'ont rien demandé.

Le roi Borr vous observe en silence pendant un long moment.

— Tu es bien plus mûr que moi à ton âge, dit-il en hochant la tête. Tu n'es pas guidé par un désir de vengeance, pourtant légitime. Non, tu te préoccupes avant tout du bien-être de notre peuple. Tu aurais fait un formidable souverain.

Il porte la main à son cou et saisit son médaillon d'argent. Il représente un cerf bondissant surmonté d'une couronne, l'emblème de votre famille.

— Je vais invoquer la bénédiction de Chaïaa. Tu es un atout pour le royaume et je veux te donner toutes les chances de survivre à cette bataille.

Le médaillon se met soudain à luire d'une clarté dorée, aveuglante. L'instant d'après, vous sentez une énergie déferler dans tout votre être, électrisant chacun de vos muscles et aiguisant vos réflexes. *Jusqu'à la fin de la bataille, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Combat.*

Un instant plus tard, le roi lève le bras et, d'un geste lent, brandit son épée vers les cieux. Dans un grondement sourd, les portes du château s'ouvrent

peu à peu, dévoilant la basse-cour plongée dans la pénombre.

Dehors, l'obscurité se dissipe à peine. Les premières lueurs de l'aube effleurent les toits et les visages fatigués des émeutiers qui n'ont pas regagné leurs foyers cette nuit. Figés, ils vous regardent passer, comme fascinés. Dans un silence presque religieux, vous avancez d'un pas ferme vers les immenses battants de bois enchâssés dans l'épaisse muraille des fortifications.

Vous inspirez profondément tandis que les lourdes chaînes du pont-levis grincent, faisant résonner dans l'air un vacarme métallique, puissant, presque solennel. Lentement, elles dégagent la voie, celle de votre destin et de celui du royaume.

Lorsque le pont s'abaisse enfin, le monde semble se figer. Une bulle d'irréalité vous enveloppe, suspendant le temps et les sons. Puis le cri du roi éclate, sauvage et ancien, porteur de toute la mémoire des souverains de Kaasalia. La bulle se brise, et les clamours de la guerre retentissent.

Dans un élan furieux, vos troupes s'élancent à l'assaut de la plaine où vous attendent vos ennemis. Cette fois, vous y êtes, l'ultime bataille commence.

Rendez-vous au [121](#).

80

Fridek de Lirac fixe l'homme un long moment en silence. La cellule empeste l'humidité et la paille pourrie. Les torches accrochées aux murs diffusent une lueur vacillante qui tord les ombres sur la pierre froide. Au centre, le prisonnier se tient enchaîné. Sa silhouette frêle n'a rien d'impressionnant. Ce n'est qu'un homme banal, hormis sa peau brunie comme du cuir par le soleil.

Sur sa joue, la cicatrice pâle et boursouflée ressort en relief comme une fissure presque dérangeante. Le roi l'observe sans un mot, les mâchoires serrées. Sous le regard acéré du prévôt, le détenu semble rapetisser.

Fridek avance d'un pas mesuré. Chaque claquement de botte résonne lugubrement dans le cachot. Sa voix tombe comme un couperet.

— Ton nom ?

Le prisonnier relève lentement la tête et soutient son regard avec arrogance.

— Que le scorbut te ronge, chien de cale !

Un mince sourire effleure les lèvres du prévôt.

— Tu as la langue bien pendue pour un mort en sursis. Réponds, ou je te livre au peuple. Crois-moi, leur justice sera pire que la mienne.

Le prisonnier crache au pied du prévôt, goguenard.

D'un simple geste, Fridek ordonne aux gardes de tirer sur les chaînes. Le fer mord les poignets du captif, qui pousse un cri bref. Le prévôt reprend, la voix basse et coupante.

— Si tu persistes à jouer au plus fort, tu finiras exposé sur la place publique, livré à la rage d'un peuple terrorisé et ivre de colère. Ils te lyncheront sans pitié pour avoir empoisonné le puits. Tes os céderont sous leurs coups et ton cadavre sera cloué aux remparts. Voilà ce qui t'attend si tu continues à te montrer insolent. Alors je te repose la question. Quel est ton nom ? Et as-tu empoisonné le puits central ?

Le prisonnier halète, son regard affolé accroché à celui du prévôt. Sous cette pression glaciale, il cède finalement.

— Oui... finit-il par lâcher. Le puits central... je l'ai empoisonné. Mais seulement celui-là, je le jure.

Fridek incline la tête vers le roi.

— Majesté, vous l'avez entendu.

Le roi blêmit de colère.

— Misérable traître. Qu'est-ce qu'Ashar t'a promis pour condamner ainsi des innocents ? Et dis-

nous la vérité. N'as-tu vraiment empoisonné que le puits central ?

Sur le front du prisonnier, un glyphe se dessine lentement, représentant une version déformée de l'emblème royal. Un rictus dément tord soudain ses traits. Un rire strident emplit la cellule, bientôt brisé par de violentes convulsions. Les chaînes grincent. Une odeur âcre de chair brûlée envahit l'air au moment où les flammes l'engloutissent. Son hurlement se mue en plainte inhumaine avant de s'éteindre dans un dernier spasme.

Un autre rire éclate alors. Celui d'Ashar, moqueur et implacable. Il résonne comme s'il émanait des murs eux-mêmes. Les torches vacillent, plient sous un souffle invisible, puis le silence retombe brutalement.

Le roi recule d'un pas, livide. Sa voix tremble, mais reste ferme.

— Ashar... Il se rit de nous jusque dans nos propres murs. Assez. Quittons ces geôles. Je ne supporte plus cette puanteur. Retournons à la salle du trône.

Si vous n'avez pas fouillé le prisonnier lorsque vous l'avez capturé, *rendez-vous au [309](#).*

Sinon, vous vous rendez à la salle du trône.
Rendez-vous au [285](#).

81

Juché sur *Zéphyr*, votre fier et puissant destrier, vous dominez le champ de bataille par votre seule prestance guerrière. La vue de leur prince combattant à leurs côtés galvanise vos troupes et, malgré la résistance croissante de vos ennemis, vous progressez inexorablement vers les engins de guerre.

Un détail finit par vous troubler. Les hommes d'Ashar portent rarement de véritables armures. La grande majorité n'est vêtue que de grossières tuniques ou de simples cuirasses de cuir léger.

Leurs armes attirent aussi votre attention. La plupart sont rudimentaires et mal forgées. Rares sont celles de bonne facture. Leurs formes sont variées, du poignard à l'épée, du coutelas à la hache.

Ces hommes n'ont rien de soldats. Pas de formation, pas de discipline. Ils se jettent dans la mêlée par petits groupes désordonnés. Pourtant, une étrange cohésion se dégage de ce chaos, comme si cette manière de se battre leur était naturelle.

Deux d'entre eux bondissent sur vous en hurlant à pleins poumons.

Premier Soldat d'Aschar

PV : 18

Puissance : 2

Défense : 13

Second Soldat d'Aschar

PV : 16

Puissance : 2

Défense : 14

Règle spéciale : Comme vous êtes à cheval, vous ne pouvez pas adopter de posture classique. En revanche, vos adversaires auront plus de mal à vous atteindre, tandis que vous bénéficiez d'un net avantage pour les frapper. *Ajoutez +3 à votre score de Combat.*

Le soldat que vous affrontez sera le seul à pouvoir vous porter une attaque. Toutefois, si votre adversaire réussit un coup critique, le second profitera de l'occasion pour vous toucher avec une attaque d'opportunité. Cette attaque ne sera pas un coup critique.

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [184](#).

82

— Sa peau était sombre, durcie par le soleil. Rien à voir avec le hâle uniforme d'un paysan. Elle semblait presque brûlée. Sur sa joue, une cicatrice blanchâtre et gonflée ajoutait encore à cette impression de rudesse.

Thyll fronce les sourcils, songeur.

— Oui... cela me parle. Pendant mon apprentissage auprès d'Hendricks, lorsque nous naviguions sur la mer Sirénienne à bord de *l'Intrépide*, j'ai vu plusieurs matelots portant les mêmes marques. Il y a de fortes chances que cet homme ait été marin. As-tu remarqué d'autres détails intéressants ?

— Oui. Ses mains portaient d'étranges marques. Des cicatrices en stries parallèles, comme si des cordes avaient frotté sa peau inlassablement. Il y avait également des plaques sombres incrustées dans l'épiderme. On aurait dit du goudron durci.

Le visage de Thyll se ferme brusquement.

— Du goudron durci..., murmure-t-il, préoccupé, presque pour lui-même. Alors c'était un pirate, sans aucun doute.

— Un pirate, aussi loin dans les terres ? répondez-vous, incrédule. Cela paraît si incongru que c'en est presque impossible. Es-tu sûr de toi ?

— Aussi invraisemblable que cela puisse paraître, je le suis. Seuls les pirates utilisent encore le goudron pour étanchéifier la coque de leurs navires ou protéger leurs cordages. De nos jours, nous employons la résine de cèdre kalacan. Elle est plus coûteuse à produire, mais elle dure bien davantage et offre une meilleure protection contre l'humidité et les insectes. Crois-moi, ton homme était bien un pirate.

Reste à comprendre ce qu'il faisait ici, si loin de la côte.

Si vous avez remarqué un tatouage sur son avant-bras gauche, *rendez-vous au [163](#).*

Sinon, *rendez-vous au [116](#).*

83

Après avoir passé plus d'une heure en compagnie du roi, lui racontant entre autres vos aventures dans les dédales de Havresombre et la tragédie de la mort de votre frère aîné Dunedane, vous vous dirigez d'un pas alerte vers les remparts nord.

En traversant la basse-cour, vos yeux croisent ceux des civils et des soldats. Tous affichent une grande inquiétude, mais aucun n'ose vous adresser la parole. Votre mine grave et soucieuse suffit à les en dissuader.

Vous finissez par atteindre l'endroit où les deux gardes ont été assassinés. Seules quelques taches de sang séché sur les pierres témoignent encore du drame. Hormis ce funeste détail, rien ne paraît anormal.

Faites un jet de Perception, facteur 12.

Si vous obtenez entre 1 et 11, *rendez-vous au [100](#).*

Si vous obtenez 12 ou plus, *rendez-vous au* [158.](#)

84

Votre pierre vole en sifflant et frappe la joue gauche d'Ashar. Un cri de douleur lui échappe tandis qu'il vacille, une main portée à son visage.

Profitant de la situation, vous vous apprêtez à lui bondir dessus, mais il parvient à tendre la main devant lui. Une langue de feu jaillit de l'une de ses bagues. Vous esquez de justesse, sentant la chaleur vous effleurer le visage, mais cela lui laisse le temps de se ressaisir.

Ashar vous fait maintenant face, le visage tordu par une haine si farouche que vous savez que sa prochaine attaque sera dévastatrice. *Rendez-vous au* [236.](#)

85

Vous vous tournez vers votre compagnon.

— Te sens-tu prêt à combattre ?

— Je ne suis pas au mieux de ma forme, répond-il en se saisissant d'une lourde matraque négligemment appuyée contre un tonneau rempli d'eau. Mais cette fois, c'est moi qui vais leur faire goûter à cet outil tout droit venu des enfers.

Vous acquiescez et prenez position chacun de part et d'autre de l'entrée, tandis que Gus se faufile au fond de la tente pour se dissimuler.

Garde

PV : 19 Puissance : 2 Défense : 12

Règle spéciale : Le garde est totalement surpris par votre embuscade. *Vous bénéficiez contre lui d'un bonus de +4 en Combat pendant les trois premiers tours.* À partir du quatrième tour, le combat se déroule normalement.

Si vous sortez vivant de cet affrontement, rendez-vous au [101](#).

86

Vous passez par la fenêtre et posez vos pieds avec appréhension sur les larmiers. Ils sont très étroits, et avec vos bottes, ce n'est pas l'idéal pour progresser. Alors que vous vous baissez pour tenter de rejoindre le petit toit en appentis, vous glissez et perdez l'équilibre.

Heureusement, vous rebondissez sur le toit et, lorsque vous atterrissez lourdement dans la cour, vous n'êtes que légèrement sonné. *Vous perdez néanmoins 4 points de vie.*

En vous relevant, tout en pestant contre votre maladresse, vous découvrez, accroché à une tuile ébréchée, un morceau de tissu noir couvert de sang frais. Vous comprenez qu'un pan de la tunique de la tueuse s'est déchiré lorsqu'elle est descendue par là.

Si vous voulez continuer à suivre les traces de sang, *rendez-vous au [215](#).*

Si vous préférez vous rendre au chenil pour chercher l'un des chiens de chasse du roi et pister la tueuse grâce au morceau d'étoffe, *rendez-vous au [287](#).*

87

Vous saisissez votre dague avec une vivacité désespérée et la lancez vers l'homme qui s'échappe de la tente. La lame vole, mais votre geste manque de précision. Elle s'enfonce dans son épaule au lieu de sa poitrine. L'homme hurle, chancelle, puis parvient malgré tout à disparaître dans la nuit.

Le garde à la lance, quant à lui, enchaîne plusieurs attaques. Même s'il aimerait vous réduire à néant d'un coup bien placé, vous comprenez qu'il cherche surtout à gagner du temps.

Vous l'attaquez sans relâche, mais vous n'arrivez pas à passer sa garde. C'est l'allonge de son arme qui vous pose le plus de problèmes et, même

s'il n'est pas un combattant redoutable, il la manie avec assez d'adresse pour vous maintenir à distance.

Les secondes s'égrènent à une vitesse affolante. La panique vous gagne lorsque vous entendez clairement plusieurs pas précipités s'approcher de la tente. L'instant d'après, trois nouveaux gardes font irruption à l'intérieur.

Vous comprenez que tout est perdu.

Vous reculez en les tenant en respect, cherchant à atteindre le fond de la tente pour vous enfuir par l'ouverture que vous avez créée. Mais, soudain, sous vos yeux écarquillés, vous voyez apparaître, au milieu de votre ventre, une lame luisante, déjà souillée de votre propre sang.

Derrière vous, un rire gras résonne.

— Pratique, cette ouverture à l'arrière de la tente, pour prendre à revers ce chien de fond de cale...

Vous vous effondrez lourdement au sol, sentant la vie s'échapper de votre corps meurtri. Dans un ultime effort, vous parvenez à relever la tête et croisez le regard horrifié de votre compagnon. Vous comprenez, dans votre dernier sursaut de conscience, qu'il vous a reconnu.

La mort vous cueille.

Votre aventure s'achève ici...



88 ...elle glisse sur la droite et dévoile une entrée secrète plongée dans l'obscurité.

88

La salle des blasons s'ouvre devant vous comme un vaste sanctuaire chargé d'histoire. Les murs sont tapissés d'anciennes armoiries, témoins silencieux des hauts faits des chevaliers légendaires et des grandes familles qui ont façonné Kaasalia. Chaque écu raconte une victoire, un sacrifice ou une glorieuse lignée.

Au fond de la salle, deux silhouettes de pierre se tenant côté à côté, dominent l'espace. Les statues de la reine Kirminia et du roi Bolderic, fondateurs du royaume, semblent veiller éternellement sur ces lieux chargés de mémoire.

Non loin du centre, vous apercevez Thyll en conversation avec le général Hendricks, leurs voix basses s'accordant à la solennité qui règne dans la pièce. Lorsque vous les rejoignez, Thyll vous explique que tout est prêt et que vous attendez simplement que le roi lance l'assaut pour fuir par les souterrains. Le général Khrys est avec la cinquantaine de soldats dans la cour intérieure et vous rejoindra le moment venu.

Vous êtes tendu, non parce qu'une grande bataille va avoir lieu, mais parce que vous êtes sur le point de fuir votre foyer, et cela, vous avez du mal à l'accepter. Vous vous en voulez de laisser votre père

affronter Ashar seul, même si vous agissez selon son souhait.

Vous n'avez d'autre choix que d'attendre. Les minutes s'égrènent lentement et vous semblent interminables. Au bout de plus d'une heure à ronger votre frein, alors que la bataille a déjà commencé, un écuyer arrive en courant.

— Vos Altesses, Mon général, le roi vient de donner le signal pour l'opération d'évacuation.

— Bien, répond Thyll d'une voix résolue, alors il est temps. Allez prévenir le général Khrys de se tenir prêt.

— À vos ordres, prince.

Une fois l'écuyer parti, Thyll s'approche de la statue du roi Bolderic et prononce un mot en ancien kaasalien. L'instant d'après, elle glisse sur la droite et dévoile une entrée secrète plongée dans l'obscurité. Un courant d'air pénètre dans la pièce, amenant avec lui une légère odeur de renfermé et d'humidité.

Après vous être équipé de torches, vous pénétrez en premier dans l'étroit boyau, suivi par Thyll, le général Hendricks et, juste derrière lui, le général Khrys et ses hommes. Vous avancez lentement, car le passage est exigu, mais au bout d'une bonne heure, vous arrivez devant une paroi rocheuse dans laquelle est sculpté l'emblème de

Kaasalia, un cerf bondissant surmonté d'une couronne. Vous n'hésitez pas et appuyez dessus. Soudain, la paroi pivote sur elle-même. Dans un long raclement de pierre contre la pierre, elle dévoile une ouverture vers l'extérieur.

Dehors, le soleil est levé, et ses rayons encore timides illuminent le paysage de leur lueur matinale. Vous vous trouvez dos à un escarpement rocheux et, devant vous, s'ouvre une immense clairière à l'herbe rase entourée d'une profonde forêt. Vous devez être à environ quatre ou cinq kilomètres de *Blancastel*. D'où vous êtes, vous ne voyez pas le champ de bataille, mais vous entendez clairement au loin le tumulte des combats et les cris des moribonds.

À peine le passage se referme-t-il derrière le dernier soldat que plus d'une centaine de formes émergent de l'ombre des arbres. Elles s'alignent en silence, leurs arcs déjà tendus vers vous. Dans les bois, une multitude d'autres silhouettes se tiennent immobiles, prêtes à se battre. Vous venez de tomber dans une embuscade orchestrée par Ashar.

Si vous avez poursuivi la tueuse dans la basse-cour, *rendez-vous au* [99](#).

Si vous l'avez seulement combattue dans le couloir devant votre chambre, *rendez-vous au* [50](#).

89

Vous n'hésitez pas une seconde. La vie de votre courageux compagnon vaut plus que la mort du général d'Ashar. « Tant pis pour la mission », pensez-vous.

Il devient de plus en plus difficile de vous glisser d'ombre en ombre. Non seulement les soldats sont ici bien plus nombreux qu'aux abords du camp, mais de nombreux braseros et torches sur pied limitent aussi grandement vos déplacements. Vous n'avez pas d'autre choix que de troquer vos vêtements noirs contre une armure ennemie.

Vous restez tapi dans l'ombre d'une immense tente, tel un prédateur attendant sa proie. Elle finit par arriver un quart d'heure plus tard, sous les traits d'un soldat venu soulager sa vessie à l'écart, dans l'obscurité de la nuit. Aussi silencieusement qu'une panthère, vous vous glissez derrière lui et du pommeau de votre arme, vous lui assénez un violent coup derrière la nuque, l'envoyant au pays des songes.

Il ne porte pas de véritable armure, mais une tunique de lin épaisse, semblable à celles des matelots, sur laquelle est fixé un corselet de cuir. L'ensemble est un peu trop grand pour vous, mais cela devra suffire. Vous n'avez pas le choix. Le temps

joue contre vous et contre votre malheureux compagnon. Vous essuyez la suie qui recouvre vos mains et votre visage avec votre chemise noire. Puis, grimé en soldat d'Ashar, vous partez à sa recherche.

Rendez-vous au [190](#).

90

— T'es sérieux, Salif ? Tu vas le laisser se moquer de toi ? Regarde-le, c'est un gringalet qui n'ose même pas s'approcher. C'est un lâche qui veut faire le malin, c'est tout. Viens, allons lui régler son compte. Khran ne se rendra même pas compte que nous sommes partis.

— Ouais, t'as raison. Allons lui botter le cul.

Les gardes s'élancent vers vous, les regards flamboyants. Vous vous éloignez de la tente du général en veillant à ne pas semer ces deux gardes idiots qui vous suivent sans réfléchir. Une fois dans un endroit désert, vous faites volte-face pour les affronter.

Darell

PV : 16 Puissance : 3 Défense : 14

Salif

PV : 25 Puissance : 2 Défense : 14

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter la posture de l'Hydre, que vous touchiez ou non votre adversaire, le second garde vous inflige 1 point de dégât grâce à une attaque d'opportunité.

Si vous survivez à l'affrontement, vous regagnez la tente du général sans perdre une seconde. Le temps vous est compté. Le soleil commence déjà à pâlir l'horizon, et vous savez que le général Khrys ne tardera pas à sonner la retraite. Si vous n'êtes pas avec ses troupes à ce moment-là, votre sort sera irrémédiablement scellé.

Une fois devant la tente, vous écartez discrètement la toile pour jeter un œil à l'intérieur. Ce que vous découvrez vous surprend totalement. Vous vous attendiez à voir un homme, mais le général Khran est en réalité un nain. *Rendez-vous au [203](#).*

91

— Il me semble que nous sommes dépositaires du bien-être de nos gens, dites-vous. Les protéger est l'un de nos devoirs, tout comme celui de ne pas les laisser sombrer dans la peur et le désespoir durant ce maudit siège. Nous avons tout à gagner à maintenir leur moral aussi haut que possible. N'est-ce pas, père ?

— Tu as raison, mon fils. L'âme du royaume, ce n'est pas nous, mais le peuple, la véritable richesse

de nos terres. Nous devons tout faire pour le protéger. Et il compte aussi sur nous pour le défendre des menaces qui pèsent sur l'avenir du royaume. Les civils réfugiés derrière nos murs doivent être préservés autant que possible, mais n'oublions pas que la priorité reste l'éradication d'Ashar. Nous ne pouvons consacrer trop de ressources à leur confort, et je suis certain qu'ils le comprennent. Comme nous, ils doivent se rationner, endurer les projectiles qui s'abattent sans cesse sur le château et toutes les épreuves qu'impose ce siège. Cependant, je partage ton avis. Il faut les occuper. Ainsi, ils auront moins de temps pour s'appesantir sur leur sort.

Le roi se tourne alors vers ses généraux.

— Quelqu'un a-t-il une idée ?

L'un d'eux s'apprête à répondre, mais la porte s'ouvre brusquement. Deux soldats entrent et, après le salut d'usage, le plus gradé prend la parole.

— Votre Altesse, un homme vient d'être arrêté près du puits central. On l'a surpris en train d'y verser une poudre étrange. Il a été immédiatement jeté aux fers dans les geôles et le prévôt a été aussitôt prévenu. Il demande votre présence pour commencer l'interrogatoire.

Le roi se lève et se dirige d'un pas rapide vers la sortie. Sans même se retourner, il vous ordonne de le suivre.

Vous descendez avec lui jusqu'aux cachots. Dans une cellule sinistre, un homme enchaîné au mur attend. Face à lui se tient Fridek de Lirac. À votre arrivée, celui-ci vous salue, puis s'adresse au roi.

— Messire, voici l'empoisonneur. Je n'attendais que vous pour commencer.

Le roi fixe le prisonnier d'un regard glacé et répond d'une voix tout aussi dure.

— Allez-y. Je compte sur vous pour lui arracher la vérité.

Souhaitez-vous l'interroger vous-même ?

Si oui, *rendez-vous au 62*.

Si vous choisissez de le laisser mener l'interrogatoire, *rendez-vous au 148*.

92

Vous n'avez pas de temps à perdre. Vous vous placez en périphérie de leur champ de vision, à une distance suffisante pour ne pas être repéré immédiatement. Vous ramassez une pierre et la lancez sur l'un d'eux. Il sursaute et tourne la tête dans votre direction.

— Halte ! crie-t-il en pointant sa lance vers vous. Qui va là ?

Vous le fixez avant de lui jeter une nouvelle pierre. Vous le voyez fulminer, les poings crispés sur la hampe de son arme. Cependant, il ne bouge pas

d'un pouce. Le doute commence à vous gagner. S'il appelle des renforts, vous serez alors fait comme un rat. Son compagnon finit par se tourner vers lui et lui adresse quelques mots.

Faites un jet de Chance, facteur 14.

Si vous obtenez entre 1 et 13, rendez-vous au [167](#).

Si vous obtenez 14 ou plus, rendez-vous au [90](#).

93

Faites un jet de Discrédition, facteur 15.

Si vous obtenez un résultat compris entre 1 et 14, rendez-vous au [275](#).

Si vous obtenez 15 ou plus, rendez-vous au [40](#).

94

Vous cherchez le candidat idéal, un homme peu costaud, facilement impressionnable et surtout seul. Par chance, vous le trouvez rapidement. Un jeune homme d'allure chétive est en train de vider, dans une petite fosse, un seau rempli de pelures de légumes, d'os et d'autres déchets alimentaires.

Comment allez-vous procéder ?

Si vous souhaitez le menacer pour lui faire cracher le morceau, *rendez-vous au [251](#)*.

Si vous préférez vous faire passer pour un envoyé d'Ashar venu spécialement interroger le prisonnier, *rendez-vous au [160](#)*.

95

Vous ne vous éloignez pas trop et cherchez le meilleur endroit pour mettre votre plan à exécution. Vous finissez par dénicher le lieu idéal, une immense tente-entrepôt dans laquelle se trouve un véritable imbroglio d'objets entassés. On y voit notamment des ballots de paille, probablement destinés à servir de paillasses ou aux latrines, ainsi que des barils d'huile, sans nul doute utilisés pour la cuisine ou l'alimentation des lanternes.

La chance est avec vous. Aucun soldat ne la surveille. Vous avez tôt fait d'y mettre le feu en vous servant des braseros placés non loin. L'incendie prend si vite et avec tant de force que vous êtes contraint de vous éloigner en courant.

Aussi discrètement que possible, vous revenez observer la tente du général, espérant que les gardes iront prêter main-forte pour éteindre l'incendie.

Faites un jet de Chance, facteur 10.

Si vous obtenez entre 1 et 9, rendez-vous au

[11.](#)

Si vous obtenez 10 ou plus, rendez-vous au

[223.](#)

96

— Que faites-vous là ? dit-elle sur la défensive en levant lentement ses dagues. Vous étiez censé m'attendre à la planque.

Vous ne voyez pas le visage de cet homme, caché par l'ombre de sa large capuche, mais vous seriez prêt à parier qu'il sourit.

— Je protège mes intérêts comme un joueur d'échecs protège son roi. Et j'ai raison, vous semblez jouer une partie peu conventionnelle, chère Lysana.

Elle le foudroie du regard.

— Vous m'espionnez, dit-elle en crachant à ses pieds. Ça ne m'étonne pas d'un serpent comme vous. Et d'ailleurs, qui êtes-vous vraiment ? Je ne crois pas à votre histoire d'homme de l'ombre. Ashar vous traite avec bien trop d'égard pour cela, comme si vous étiez un homme de pouvoir.

— Mon identité ne vous regarde pas, chère Lysana, et je ne me dévoilerai qu'au moment opportun.

— Bon sang, reprend-t-elle en le fusillant du regard. Quel est votre intérêt dans tout ça ?

— Disons que pour le moment, ils convergent avec les siens et que son ascension au trône représente pour moi une opportunité non négligeable.

Vous l'écoutez et ressentez la même impression que la dernière fois. Vous êtes persuadé de connaître cet homme, mais malgré tous vos efforts, vous n'arrivez pas à vous souvenir de qui il peut bien s'agir.

— Dans ce cas, s'écrie Lysana en prenant une posture de combat et en vous lançant un regard, on va devoir vous faire taire une bonne fois pour toutes. Si on vous laisse partir, vous vous empresseriez de prévenir ce chien de basse-fosse de ma trahison et dévoileriez notre plan.

L'homme encapuchonné éclate de rire.

— Pourquoi diable ferais-je ça ? Je suis un intime de Warick, le Dragon des mers, le plus puissant des cinq Archontes, et vous livrer à Ashar reviendrait à le trahir. Croyez-moi, ce n'est pas dans mon intérêt.

— Vous vous moquez de moi, éclate-t-elle. Vous voulez me faire croire que vous n'allez pas tenter de nous arrêter, au risque qu'Ashar meure demain et ne prenne jamais le trône de Kaasalia ?

— S'il n'est pas capable d'écraser une poignée de vermisseaux de votre espèce, c'est que je ne mise pas sur le bon cheval, voilà tout. Ashar n'est rien d'autre que mon opportunité la plus récente. S'il échoue, il me suffira d'en créer une autre. De plus, je ne tiens pas à m'exposer, il est encore bien trop tôt. Toutefois, j'observerai la journée de demain avec un vif intérêt. Sur ce, je vais vous quitter. J'étais simplement venu voir si la sirène aux yeux de saphir serait capable de percevoir le traquenard dans lequel elle a plongé.

Vous regardez Lysana, ne sachant trop comment réagir. Au moment même où vous vous apprêtez à bouger, l'homme jette au sol une fiole qui se brise et libère un flash aveuglant. L'instant d'après, il a disparu.

Si vous voulez tenter de le poursuivre dans les couloirs, pensant qu'il ne doit pas être bien loin, *rendez-vous au [302](#).*

Si vous préférez interroger Lysana sur cet homme, et si elle pense qu'il va ou non dévoiler vos plans à Ashar, *rendez-vous au [73](#).*

97

Vous êtes grièvement blessé, et votre respiration devient laborieuse, sifflante. Pourtant, dans une passe d'armes désespérée, vous parvenez à

enfoncer votre lame dans le torse d'Ashar. Celui-ci pousse un râle étouffé et vous fixe à travers les fentes de son casque incandescent. La poignée de votre arme chauffe soudainement au point de devenir insoutenable, et vous la lâchez dans un cri de douleur. L'instant d'après, le métal vire au rouge, puis à un blanc aveuglant, avant de fondre sous vos yeux effarés.

Alors que vous tentez de reculer, son armure et le mur de flammes disparaissent dans un plop sonore, libérant une âcre odeur de soufre. Par réflexe, vous portez un bras devant votre visage. Ashar, dans un gémissement de douleur, saisit votre poignet. Du sang coule aux commissures de ses lèvres, et son regard est fiévreux.

— Je vais t'emmener avec moi..., mon si cher frère, murmure-t-il entre deux quintes de toux sanglante.

Son corps devient de plus en plus chaud, puis si brûlant que des cloques se forment sur votre peau au niveau du poignet. Vous tentez désespérément de vous dégager, mais son étreinte est de fer et vous êtes à bout de forces. L'air se met à onduler sous la chaleur, et son corps se marbre de fissures lumineuses. Vous avez de plus en plus de mal à respirer, car l'air est si brûlant que votre gorge se dessèche rapidement. Vous comprenez que votre

aventure touche à sa fin... mais vous souriez. Ashar vous entraînera peut-être dans la mort, mais grâce à vous, Kaasalia est sauvée.

Alors qu'il est sur le point d'exploser, et par là même de vous désintégrer avec lui, une lame rouge de sang surgit au milieu de sa poitrine. Les yeux d'Ashar clignent de stupeur avant de se voiler doucement. Son corps perd alors son aveuglante luminosité et la chaleur infernale retombe d'un coup. Il bascule, sans vie, sur le côté.

Derrière lui se tient votre père, le teint cireux.

— Voilà une bonne chose de faite, dit-il d'une voix éraillée par la douleur, avant de s'effondrer sur vous.

Derrière ce dernier se tient Shoric, qui hausse les épaules en souriant d'un air gêné.

— J'ai fait ce que j'ai pu pour le dissuader de revenir, mais il est plus tête qu'un vieux dragon acariâtre.

— Je vous entendis..., grogne le roi d'une voix faible avant de perdre connaissance.

— Ne vous inquiétez pas, prince, dit Shoric. Il a bu une *potion de Vitalia*. Il est simplement épuisé.

Vous hochez la tête avant de sombrer, vous aussi, dans l'inconscience. *Rendez-vous au [117](#).*

98

La mission commence sous les meilleurs auspices. Vous venez d'occire un soldat portant une armure à votre taille. Certes, elle n'est qu'en cuir, mais elle est en parfait état, contrairement à celles de vos compagnons, qui doivent se contenter d'armures miteuses et rafistolées.

Cette armure peut bloquer un total de 5 points de dégâts. Une fois ces 5 points absorbés, elle sera abîmée et n'offrira plus aucun bonus de protection. Elle vous octroie également *un bonus de +2 en Discrédition* lorsque vous croiserez des soldats d'Ashar au cours de votre infiltration.

Ici, la caractéristique Discrédition servira autant à mesurer votre capacité à rester dissimulé qu'à juger votre aptitude à ne pas éveiller la méfiance. Rendez-vous au 69.

99

Vous vous figez. Ils sont beaucoup plus nombreux que vous, et vous savez que si les archers décochent leurs flèches, une grande partie de vos forces périra avant qu'ils n'aient pu faire le moindre geste. Vous maudissez votre demi-frère. Mourir ici, comme un chien que l'on abat, est plus qu'humiliant. Alors que vous tirez dérisoirement votre épée, une

silhouette s'avance parmi vos ennemis et se campe devant eux. C'est Lysana.

Cette fois, vous savez que c'est la fin.

Elle vous regarde avec un sourire goguenard.

— Comme on se retrouve, mon beau prince.

C'est assez cocasse comme situation, n'est-ce pas ?

— Hilarant, répondez-vous sans desserrer les dents.

— Oh ! Bien sûr, dit-elle faussement gênée, mes hommes sont en train de vous menacer de leurs arcs. Je comprends que vous soyez tendu.

Elle se tourne vers eux et leur demande de les baisser.

Vous froncez les sourcils sans comprendre. Thyll se place à côté de vous et vous demande :

— Tu la connais ?

— Malheureusement, oui. C'est la tueuse qui a essayé de me tuer et que j'ai traquée dans la basse-cour. Et accessoirement... Lysana. La Sirène aux yeux de saphir. L'une des cinq Archontes des mers.

— Je vois. Alors, le combat est inévitable, dit-il en tirant à son tour son épée.

Toutefois, la réaction de Lysana est plus que surprenante.

— Je ne suis pas venue pour me battre. Mais si vous m'y poussez, reprend-elle d'une voix plus menaçante, je vous ferai ce plaisir.

Vous vous regardez un instant avec Thyll.

— Et pourquoi devrions-nous croire une tueuse doublée d'une pirate ? répond Thyll. Du fiel sort de votre bouche à chacune de vos paroles et cela empeste jusqu'ici.

Lysana éclate d'un rire glacial.

— Pour un futur roi, vous manquez singulièrement de discernement, prince de pacotille.

Elle se tourne vers vous.

— Le seul qui mérite mon attention ici, c'est toi, mon beau prince, et tu seras le seul à qui je m'adresserai. Si vous ou les pantins qui vous suivent n'êtes pas d'accord avec cela, alors la trêve prendra fin et j'ordonnerai à mes hommes de faire de vous des pelotes d'épingles.

Thyll fait un pas en avant, rouge de colère, l'épée flamboyant sous les rayons du soleil. Vous savez qu'il est sur le point de lancer la cinquantaine de soldats qui vous accompagnent contre Lysana et ses hommes.

Si vous êtes d'accord avec lui et que vous voulez attaquer, en sachant que vous allez certainement vous faire massacrer avant de les atteindre, *rendez-vous au 68*.

Si vous jugez plus judicieux de retenir votre frère et d'attendre de savoir ce qu'elle vous veut, *rendez-vous au 321*.

100

Vous passez plus d'une heure à fouiller les environs et à questionner les gardes postés près du lieu du crime. En vain. Pas la moindre piste. Le meurtrier n'a laissé aucune trace. Vous vous apprêtez à repartir, résigné à abandonner la recherche, lorsqu'un soldat surgit au pas de course, essoufflé.

— Prince, halète-t-il, les gardes du puits central ont capturé l'espion. Le roi vous réclame. Il souhaite que vous assistiez à l'interrogatoire.

— Quoi ! s'exclamez-vous, stupéfait. Ils l'ont attrapé ?

— Oui, au moment où il versait une poudre grisâtre dans l'eau.

— Bon sang... Allons-y, vite. Pas une minute à perdre.

Guidé par le soldat, vous descendez jusqu'aux geôles du château. Dans l'obscurité humide, un homme est enchaîné au mur par de lourdes entraves. Devant lui se tiennent le roi et Fridek de Lirac, le prévôt royal. Vous vous interrogez un instant sur sa présence, puis comprenez qu'il fait partie des civils ayant trouvé refuge au château lorsque Ashar a lancé son offensive.

À votre arrivée, le roi se tourne vers vous.

— Ah, Ken-Rhyl, te voilà. Nous allions commencer. J'ai pensé que tu voudrais participer à l'interrogatoire.

Vous hochez la tête en silence et serrez la main de Fridek de Lirac.

Si vous décidez de prendre une part active à l'interrogatoire, quitte à gêner le prévôt royal, *rendez-vous au* [62](#).

Si vous choisissez de le laisser mener l'interrogatoire, *rendez-vous au* [148](#).

101

Alors que le garde s'effondre à vos pieds dans un gargouillis étouffé, vous vous tournez vers votre compagnon pour lui prêter main-forte, mais lui aussi a déjà terrassé son adversaire.

— Voilà une bonne chose de faite, souffle-t-il en haletant, tandis que Gus sort prudemment de sa cachette. Au fait..., ajoute-t-il en se tournant vers vous, la main tendue, je ne me suis même pas présenté. Je m'appelle Shoric.

— Ken-Rhyl. Mais vous le saviez déjà, répondez-vous en la lui serrant.

— Hé ! vous interpelle Gus, ce n'est pas le moment des mondanités. Il faut partir d'ici au plus vite, avant que les gardes qui sont partis à cause du laxatif ne reviennent.

Comme par une facétie du destin, vous les entendez revenir. Ou plutôt, vous percevez leurs grommellements mécontents venant de derrière la tente et se rapprochant dangereusement. Sans la moindre hésitation, vous vous élancez à l'extérieur et vous vous éloignez aussi vite que possible de la tente-prison.

Si vous avez découvert une écurie, *rendez-vous au* **44**.

Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au* **208**.

102

L'immense soldat écarquille les yeux, stupéfait de voir votre lame figée au milieu de sa poitrine. Un râle lui échappe, court et rauque, avant qu'il ne s'effondre lourdement à vos pieds.

Vous restez un instant immobile, haletant, le cœur battant à tout rompre. Toutefois, vous vous reprenez rapidement. Vous ne pouvez laisser son corps ici, si près de votre objectif. Heureusement, la tente où se trouvent les tonneaux n'est pas très loin. Vous le saisissez par les épaules et, non sans peine, le traînez jusqu'à l'intérieur, le dissimulant tant bien que mal au fond de la tente.

Vous vous accroupissez derrière l'un des tonneaux et observez la tente du général. Les deux gardes de faction semblent nerveux. Leurs regards

s'agitent, oscillant sans cesse vers l'entrée qu'ils surveillent avec une inquiétude manifeste.

La toile s'agite soudain. Deux soldats en surgissent, leurs armures dorées miroitant faiblement sous la lueur des torches, les capes écarlates glissant sur leurs épaules comme des traînées de sang. Derrière eux avance une silhouette que vous reconnaissiez aussitôt. Ashar.

Votre souffle se coupe. Le sang vous bat aux tempes, et votre cœur martèle votre poitrine comme un tambour de guerre.

Si, faisant fi de votre mission et de la promesse faite à votre père, vous décidez de régler vos comptes avec lui une bonne fois pour toutes, *rendez-vous au [212](#).*

Si vous prenez sur vous et refusez de rompre le serment que vous avez fait, *rendez-vous au [195](#).*

103

Vous fixez le pont-levis avec intensité, comme si, par la seule force de votre volonté, vous pouviez le faire s'abaisser. Vous serrez les dents, tendu à l'extrême, lorsqu'une douleur fulgurante vous transperce le flanc gauche. Vous sentez votre corps basculer, englouti dans un voile de souffrance absolue. Vous tentez de vous rattraper, mais en vain. Vous êtes désarçonné. Vous heurtez lourdement le sol

et n'avez pas même le temps de réaliser que vous venez de chuter que, déjà, les sabots de vos compagnons s'abattent sur vous, implacables.

Votre aventure s'achève ici...

104

Zéphyr accélère si brutalement que vous avez presque l'impression qu'il bondit. Les trois pirates sont totalement surpris et tirent trop tard. Les deux premières balles sifflent dans votre dos sans vous toucher. En revanche, la troisième érafle profondément l'arrière-train de Zéphyr, qui pousse un hennissement de douleur. La blessure n'est pas grave, mais vous allez devoir faire preuve de dextérité pour vous en sortir.

Faites un jet d'Agilité, facteur 13.

Si vous obtenez entre 1 et 12, rendez-vous au [174](#).

Si vous obtenez 13 ou plus, rendez-vous au [131](#).

105

Le filet glisse sur votre armure, mais s'accroche à l'une de vos épaulières. Lorsque les pirates tirent pour vous faire tomber de cheval, vous pivotez brutalement sur la droite et vous vous écrasez

lourdement au sol. *Vous perdez 2 points de vie.* Par chance, en vous relevant, le filet s'est détaché et vous retrouvez votre liberté de mouvement.

Premier pirate

PV : 17 Puissance : 2 Défense : 14

Second pirate

PV : 15 Puissance : 2 Défense : 14

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter la posture de l'Hydre, que vous touchiez ou non votre adversaire, *le second pirate vous infligera 1 point de dégât grâce à une attaque d'opportunité.*

Si vous survivez à cet affrontement, vous remontez tant bien que mal en selle. *Rendez-vous au 39.*

106

Attendant que votre bourreau tourne au coin d'une allée, vous vous élancez aussi discrètement que possible dans la direction opposée. Vous pensez vous en être tiré lorsque, surgissant devant vous, il vous bloque le passage, un sourire mauvais aux lèvres.

— Alors, racle-bernacle, tu pensais pouvoir fausser compagnie aussi facilement à la meilleure

vigie de la Mer Sirénienne ? Pitoyable, dit-il en faisant craquer ses poings.

Vous regardez rapidement autour de vous et constatez que vous êtes dans une partie du camp relativement calme, où aucun soldat ne semble présent. Vous souriez à votre tour en dégainant votre épée. Il est temps de lui faire payer au centuple les humiliations qu'il vous a infligées.

Il vous fixe un instant, incrédule, puis se saisit du long cimenterre qui pend à son flanc.

Immense soldat

PV : 30 Puissance : 3 Défense : 11

Règle spéciale : Ce soldat est relativement lent, malgré sa force colossale. Il ne réussit ses coups critiques que sur un 20, mais inflige alors *15 points de dégâts*.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [102](#).

107

Juché sur votre cheval, vous donnez de grands coups d'épée meurtriers dans les rangs ennemis. Très vite, un détail vous trouble. Tous ne portent pas la même armure. En vérité, la plupart

n'en ont pas. Beaucoup se battent en simple tunique élimée ou dans une cuirasse de cuir léger.

Leurs armes attirent aussi votre attention. Certaines sont grossières, d'autres bien forgées. Poignards, épées, coutelas, haches... un bric-à-brac guerrier.

Ces hommes n'ont rien de soldats. Pas de formation, pas de discipline. Ils se jettent au combat en petits groupes désordonnés. Pourtant, un ordre étrange se dégage de ce chaos, comme si cette manière de se battre leur était familière.

Deux d'entre eux bondissent sur vous, hurlant à pleins poumons.

Premier Soldat d'Ashar

PV : 18 Puissance : 2 Défense : 13

Second Soldat d'Ashar

PV : 16 Puissance : 2 Défense : 14

Règle spéciale : Comme vous êtes à cheval, vous ne pouvez pas adopter de posture classique. En revanche, vos adversaires auront plus de mal à vous atteindre, tandis que vous bénéficiez d'un net avantage pour les frapper. *Ajoutez +3 à votre score de Combat.*

Le soldat que vous affrontez sera le seul à pouvoir vous porter une attaque. Toutefois, si votre adversaire réussit un coup critique, le second profitera de l'occasion pour vous toucher avec une attaque d'opportunité. Cette attaque ne sera pas un coup critique.

Si vous êtes victorieux, *rendez-vous au* [135](#).

108

Sans perdre un instant, sachant pertinemment que la faiblesse des magiciens est leur concentration lorsqu'ils jettent un sort, vous saisissez une pierre et la jetez de toutes vos forces à son visage.

Faites un jet de Chance, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, *rendez-vous au* [76](#).

Si vous obtenez 15 ou plus, *rendez-vous au* [84](#).

109

Faites un jet d'agilité, facteur 14.

Si vous obtenez entre 1 et 13, *rendez-vous au* [86](#).

Si vous obtenez 14 ou plus, *rendez-vous au* [70](#).

110

Vous avez beau courir aussi vite que possible, vous n'arrivez pas à rattraper le fuyard. Il n'est pourtant pas si rapide, mais vous réalisez que deux jours ne suffisent peut-être pas à avoir recouvré l'intégralité de vos forces. Malgré tout, vous parvenez tant bien que mal à ne pas le perdre de vue.

Faites un jet d'Agilité, facteur 14.

Si vous obtenez entre 1 et 13, rendez-vous au **326.**

Si vous obtenez 14 ou plus, rendez-vous au **235.**

111

Quelques instants plus tard, les chaînes s'ébranlent et le pont-levis s'abaisse dans un concert de grincements et de cliquetis métalliques. Les lourdes portes de la forteresse s'écartent lentement, libérant le passage vers un monde de violence et de mort. Dès que l'ouverture est suffisante, vous vous élancez en avant et la cavalerie s'engouffre derrière vous dans un tumulte de sabots qui fait vibrer le sol.

À peine la herse franchie, l'air se charge de poussière et de cendres. La plaine s'étend devant vous, sillonnée de fumées épaisses, et les silhouettes des engins de siège se dressent au loin comme des

monstres de bois et de fer. Leurs projectiles embrasés s'abattent contre les murailles de *Blancastel* dans un vacarme qui résonne jusque dans vos entrailles.

À vos côtés, le général Khrys brandit son épée et, dans un même élan, la cavalerie se déploie en une marée d'acier rugissante. Très vite, les rangs ennemis se ferment devant vous, formant une barrière mouvante. Les lames s'entrechoquent, les chevaux fauchent les fantassins et déjà la terre s'imprègne du sang des premiers vaincus.

Un vol de flèches obscurcit le ciel. La plupart ricochent sur votre armure, mais l'une d'entre elles vous touche au bras. Heureusement sans gravité, *vous perdez néanmoins 2 points de vie*.

Vous voilà plongé au cœur de la mêlée.

Si vous êtes habillé de noir, *rendez-vous au [159](#)*.

Si vous devez trouver des armures ennemis, *rendez-vous au [218](#)*.

112

— Prince Ken-Rhyl..., murmure Savano en fronçant les sourcils lorsqu'il a terminé de vous ausculter. Je croyais que le sang qui vous recouvrait appartenait surtout à votre adversaire. En réalité... une bonne partie est le vôtre.

Il pousse un long soupir.

— J'ai l'impression de revoir le prince Dunedane, reprend-il d'un ton préoccupé. Si vous ne faites pas plus attention, un jour, ce n'est pas d'un soigneur dont nous aurons besoin, mais d'un croque-mort.

Il ferme les yeux pour se concentrer et, l'instant d'après, sa main s'auréole d'une douce lumière dorée. Le soin par apposition des mains est l'une de ses spécialités, et vous devez admettre qu'il est plus que doué. Au bout d'une vingtaine de minutes, vous ne ressentez presque plus de douleur et toutes vos blessures sont refermées. Vous regagnez *10 points de vie*. En revanche, Savano halète et semble au bord de l'évanouissement.

— Je suis désolé Majesté, mais je crains d'avoir atteint mes limites. Il me faudra de longues heures de sommeil avant de pouvoir user de mes pouvoirs à nouveau.

— Allez vous reposer, ordonne le roi avec bienveillance. Cela fait presque deux jours que vous ne dormez pas. J'ai besoin de vous en pleine possession de vos moyens. Filez.

Le maître guérisseur s'incline faiblement, vous salue tous deux, puis se retire d'un pas chancelant vers ses quartiers.

— Père, dites-vous une fois la porte refermée, racontez-moi ce qui s'est passé pour que vous soyez dans cet état.

Il vous regarde longuement sans dire un mot puis, d'une voix épuisée, finit par prendre la parole.

— Mon fils, il est possible que toi et ton frère deviez fuir le château dans les jours à venir.

— Quoi ? Il n'en est pas question...

— Il suffit ! tonne votre père, les yeux étincelants de colère. Je suis le roi et vous ferez ce que je vous dis.

Il soupire.

— Écoute, Ken-Rhyl. Plus d'une trentaine de civils et de soldats souffrent de violents maux de ventre et de vomissements. Six d'entre eux sont dans un état critique.

— Je croyais que le puits central avait été condamné ?

— Hélas, les malades ne viennent pas seulement de la place centrale. Ils viennent de toute la basse-cour. Comprends-tu ce que cela signifie ?

Vous écarquillez les yeux d'horreur.

— Père... êtes-vous en train d'insinuer que tous les puits ont été empoisonnés ?

— Oui, malheureusement. Nous n'en sommes pas encore certains, c'est pourquoi seuls nos goûteurs boivent leur eau depuis que nous avons été

alertés de la situation, il y a trois heures. Peut-être ne s'agit-il que d'un mal qui se propage parmi nos gens. Je l'espère... nous l'espérons tous.

— Bon sang... Et qu'avez-vous prévu de faire en attendant ?

— Pour l'instant, nous avons condamné l'accès aux puits et rationnons l'eau des citernes d'incendie afin de la distribuer comme eau potable. Si un feu se déclare, nous utiliserons l'eau contaminée pour l'éteindre. Comme tu le comprends sans doute, cette solution ne peut être que temporaire. Si les puits sont bel et bien empoisonnés, nous aurons alors de très sérieux problèmes.

Vous secouez la tête. Répondre serait superflu. La situation est pire encore que ce que vous imaginiez.

— Et toi, mon fils, que comptes-tu faire ?

Si vous souhaitez toujours participer au raid qui se prépare, *rendez-vous au [323](#).*

Si vous estimatez que traquer l'assassine avant qu'elle ne fasse d'autres victimes est plus important, *rendez-vous au [320](#).*

113

Par vous ne savez quel miracle, vous parvenez à rejoindre la ligne de combat. Tandis que vous cherchez le général des yeux, il arrive à votre rencontre, escorté par plusieurs cavaliers.

— Prince, dit-il avec joie. Mes yeux ne me jouent donc pas de tour, c'est bien vous.

— C'est bien moi, répondez-vous en acquiesçant.

— Je suis heureux de vous voir en un seul morceau, ajoute-t-il. Sa voix trahit la douleur. Vous arrivez au bon moment. Nous étions sur le point de battre en retraite.

Il est blessé. Son visage est maculé de sang et il maintient son bras gauche contre son ventre. Malgré cela, sa détermination ne faiblit pas.

— Comment la mission s'est-elle passée ?

— C'est un échec, je le crains, mais nous avons au moins limité les pertes.

— Je vois, répond-il sombrement. Nous en reparlerons plus tard. Pour l'heure, nous devons nous retirer.

Il porte une petite trompette de cuivre à ses lèvres et sonne la retraite. Aussitôt, les cavaliers encore en état de combattre tournent bride et s'élancent d'un seul bloc vers le château.

Durant la fuite, votre regard reste fixé sur la grande porte et le pont-levis, toujours relevé. Le martèlement des sabots vous vrille les tympans. Épuisé, tenaillé par la tension, vous avez l'impression de chevaucher au cœur d'un cauchemar éveillé. Autour de vous, des cavaliers chutent de leur monture, fauchés par des volées de flèches ennemis. Vous ne détournez pas le regard. Un seul instinct vous porte. Survivre.

La chance vous épargne encore. Une flèche se plante bien au bord de votre cuisse, mais elle ne transperce que la chair. *Vous perdez néanmoins 2 points de vie.*

Devant vous, Shoric confirme qu'il est un cavalier hors pair. Malgré le chaos, il galope en tête de la formation. Vous le fixez un instant, juste assez pour le voir touché à l'épaule droite. Sous le choc, il se plie en avant, mais ne ralentit pas.

Vous serrez les dents. Cette fuite ne peut pas durer éternellement. Si la chance vous a protégé jusqu'ici, elle finira par tourner. *Rendez-vous au [171](#).*

114

Le garde se révèle bien plus coriace que vous ne l'aviez cru. Lacéré de blessures, il tient pourtant encore debout, le regard plein de rage. Vous serrez la poignée de votre épée, décidé à lui porter enfin le

coup de grâce, quand surgissent trois soldats, bientôt rejoints par deux autres.

Vous luttez avec la fureur du désespoir, frappant comme un lion acculé. Plusieurs tombent sous vos coups, mais le cercle se resserre inexorablement. Vos bras s'alourdissent, vos gestes se font plus lents, et bientôt une lame trouve son ouverture. Le choc vous plie en deux et vous met à genoux.

Un voile noir s'abat sur vos yeux. La douleur se dissout dans le néant, et avec elle, le souffle de votre existence.

Votre aventure s'achève ici...

115

Vous vous glissez de tente en tente, évitant autant que possible les soldats. La tâche est difficile. Même si la nuit n'a pas encore cédé, le camp est en pleine effervescence. Alors que vous n'êtes plus qu'à 100 mètres de la tente du général, un soldat immense se dresse soudain devant vous, le regard mauvais.

— Toi, le gringalet, suis-moi, dit-il en posant sa main droite sur votre épaule avec une force telle que vous fléchissez sous l'impact. Il y a un tonneau de rhum à charrier, et je suis trop fatigué pour le faire moi-même.

Vous ne savez comment réagir. Vous jetez un regard autour de vous. Des soldats observent la scène avec amusement. Certains rient ouvertement. Vous comprenez que le colosse n'en est pas à son coup d'essai. Dépité, vous n'avez d'autre choix que de le suivre, du moins pour l'instant.

Il vous conduit dans une tente ronde, où s'entassent plusieurs énormes tonneaux.

— Prends celui-là, dit-il en désignant le plus proche. Et suis-moi.

Il vous observe, un sourire cruel aux lèvres. Comme vous ne réagissez pas assez vite à son goût, il fait craquer ses poings sans vous quitter des yeux.

Si vous voulez sortir votre arme et lui rendre la monnaie de sa pièce, *rendez-vous au* [**58**](#).

Si vous préférez faire profil bas et amener ce tonneau là où il le souhaite, *rendez-vous au* [**307**](#).

116

— Merci pour ton aide. Je vais te laisser maintenant. Il n'est pas encore très tard, mais je me sens épuisé. Deux jours de repos n'ont pas suffi à me rétablir complètement.

— Je comprends. Repose-toi bien. Ah, au fait, Savano m'a confié que le général Khrys comptait lancer une attaque éclair contre les armes de siège

d'Ashar, juste avant le lever du soleil demain. J'espère qu'ils leur infligeront une sacrée raclée.

Vous acquiescez sans un mot. Pourtant, vous savez qu'il vous faudra absolument participer à cet assaut. L'armée d'Ashar vous inspire un trouble persistant, et vous avez le pressentiment que des réponses vous attendent sur le champ de bataille.

Vous regagnez vos quartiers, animé d'une détermination nouvelle. *Rendez-vous au [56](#).*

117

Le siège est terminé. La menace Ashar n'est plus. Vous avez finalement survécu et sauvé le royaume d'une nouvelle ère de violence et de chaos. Votre armée victorieuse rentre triomphante au château, tandis qu'une pluie glaciale se déverse sur le champ de bataille comme pour en laver toute trace de souillure. Les émeutiers hurlent leur joie et nombre d'entre eux retournent dans leur foyer reconstruire ce qui peut l'être encore.

Vous vous réveillez le lendemain matin, couvert de bandages, alors qu'un soleil neuf inonde votre chambre. Une profonde paix coule dans tout votre être, et vous savez que rien ne pourrait ternir cette belle journée, pourtant...

Alors que vous vous prélassiez dans votre lit, quelqu'un frappe à la porte de votre chambre.

— Entrez, dites-vous d'une voix claire.

La porte s'ouvre en silence sur le général Hendricks.

— Général ! dites-vous d'un ton enjoué. Vous êtes de retour ? Que pensez-vous de cette belle journée sans la moindre menace à notre porte ? J'imagine qu'il faudra encore un moment avant de mettre la main sur tous les déserteurs qui se cachent ici et là, mais il est clai...

Vous vous arrêtez net, le front plissé par une ride d'anxiété. La mine sombre du général Hendricks vous fait craindre le pire.

— Que se passe-t-il ? demandez-vous, la voix tremblante. C'est mon père, n'est-ce pas ? Ses blessures...

— Non, vous coupe le général. Ce n'est pas votre père. C'est votre frère.

Il baisse un instant la tête, puis la relève pour vous fixer droit dans les yeux.

— J'ai failli, dit-il d'une voix lourde de culpabilité. Nous étions presque arrivés au monastère d'Elb lorsqu'un homme encapuchonné est apparu de nulle part. Il tenait dans les mains une sorte d'étrange bouclier d'or terni, aussi lisse qu'un miroir. Avant que nous puissions réagir, il a saisi le prince Thyll et l'instant suivant, ils avaient disparu. Nous avons

fouillé la région sans relâche, mais aucune trace du prince.

Plusieurs années passèrent, au cours desquelles votre père mourut sans avoir eu la chance de revoir son fils disparu. Vous êtes devenu le roi de Kaasalia et avez cherché votre frère sans le moindre répit. Malgré vos recherches, vous n'avez rien appris de certain, sinon qu'avant la bataille finale, Ashar avait utilisé un portail magique pour rejoindre Havresombre et s'emparer de l'Égide de l'Aurora³, un artefact divin servant de prison au roi-démon Bastaleth. Depuis lors, vous avez continué vos recherches avec acharnement... en vain.

Du moins jusqu'à ce jour du 15 Maiea 79 de l'ère Ken-Rhyl, où une immense armée menée par un homme portant une armure de plates intégrale aussi noire que le jais dévasta vos terres.

Aidés de vos alliés, vous avez livré de grandes batailles contre cette armée, mais votre ennemi était bien trop puissant et vous êtes tombés les uns après les autres. Vous avez été le dernier à croiser le fer avec cet homme à l'armure noire. Lorsqu'il vous porta le coup fatal, juste avant que vous ne passiez de vie à trépas, il retira son casque et

³ Cf. « La Prêtresse déchue », le premier tome de cette série.

vous avez alors reconnu votre frère Thyll. Un Thyll diamétralement opposé à ce qu'il était, à la peau pâle et graveleuse, avec une excroissance semblable à une corne au-dessus de l'œil gauche. Ses yeux n'étaient plus les siens, ils étaient incandescents, chargés d'une malveillance profonde et insondable.

Juste avant de succomber, vous avez compris que ce n'était pas votre frère qui habitait ce corps... mais le roi-démon Bastaleth.

Félicitations !

Vous venez de terminer *Ashar, l'Usurpateur*, obtenant ainsi l'une des fins alternatives de ce récit.

Si l'histoire vous a plu, vous pouvez tenter de la recommencer afin d'atteindre la fin officielle, qui ouvre sur la suite de vos aventures.

118

Avant de vous jeter dans la mêlée, vous regardez autour de vous et vous vous rendez compte que le cours de la bataille est en train de tourner en votre défaveur. Une bonne partie de vos fantassins ont été décimés par les archers, et le reste ne se bat plus pour tenter de gagner cette guerre, mais pour survivre. Pour couronner le tout, une unité d'élite dont les membres portent tous une armure lourde complète vient d'engager le combat avec le roi et ses

troupes. Vous n'avez plus un instant à perdre et vous vous élancez pour soutenir votre père. Vos chances de survie sont maigres, mais vous vous battrez jusqu'au bout.

Lorsque vous vous placez près du roi, ce dernier acquiesce en souriant.

— Mon fils, donnons une bonne leçon à ces guerriers de pacotille.

— Je serai moins prosaïque que vous, père, je vais me contenter de les massacrer jusqu'au dernier.

Malgré la précarité de la situation, le roi se met à rire de bon cœur tandis que vous vous jetez en hurlant sur votre premier adversaire.

Soldat en armure lourde

PV : 30 Puissance : 3 Défense : 12

Règle spéciale : Ce soldat est relativement lent, mais il est protégé par une armure ensorcelée par Ashar, réduisant les coups reçus. *Déduisez 1 à vos dégâts à chaque coup que vous lui porterez.* Vous ne pouvez pas infliger moins de 1 point de dégâts.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, un second soldat vous fait face avec la même règle spéciale.

Second soldat en armure lourde

PV : 25

Puissance : 3

Défense : 11

Si vous sortez vainqueur de ce double combat, *rendez-vous au 32.*

119

— Très belle fable, mais elle ne fonctionne pas avec moi Cela dit, votre présence tombe à pic. Nous allons enfin pouvoir régler notre petit différend une bonne fois pour toutes.

— Quoi ? fait-elle en se levant d'un bond, les yeux écarquillés. Ne sois pas aussi borné. Je suis en train de t'offrir Ashar sur un plateau. Te rends-tu compte que demain vous n'avez absolument aucune chance de le vaincre ?

— Ça, c'est notre problème, répondez-vous en dégainant votre arme. Je ne suis ni assez fou ni assez stupide pour faire confiance à quelqu'un qui a tenté de me tuer et qui a assassiné plusieurs de mes hommes. Gardes ! hurlez-vous. À moi !

Lysana claque la langue avec mépris, un sourire glacé étirant ses lèvres. Ses yeux brûlent d'une colère tellement vive qu'ils semblent presque vibrer. Dans le couloir derrière la porte, des bruits sourds résonnent, comme une lutte étouffée, mais vous n'avez pas le loisir de vous y attarder. Elle a

déjà sorti ses deux dagues, et la façon dont elle les tient suffirait à tétaniser n'importe qui.

— Je me suis lourdement trompée sur ton compte, dit-elle d'une voix tranchante comme un rasoir. Je pensais que tu valais mieux que les autres nobliaux. Finalement, tu n'es qu'un pantin, borné et orgueilleux. Je vais te mettre à genoux, et je savourerai chaque seconde.

Elle avance d'un pas, les épaules tendues, prête à frapper. Au même instant, la porte derrière vous s'ouvre brutalement. Vous vous écartez d'instinct, convaincu que vos gardes arrivent enfin. Mais la silhouette qui apparaît vous fait aussitôt déchanter. C'est l'homme encapuchonné qui se dresse dans l'embrasure, une masse dorée dégoulinante de sang à la main.

— Quel spectacle, dit-il d'un ton désinvolte. Je ne sais pas encore si je dois m'en réjouir ou non. Vous étiez sur le point de trahir Ashar, poursuit-il en fixant Lysana, mais vous êtes aussi l'une des cinq Archontes des mers. Quel dilemme, ajoute-t-il avec un rire amusé.

Lysana pivote vers lui, les mâchoires serrées.

— Tais-toi. Je règle mes comptes avec ce prince de pacotille. Retourne à la planque. Je te rejoins quand j'en aurai fini avec lui.

Elle ramène ensuite son regard sur vous. Un rictus cruel étire ses lèvres.

— Et crois-moi... tu n'auras pas longtemps à patienter. Nous discuterons de tout ça à ce moment-là.

L'homme encapuchonné éclate de rire avant de disparaître dans le couloir comme s'il n'avait jamais été là.

Lysana bondit soudain, un cri de rage déchirant l'air. Toute sa frustration, toute sa fureur s'abat sur vous en une seule attaque.

Lysana

PV : 25 Puissance : 3 Défense : 16

Règle spéciale : Lysana réussit un coup critique si le dé affiche un résultat compris entre 1 et 5. Elle veut votre mort plus que tout. Sa colère envers vous la rend bien plus dangereuse que lors de vos derniers affrontements.

Si vous sortez vivant de cet affrontement, rendez-vous au [250](#).

120

C'est le cœur lourd et le regard déterminé que vous retournez dans votre chambre. Vous laissez glisser distraitemment votre main le long du mur du

corridor, vous remémorant de nombreux souvenirs d'enfance. Notamment le jour où vous aviez pris l'arc et les flèches de Dunedane, votre frère aîné, pour chasser les poules du poulailler royal. À cette pensée, vous ne pouvez vous empêcher de sourire. Il avait été puni à votre place et privé de dîner. À l'époque, vous vous étiez senti coupable, mais aujourd'hui, ce souvenir vous amuse beaucoup. Vous pensez à lui, et une profonde tristesse vous envahit. S'il n'était pas mort dans les profondeurs de Havresombre, victime de la perfidie d'Ashar⁴, il serait sûrement déjà en train de lui botter les fesses.

Plongé dans vos pensées, vous saluez d'un geste les deux gardes postés devant l'épaisse porte de vos appartements avant d'y pénétrer en silence. Vous la refermez derrière vous et vous dirigez vers le petit bureau pour y écrire quelques mots d'adieu, au cas où vous ne survivriez pas à la journée de demain.

Vous vous figez net. Assise sur le fauteuil du bureau, les jambes croisées et un sourire énigmatique aux lèvres, se trouve Lysana, la Sirène aux yeux de saphir. Instinctivement, vous portez la main à la garde de votre épée.

— Allons, mon beau prince, dit-elle sans vous lâcher de ses magnifiques yeux bleus, inutile de vous

⁴ Cf. le premier tome de cette aventure : La prêtresse déchue.

saisir de votre arme. Je ne suis pas ici pour me battre, du moins, tant que vous ne tenterez pas de me tuer.

Vous la fixez, les dents serrées, mais vous laissez la main sur la garde de votre épée.

— Que faites-vous ici ? demandez-vous d'une voix plus agressive que vous ne l'auriez voulu. Je vous conseille de répondre rapidement et sans geste brusque, ou j'appelle la garde.

Elle continue de vous fixer en souriant, décroisant ses longues jambes musclées pour les croiser dans l'autre sens. Vous comprenez qu'elle joue avec vous, mais vous gardez votre calme.

— Comme je vous l'ai dit, je ne suis pas ici pour régler mes comptes avec vous, pas aujourd'hui du moins, reprend-elle avec malice. J'ai assisté avec émotion à votre touchante réunion stratégique. C'était... assez pathétique. Peut-être que si je n'étais pas orpheline, j'aurais moi aussi, versé dans le mélodrame dans une telle situation. Qui sait ? Quoi qu'il en soit, je suis ici pour vous mettre en garde.

Si vous voulez appeler la garde, *rendez-vous au* [10](#).

Si vous voulez écouter ce qu'elle a à dire, *rendez-vous au* [219](#).



121 C'est alors que le roi Borr brandit un olifant sculpté dans une corne de dragon ...

121

Devant vous, à plus d'une centaine de mètres, l'armée d'Ashar vous attend, compacte, lances dressées. Le martèlement des centaines de chevaux lancés au galop vous vrille la tête, tandis que la tension de l'assaut fait battre votre cœur si fort que vous le sentez cogner dans votre poitrine. C'est la première fois que vous ressentez une telle pression, même contre Daria⁵ vous n'étiez pas aussi tendu.

Vous voyez les pointes des lances dressées face à vous briller aux premières lueurs de l'aube, comme autant de dents acérées prêtes à vous déchiqueter. C'est alors que le roi Borr brandit un olifant sculpté dans une corne de dragon et souffle dedans. L'instant d'après, les lanciers sont arrachés du sol et projetés en arrière dans un tourbillon de poussière. Le sort ne dure qu'un battement de cœur, mais lorsqu'il s'estompe, la ligne de front a disparu.

Dans ses mains, l'olifant se désagrège et tombe en poussière, mais le roi ne s'en émeut pas et pousse un cri de guerre avant de se jeter dans la mêlée.

Devant vous, le roi et ses troupes ont engagé le combat avec le gros de l'armée d'Ashar. Sur votre gauche, vous remarquez une unité d'archers en train

⁵ Cf. « La Prêtresse déchue », le premier tome de cette série.

de décimer vos troupes à pied, qui ne sont pas encore au contact.

Que voulez-vous faire ?

Si vous voulez prêter main-forte à votre père en combattant à ses côtés, *rendez-vous au [192](#).*

Si vous décidez d'attaquer les archers pour éviter qu'ils ne massacrent vos soldats, rendez-vous au [27](#).

122

Vous avez beau lutter, vos défenses mentales ne sont pas suffisamment solides pour résister à l'enchantement. Vos paupières deviennent lourdes et vos mouvements se font de plus en plus lents. Alors que vous sentez que vous êtes sur le point de sombrer dans un sommeil sans rêve, une douleur fulgurante à la joue vous arrache à votre torpeur. Elle vous brûle, et vous y portez machinalement votre main fraîche. *Vous perdez 1 point de vie.*

Devant vous se tient Lysana, la main encore tendue.

— J'espère que cette claque t'a remis les idées en place, dit-elle avec une joie non dissimulée. Nous sommes les seuls encore debout et la créature qui a tué nos hommes arrive.

Vous secouez la tête. Vous êtes certes sortis de votre léthargie, mais vous sentez que

l'enchantement n'est pas totalement brisé. Lysana, en revanche, semble insensible à son pouvoir. Vous haussez les épaules et vous vous préparez à vous battre, car, surgissant littéralement de l'immense chêne, une nymphe mangeuse d'hommes fait son apparition, la bouche encore rouge du sang de ses précédentes victimes.

Elle lance à Lysana un regard chargé de haine pure, puis se jette sur vous, toutes griffes dehors.

Dryade anthropophage

PV : 35

Puissance : 3

Défense : 15

Règle spéciale : Bien que son chant ait cessé, vous êtes toujours sous l'enchantement de la nymphe. Vous sentez l'endormissement revenir peu à peu, et votre épée vous semble déjà plus lourde. À la fin de chaque round, *vous perdez 1 point de Combat (sans pouvoir descendre en dessous de 8)*.

En revanche, Lysana vous prête main-forte, vous ajoutez 1 à vos dégâts et réalisez des coups critiques à partir de 18.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [206](#).

123

— N'y comptez pas, répliquez-vous avec colère. Pas après ce qu'il nous a fait. Dunedane est mort par sa faute, père. L'avez-vous oublié ?

Le roi bondit de son trône, hors de lui.

— Crois-tu que j'ai oublié ? tonne-t-il. Crois-tu que je ne rêve pas, moi aussi, d'une telle vengeance ? J'ai déjà perdu un fils et il est hors de question que j'en perde un autre. Tu as le choix. Soit tu me fais la promesse solennelle de ne pas l'attaquer si tu le croises, soit tu restes ici. Et je ne reviendrai pas sur ma décision.

Les gardes royaux, alertés par les éclats de voix, surgissent dans la pièce. En constatant qu'il ne s'agit que d'une dispute familiale, ils s'apprêtent à se retirer. Mais le roi, le regard flamboyant, leur intime l'ordre de rester.

Si finalement vous vous pliez à l'exigence de votre père, *rendez-vous au [313](#).*

S'il est toujours hors de question de vous plier à cet ordre, *rendez-vous au [180](#).*

124

— Avez-vous des idées pour infiltrer les lignes ennemis efficacement ? demandez-vous.

— Les membres du commando auront deux possibilités. Ils pourront s'habiller de noir, se barbouiller le visage et les mains de suie afin de se fondre dans l'obscurité, ou bien voler des tuniques sur les corps des soldats que nous aurons vaincus. Mais ces deux options comportent des inconvénients. La première permet de se préparer ici et de gagner un temps précieux, offrant la possibilité d'agir immédiatement à l'arrivée sur le champ de bataille. Toutefois, sous la clarté de la lune, il leur sera plus difficile de passer inaperçus.

La seconde offre l'avantage de se fondre dans les rangs ennemis. Dans la fureur du combat, les soldats adverses risquent de ne pas les remarquer, ce qui leur donnerait plus de facilité pour progresser jusqu'à leur objectif. Néanmoins, trouver des tenues à la bonne taille et réussir à s'habiller au milieu du combat leur ferait perdre un temps considérable. Quoi qu'il en soit, le choix leur appartiendra.

— Et s'ils croisent le chemin d'Ashar ? demande l'un des lieutenants.

— Ils ne l'attaqueront que s'ils sont certains de pouvoir lui porter un coup fatal. Si ce n'est pas le cas, leur objectif restera inchangé. Si Ashar se trouve

auprès du général, la mission sera immédiatement annulée et ils devront se replier sur le champ de bataille. Ce maudit magicien n'est pas à prendre à la légère. Il est puissant et retors. La moindre erreur de jugement pourrait compromettre toute l'opération.

Un silence pesant accueille ces paroles, rendant la tension encore plus palpable.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez en savoir plus sur le raid visant les engins de guerre.

Rendez-vous au [183](#).

Sinon, il vous faudra choisir si vous voulez combattre aux côtés de la cavalerie ou vous porter volontaire pour rejoindre le commando. *Rendez-vous au [61](#).*

125

Vous fuyez entre les tentes, progressant tant bien que mal vers vos troupes encore engagées au loin. À plusieurs reprises, vous changez brusquement de direction pour éviter des groupes de soldats-pirates surgissant à la faveur des cris d'alarme lancés par leurs frères d'armes. Chaque détour vous éloigne un peu plus de l'itinéraire direct. Bientôt, vous vous retrouvez dans une partie du camp que vous ne connaissez pas.

Faites un jet de Chance, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, rendez-vous au

243.

Si vous obtenez 15 ou plus, rendez-vous au

254.

126

L'un des pirates, un couteau serré entre les dents, bondit pour vous frapper. Il est de faible constitution, mais son agilité est fulgurante.

Pirate agile

PV : 12

Puissance : 2

Défense : 13

Règle spéciale : Comme vous êtes à cheval, vous ne pouvez pas adopter de posture classique. L'homme est si leste que vous avez beaucoup de mal à le toucher. *Vous subissez un malus de -2 à votre score de Combat contre lui.*

Si vous sortez vainqueur de ce combat, *rendez-vous au* **247.**

127

Le chaos est soudain total. Les généraux Yulia et Vesima dirigent leurs troupes d'une main de maître. Les armes des soldats kaasaliens

s'entrechoquent avec celles des hommes d'Ashar dans un vacarme métallique assourdissant, tandis que les gardes royaux affrontent ses gardes du corps dans des combats d'une violence extrême. Malgré ce tumulte effroyable, Borr et Ashar se toisent du regard puis, tels des pantins animés par un ressort fou, se jettent l'un sur l'autre. Vous êtes frustré qu'Ashar ne vous accorde aucune attention, et cela vous donne une raison de plus de lui faire mordre la poussière.

Les troupes venues avec Ashar se battent avec acharnement et vous vous demandez si Lysana ne vous a pas trahi ou si elle n'aurait pas échoué dans sa mission. Alors que vous êtes sur le point de rentrer vous aussi dans la danse, un sifflement strident déchire le vacarme des combats et, l'instant d'après, ses propres soldats se retournent contre lui et contre ses unités d'élite.

À cet instant précis, le chaos prend une forme encore plus brutale. Des cris de douleur et de détresse s'élèvent de toutes parts. Ashar est pris à partie par plusieurs hommes de Lysana et lutte pour sa vie avec une rage virulente. Il fait pleuvoir autour de lui une véritable tempête de feu. Instinctivement, vous comprenez le danger. Vous saisissez alors votre père à bras-le-corps et l'éloignez d'Ashar et de sa fureur meurtrière.

Vous avez bien fait, car quelques instants plus tard, une lame traîtresse s'enfonce dans son dos et lui arrache un cri de douleur déchirant. Il tombe alors à genoux. De là où vous êtes, vous le voyez porter la main à un médaillon autour de son cou puis, l'instant suivant, son corps se couvre de fissures couleur braise avant de libérer une lumière blanche si aveuglante que vous êtes contraint de fermer les yeux. Une déflagration d'une violence inouïe secoue aussitôt le sol et déclenche un souffle brûlant si puissant qu'il vous fait perdre l'équilibre, vous forçant à poser un genou à terre.

L'explosion a été terrible. Tous les hommes se trouvant dans un rayon de plusieurs dizaines de mètres ont été littéralement désintégrés.

Là où le sol a été éventré par la déflagration, une silhouette incandescente se dresse, une entité de flammes et de fureur. Vous devinez plus que vous ne comprenez qu'Ashar a franchi une limite interdite. Dans un ultime acte de désespoir, il a scellé la dernière étincelle de vie qui l'animait dans un sortilège interdit.

Ce qui se tient désormais devant vous n'est plus un homme. C'est l'incarnation du feu, un esprit ancien né pour détruire et réduire en cendres. Un Ifrit. Une abomination invoquée au prix de son humanité.

Il n'y a plus de fuite possible. Ni de négociation. Si vous voulez que cette bataille cesse, si vous voulez sauver Kaasalia, vous devrez abattre cette chose et briser à jamais la malédiction qu'Ashar vient de libérer. Le roi Borr fait lui aussi un pas dans sa direction, mais il s'effondre, haletant et sans force. Vous comprenez alors que l'épreuve a été trop forte pour son corps usé par les années. Le jeune général Vesima se précipite pour le soutenir, puis vous adresse un signe bref pour vous faire comprendre qu'il veillera sur lui. Borr tente alors de protester, mais ses lèvres tremblent et aucun mot n'en sort. L'instant suivant, ses paupières se ferment et il sombre dans l'inconscience. C'est donc seul que vous allez devoir affronter cette horreur incandescente. *Rendez-vous au [21](#).*

128

Vous vous battez avec énergie, Shoric et vous, mais malgré leurs blessures, vos adversaires tiennent bon. Derrière vous, des renforts arrivent déjà. Un instant plus tard, vous êtes encerclés par plus d'une dizaine de soldats. Un goût amer envahit votre bouche. Vous savez que tout est perdu.

Pourtant, vous continuez à lutter, animé d'une rage désespérée. Tel un lion acculé, vous frappez sans

relâche et plusieurs ennemis mordent la poussière sous vos coups.

C'est vous qui recevez le premier coup fatal. Tandis que vous vous effondrez, des rires moqueurs éclatent autour de vous. Des pirates vous ruent de coups de pied, avec une brutalité gratuite, jusqu'à ce que la vie vous quitte définitivement.

Votre aventure s'achève ici...

129

Vous continuez votre route sur le qui-vive sans rencontrer le moindre problème. À vrai dire, hormis ces trois soldats, le camp paraît désert. La raison est simple. La plupart des hommes combattent vos troupes plus loin dans la plaine.

Alors que vous avancez vers le centre du camp, un bruit attire soudain votre attention. Plusieurs chevaux hennissent nerveusement. Intrigué, vous contournez une tente et découvrez une écurie de fortune, assemblée à la hâte. À l'intérieur, vous comptez cinq montures. Vous notez soigneusement dans votre esprit l'endroit où elle se trouve, car si vous devez fuir rapidement, elles pourraient vous être d'un grand secours. La bonne fortune semble vous sourire. *Lors de votre prochain test de Chance, vous pourrez ajouter 1 à votre*

résultat. Ce bonus ne pourra être utilisé qu'une seule fois.

Vous finissez par arriver au cœur même du camp. Ici, les soldats sont bien plus nombreux, mais ils sont si occupés qu'aucun d'entre eux ne vous jette le moindre regard. Après quelques instants, vous débouchez sur une grande esplanade où se dresse un gibet, sur lequel se balance doucement un pendu. Votre cœur se fige lorsque vous le reconnaissez. C'est l'un des volontaires, celui qui s'est élancé en premier au début de l'opération. Près de lui, un deuxième gibet est en train d'être monté.

Vous comprenez aussitôt que votre second compagnon est bel et bien toujours en vie et qu'il est retenu captif quelque part dans le camp.

Désormais, une question majeure se pose à vous.

Allez-vous abandonner votre mission pour tenter de le sauver ? *Rendez-vous au [190](#).*

Ou le laisserez-vous à son sort pour poursuivre coûte que coûte votre objectif ? *Rendez-vous au [224](#).*

130

Le dernier archer n'est pas encore tombé au sol que vous vous tournez déjà pour affronter le reste de son unité. Mais, à votre grand étonnement, vos troupes l'ont déjà anéantie.

« C'est vrai, pensez-vous, ce ne sont pas de véritables soldats rompus à l'art de la guerre, mais de simples pirates. Sans leur nombre, nous les aurions balayés en un instant. »

La menace éradiquée, vous vous tournez vers le champ de bataille. Grâce à vous, vos soldats n'ont subi que des pertes modérées et ont déjà engagé l'ennemi. En revanche, le roi Borr semble en difficulté. Il fait face à une unité particulière qui, contrairement au reste des troupes ennemis, porte une armure lourde complète.

Si vous voulez aider votre père, *rendez-vous au [308](#).*

Si vous préférez continuer de soutenir vos soldats, qui représentent le gros de votre armée, *rendez-vous au [225](#).*

131

Zéphyr fait plusieurs embardées sans même ralentir. À plusieurs reprises, vous manquez d'être arraché de la selle, mais vous parvenez tant bien que

mal à reprendre le contrôle de la course et à calmer votre prestigieuse monture. Le cœur battant à tout rompre, vous reprenez votre fuite éperdue vers le château, avec plus que jamais le désir d'y trouver enfin la sécurité. *Rendez-vous au [171](#).*

132

Serrant la mâchoire, vous ne pouvez vous empêcher de reprendre la parole.

— Dans ce cas, est-ce vraiment la bonne option ?

La générale se tourne vers vous, le regard grave.

— Nos chances de réussite sont certes minimes, mais je crois sincèrement que c'est celle qui nous offre encore un peu d'espoir. Et comme on dit... les plus grandes victoires naissent souvent du désespoir.

— Je vois, murmurez-vous. Alors je me porte volontaire pour faire partie de l'unité chargée d'assassiner Ashar. Je dois régler mes comptes avec lui, et j'aime solder mes dettes, même quand les chances sont contre moi.

Un bref silence suit votre déclaration. Étrangement, Yulia détourne les yeux pour chercher ceux du roi Borr. Ce dernier vous fixe, un sourire triste aux lèvres.

— Mon fils, ta réaction m'honore et emplit mon cœur de fierté. Mais j'ai d'autres projets pour toi et ton frère.

Vous tournez la tête vers Thyll et l'interrogez du regard, mais il baisse les yeux, gêné.

Quelque chose se serre en vous. Vous n'aimez pas ça, non, vous n'aimez vraiment pas ça. *Rendez-vous au* [210](#).

133

Vous vous recroqueillez sur votre selle, espérant devenir une cible plus difficile à atteindre, mais vous réalisez vite votre erreur. Même sans vous toucher directement, il y a de fortes chances qu'au moins une balle frappe Zéphyr. Si cela devait arriver, votre sort serait scellé, car en chutant de votre monture, vous savez pertinemment que vous finiriez piétiné à mort par les cavaliers qui galopent derrière vous.

Faites un jet de Chance, facteur 17.

Si vous obtenez entre 1 et 16, *rendez-vous au* [145](#).

Si vous obtenez 17 ou plus, *rendez-vous au* [245](#).

134

— Oui, il avait le teint hâlé, tanné par le soleil, et sur l'une de ses joues se trouvait une cicatrice pâle et boursouflée, vraiment dérangeante. Sa peau n'était pas bronzée comme celle d'un paysan travaillant aux champs. Non, elle était d'un brun profond, rêche, abîmée. Je n'avais jamais vu cela.

Thyll se passe une main sur le menton, plongé dans ses réflexions.

— Je connais ce genre de chose... Il y a longtemps, lors de mon apprentissage martial avec Hendricks, à l'époque où nous parcourions la mer Sirénienne à bord de *l'Intrépide*, certains de nos matelots présentaient cet aspect. Il est probable que cet homme ait été marin.

— Tu as certainement raison. Maintenant que tu me le dis, cela me paraît évident. Merci pour ton aide. Je vais te laisser. Il n'est pas encore très tard, mais je me sens épuisé. Deux jours de repos n'ont pas suffi à me rétablir complètement.

— Je comprends. Repose-toi bien. Ah, au fait, Savano m'a confié que le général Khrys comptait lancer une attaque éclair contre les armes de siège d'Ashar, juste avant l'aube. J'espère qu'ils leur infligeront une sévère correction.

Vous acquiescez sans un mot. Il faut absolument que vous participiez à cet assaut.

Quelque chose vous obsède au sujet de l'armée d'Ashar, et vous avez l'intime conviction que vous trouverez des réponses sur le champ de bataille.

Vous regagnez vos quartiers avec une détermination nouvelle. *Rendez-vous au [56](#).*





135 À l'intérieur s'enchevêtrent cinq symboles...

135

Le chaos règne sur le champ de bataille, mais malgré tout, vous parvenez tant bien que mal jusqu'aux engins de siège. Plusieurs d'entre eux flambent déjà, tandis que l'aube commence à se lever doucement. Le général Khrys, le visage ensanglanté, se porte à votre hauteur.

— Vous allez bien, prince ?

— Ça pourrait être pire, répondez-vous en achevant un soldat d'un coup d'estoc puissant.

— Tenez, dit-il en vous lançant *une potion de Vitalia*. Vous êtes le prince, vous ne devez pas mourir ici.

— Et vous, général ? Vous semblez en avoir bien plus besoin que moi.

— Ce n'est rien, dit-il négligemment. Un coup d'épée a balafré mon cuir chevelu. Ça saigne beaucoup, mais ce n'est pas grave.

— J'en suis soulagé. Des nouvelles du commando ?

— Aucune, répond-il, la mine sombre. Cela fait bientôt 1 heure que l'opération a commencé. Il ne leur reste que peu de temps, une demi-heure, trois quarts d'heure au plus. Cette armée faite de bric et de broc ne combat pas de manière conventionnelle et reste difficile à cerner. Ils attaquent par petits groupes, se replient, puis reviennent sans cesse dans

notre dos. Ils perdent certes beaucoup d'hommes, mais nos soldats doivent constamment surveiller leur arrière, ce qui les épuise bien plus vite que je ne l'avais prévu. Nous ne tiendrons jamais 2 heures à ce rythme.

— Oui, j'ai aussi remarqué que les hommes d'Ashar se battent de façon inhabituelle. En un contre un, ils ne font pas le poids, mais leur stratégie et leur absence totale de coordination se révèlent étrangement efficaces.

— C'est normal quand on sait à qui nous avons affaire. Regardez le drapeau qui flotte sur la tente, là-bas, dit-il en pointant du doigt devant lui.

Vous levez les yeux et froncerez les sourcils. Le tissu est entièrement noir, orné en son centre de la flamme écarlate d'Ashar, représentée ici en blanc. À l'intérieur s'enchevêtront cinq symboles, un dragon, un crâne fendu, un nuage traversé par un éclair, une épée croisée avec un cimenterre et une sirène.

Si Thyll vous a parlé des Archontes des mers, rendez-vous au [48](#).

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [266](#).

Ajoutez à votre fiche de personnage une potion de Vitalia. Elle vous permet soit de regagner la totalité de vos points de vie, soit de soigner un empoisonnement. Dans ce second cas, vous ne regagnez aucun point de vie.

136

Vous soupirez.

— Très bien, père. Je ne participerai pas au raid du général Khrys. Mais laissez-moi au moins traquer l'assassine. Elle est blessée, vulnérable. Qui sait ce dont elle serait capable si on la laissait reprendre des forces.

Les gardes s'approchent, mais le roi leur fait signe de la main de se retirer.

— Soit, dit-il, le regard toujours aussi dur. Mais sois prudent. Elle n'est peut-être pas seule. Et si j'apprends que tu prends des risques inconsidérés...

— Ne vous en faites pas pour moi. Je saurai être prudent.

Vous le saluez et quittez la pièce rapidement, de peur qu'il ne change d'avis.

Si vous décidez de reprendre la traque à l'endroit où vous avez affronté cette assassine, *rendez-vous au [144](#).*

Si vous préférez interroger les gardes qui patrouillent dans la basse-cour afin de savoir s'ils ont remarqué quelque chose de suspect, *rendez-vous au [255](#).*

137

— Qui êtes-vous ? souffle-t-il en reculant pas à pas, le seau de détritus plaqué contre son ventre comme un bouclier dérisoire.

— Je suis envoyé par Ashar pour interroger le prisonnier, répondez-vous d'une voix glaciale. Où se trouve-t-il ? Parlez, ou vous le regretterez.

Le jeune homme s'immobilise soudain. Ses yeux, d'abord fuyants, se fixent sur vous avec une intensité troublante.

— Qui êtes-vous vraiment ? murmure-t-il, presque incrédule. Vous... vous n'êtes pas l'un de ces pirates, n'est-ce pas ? Eux ne perdent jamais de temps à menacer, ils préfèrent directement me frapper.

Ses mots vous surprennent, et vous restez un instant immobile. Des pirates ? Pourquoi vous parle-t-il de pirates ?

Si le prince Thyll vous a parlé des Archontes des mers, *rendez-vous au [186](#).*

Dans le cas contraire, *rendez-vous au [264](#).*

138

Tel un diable sortant de sa boîte, vous bondissez, épée en avant, sur vos adversaires. Le garde à la lance n'a même pas le temps d'esquisser

un geste que votre lame le transperce déjà de part en part. Le second, les yeux écarquillés d'horreur, reste figé une fraction de seconde, ce qui vous permet d'arracher votre arme du corps sans vie du lancier et de vous tourner vers lui.

Garde

PV : 18 Puissance : 3 Défense : 14

Règle spéciale : Vous ne disposez que de quatre rounds pour venir à bout du dernier garde avant que le bruit du combat n'attire d'autres soldats.

Si, au début du cinquième round, il est toujours en vie, *rendez-vous au [114](#)*.

Si vous sortez victorieux de ce combat en quatre rounds ou moins, *rendez-vous au [257](#)*.



139 Lorsqu'ils vous voient arriver, les deux hommes se raidissent aussitôt, sur leurs gardes.

139

Raffermissant votre détermination, vous vous approchez d'un pas ferme. Lorsqu'ils vous voient arriver, les deux hommes se raidissent aussitôt, sur leurs gardes.

— Halte ! rugit l'un d'eux. Ne faites pas un pas de plus ! crache-t-il en pointant sa lance dans votre direction.

Votre cœur s'emballe. Vous allez devoir jouer serré.

— Baissez vos armes ! ordonnez-vous d'un ton impérieux. Je suis envoyé par Ashar pour tirer les vers du nez de ce maudit prisonnier avant son exécution.

Les deux gardes échangent un regard suspicieux.

— C'est étrange..., murmure l'un d'eux. Ashar doit venir l'interroger lui-même dans la matinée, juste avant sa mise à mort.

Vous sentez la situation vous échapper, mais reculer maintenant serait signer votre arrêt de mort.

— Oseriez-vous mettre ma parole en doute ? explosez-vous, laissant éclater une colère que vous espérez crédible. Je représente Ashar, le futur roi de Kaasalia. Êtes-vous certains de vouloir poursuivre ce petit jeu ?

Les deux hommes hésitent de nouveau.

— Dans ce cas..., reprend celui qui vous menace toujours de sa lance, d'une voix moins assurée, montrez-moi votre laissez-passer. Même un envoyé d'Ashar est tenu d'en posséder un. C'est lui-même qui a instauré ce protocole. Cela ne devrait pas vous poser de problème, n'est-ce pas ?

Un problème, cela vous en pose un immense. Vous n'aviez absolument pas envisagé cette éventualité.

Vous êtes acculé. Comment allez-vous vous sortir de ce guêpier ?

Si vous profitez de leur hésitation pour bondir sur eux et ne pas leur laisser le temps de réagir, *rendez-vous au 2.*

Si vous pensez encore pouvoir rattraper la situation, *rendez-vous au 263.*

140

S'approcher de la porte ne pose aucune difficulté, mais l'ouvrir sans un bruit et pénétrer à l'intérieur sans être repéré est une tout autre affaire.

Effectuez un jet de Discrédition, facteur 12.

Si vous obtenez un résultat compris entre 1 et 11, *rendez-vous au 16.*

Si vous obtenez 12 ou plus, *rendez-vous au 246.*



141 ... une forme féminine se détache de l'immense chêne qui vous fait face.

141

Par un réflexe presque instinctif, forgé par l'entraînement et l'expérience, vous érigez une barrière mentale suffisamment solide pour repousser l'enchantedement.

Autour de vous, seule Lysana est encore debout. Elle vous lance un bref regard, parfaitement lucide, comme si ce sortilège n'avait jamais eu la moindre prise sur elle.

Votre regard balaie la clairière à la recherche de la créature lorsque, dans un sinistre craquement de bois, une forme féminine se détache de l'immense chêne qui vous fait face. Elle glisse hors du tronc comme une excroissance vivante, la bouche encore maculée du sang de ses récentes victimes. C'est une nymphe mangeuse d'hommes.

Elle plante sur Lysana un regard chargé de haine, crache à ses pieds, puis se rue sur vous avec une rapidité surnaturelle.

Dryade anthropophage

PV : 35

Puissance : 3

Défense : 15

Règle spéciale : Comme vous êtes épaulé par Lysana, vous ajoutez 1 à vos dégâts et effectuez des coups critiques à partir de 18.

Si vous sortez vainqueur de ce combat,
rendez-vous au [206](#).

142

— Des pirates... soufflez-vous avec une légère surprise. Ashar s'est donc réellement allié aux Archontes des mers ?

— Oui..., répond votre prisonnier d'une voix hésitante. Chacun des cinq Archontes contrôle un secteur du champ de bataille. Ici, c'est celui de l'Archonte Felton.

— La Foudre tempétueuse... bon sang ! grincez-vous entre vos dents. Thyll avait donc raison.

— Thyll ! s'exclame le jeune homme. Vous voulez dire le prince Thyll ? Le futur roi ?

— Tais-toi, répliquez-vous sèchement en appuyant la lame contre sa gorge. Dis-moi où se trouve la tente du prisonnier et tu auras la vie sauve. Sinon...

Le gamin se fige, la voix tremblante :

— Attendez... je ne suis pas votre ennemi. Ces pirates m'ont capturé quand ils ont pillé mon village, Denden... Je vous en prie, aidez-moi.

— Tu viens de Denden ?! demandez-vous, partagé entre suspicion et incrédulité.

— Oui, je le jure ! Ces chiens ont massacré ma famille, brûlé ma maison... Et si je n'avais pas su

lire et écrire, je serais déjà mort, reprend-il, la voix brisée par l'émotion.

Vous baissez lentement votre dague. Personne, dans une telle situation, ne pourrait inventer une histoire pareille.

— Très bien. Où est mon compagnon ?

— Je peux vous y conduire... mais vous devez me promettre de m'emmener avec vous.

— Hors de question, tranchez-vous avec fermeté. C'est beaucoup trop dangereux.

— Plus dangereux que de rester ici ? répond-il en haussant les épaules.

Vous soupirez et finissez par céder.

— Soit. Conduis-moi jusqu'à la tente-prison. Mais écoute-moi bien, si je te donne un ordre, tu obéis sans discuter. Compris ?

— Oui ! s'exclame-t-il, les yeux brillants d'espoir et d'admiration. Je m'appelle Gus, dit-il en vous tendant la main. Et vous ?

— Ken-Rhyl, répondez-vous.

— Le... le prince Ken-Rhyl ? souffle-t-il, abasourdi.

— Oui. Et maintenant, assez de questions. Mène-moi au prisonnier, ou je te laisse croupir ici.

Il hoche la tête et vous fait signe de le suivre.

*Rendez-vous au **60**.*

143

Alors que vous vous élancez aussi vite que possible vers la plaine où vos compagnons livrent toujours bataille, une odeur familière vous parvient aux narines. Une odeur qui fait accélérer votre pouls, celle des chevaux. Vous vous arrêtez net et scrutez les environs. Le soleil s'est maintenant extirpé de la ligne d'horizon, facilitant grandement votre recherche. Et là, derrière une grande tente beige, non loin de celle du général, vous repérez une petite écurie dans laquelle se trouvent deux chevaux et un poney. Vous comprenez aussitôt qu'il s'agit très probablement de son écurie privée.

Heureux de votre trouvaille, vous remerciez silencieusement votre bonne étoile, enfourchez l'un des chevaux et partez à bride abattue rejoindre vos compagnons.

Lorsque vous arrivez sur le champ de bataille, la fortune semble encore vous sourire. Vous repérez rapidement le général et parvenez à le rejoindre malgré le chaos environnant. Votre humeur s'assombrit pourtant lorsque vous remarquez qu'une partie de son visage est couverte de sang et qu'il maintient son bras gauche contre son flanc. En vous apercevant, un sourire illumine pourtant son visage, aussitôt remplacé par une grimace de douleur. Il

s'approche de vous après avoir abattu un soldat-pirate qui se dressait sur son chemin.

— Prince Ken-Rhyl, dit-il avec un réel soulagement, j'ai cru un instant que vous ne reviendriez jamais.

— Il s'en est fallu de peu pour que j'y laisse ma peau, comme mes courageux compagnons, répondez-vous d'une voix sombre. Je ne dois ma survie qu'à la chance.

— Je vois, mais vous savez, la chance est elle aussi une qualité. Et la mission ?

— Elle est accomplie.

— Parfait. Au moins nos hommes ne seront pas morts en vain. Vous arrivez à point nommé, j'allais justement sonner la retraite.

Il saisit à sa ceinture une petite trompette de cuivre et y souffle un rythme distinctif. Quelques instants plus tard, les cavaliers survivants se rassemblent et foncent bille en tête vers le château, sous une pluie de flèches acérées.

L'horreur vous saisit. Autour de vous, des cavaliers sont mortellement touchés, projetés à bas de leur monture avant d'être piétinés par les chevaux lancés au galop. Une flèche vous effleure sans vous vous atteindre, la bonne fortune est toujours à vos côtés.

Le souffle court, les mains crispées sur les rênes, vous fixez l'horizon sans ciller. Une seule pensée vous anime désormais, survivre. À travers la fumée noire des engins de siège encore en flammes et l'épaisse poussière soulevée par le fracas des combats, vous guettez la silhouette du château, espérant la voir surgir à tout instant. *Rendez-vous au [171](#).*

144

Lorsque vous arrivez dans le couloir, vous constatez que les torches ont été rallumées. Leur lueur tremblotante projette des ombres inquiétantes sur les murs de pierre. De nouvelles sentinelles montent la garde devant vos quartiers, l'air tendu, la main posée sur le pommeau de leur épée.

Votre regard est aussitôt attiré par des traces de sang sombre qui maculent le sol et dessinent un chemin irrégulier.

Vous les suivez en retenant votre souffle. L'air est lourd, chargé de l'odeur métallique du sang mêlée à celle des torches. Les marques vous conduisent jusqu'à une fenêtre entrouverte. Le froid de la nuit s'y engouffre, tandis que la pâle clarté de la lune éclaire la pierre humide. Il n'y a plus de doute possible, la tueuse s'est échappée par là.

Sur le mur et les larmiers, vous distinguez d'autres traces écarlates, comme si elle s'y était agrippée pour descendre. Plus bas, le petit toit en appentis semble lui aussi taché de sang, mais même sous la lumière lunaire, il est difficile d'en être certain.

Si vous décidez de descendre dans la cour pour en avoir le cœur net, *rendez-vous au [215](#).*

Si vous choisissez de suivre le même chemin qu'elle, au risque de vous rompre le cou, *rendez-vous au [109](#).*

145

Maudissant votre imprudence, vous espérez vous tromper. Malheureusement, il se produit exactement ce que vous redoutiez. Une balle frappe de plein fouet Zéphyr, qui s'effondre, tué sur le coup, tandis qu'une autre se loge dans votre épaule et vous arrache un bref cri de douleur. Cette souffrance est pourtant de courte durée, car bientôt vous êtes piétiné sous les sabots de vos propres cavaliers.

Votre aventure s'achève ici...

146

L'Ifrit vous assène un violent coup à la poitrine qui vous projette lourdement au sol. Votre plastron a partiellement fondu et la douleur due à la chaleur intense vous arrache un cri. Vous tentez de vous relever, mais la créature est déjà sur vous, prête à vous réduire en pièces. Heureusement, Lysana décoche un carreau d'arbalète dans son épaule, détournant son attention. L'Ifrit pousse alors un grognement guttural et se tourne vers elle.

Vous n'hésitez pas une seconde. Rassemblant vos dernières forces, vous vous relevez tant bien que mal et, serrant la poignée de votre arme, vous lui tranchez la tête avant qu'il n'ait le temps de réagir. L'instant d'après, son corps se noircit, puis devient gris comme la cendre, avant de se disperser aux quatre vents.

À bout de forces, vous tombez à genoux et laissez échapper votre épée. Lysana, quant à elle, s'assoit lourdement au sol et pousse un profond soupir de soulagement.

Aucun de vous ne prononce un mot, savourant simplement le fait d'être encore en vie. Vos regards se croisent, et vous comprenez qu'après avoir frôlé la mort ensemble, un lien particulier est né entre vous. Bien sûr, vous n'oubliez pas qu'elle a tenté de vous tuer et qu'elle a provoqué la mort de plusieurs

de vos hommes, mais vous ne parvenez plus à la considérer comme une simple tueuse, ni même comme l'une des cinq Archontes.

Alors que vous réfléchissez à l'attitude à adopter, la générale Yulia arrive avec ses soldats et se place à vos côtés, tandis que les hommes de Lysana font de même en se dispersant autour d'elle pour la protéger. Vous comprenez que la bataille n'est pas entièrement achevée. Pourtant, vous ne voulez plus voir couler le sang. Ashar est mort, et c'est tout ce qui compte pour vous.

— Générale Yulia, dites-vous en vous relevant, ordonnez à nos troupes de regagner le château, la bataille est terminée.

— Prince, répond-elle d'une voix dure, c'est Lysana, l'une des cinq Archontes des mers. Je l'ai traquée pendant des années sur la mer Sirénienne, et aujourd'hui j'ai enfin l'occasion de mettre la main sur elle. Je ne peux pas laisser passer une telle chance.

— Je comprends ce que vous ressentez, générale Yulia, mais elle a combattu Ashar à mes côtés et sans elle, je serais mort. J'ai une dette envers elle. Laissons-la partir cette fois. J'ai le sentiment que nous nous reverrons.

— Mais...

La générale vous lance un regard empreint de frustration, puis finit par baisser les bras dans un long soupir.

— Très bien, prince Ken-Rhyl. Je pense que vous commettez une grave erreur, mais je respecte votre décision. C'est une question d'honneur après tout, et sans honneur, nous ne vaudrions guère plus que cette pirate, dit-elle, acide.

Sans même accorder un regard à Lysana, elle ordonne à ses troupes de retourner au château. Vous vous retrouvez bientôt seul face à la jeune femme, qui vous observe avec un sourire amusé.

— C'est une sage décision, mon beau prince. Avec Yulia, c'est une vieille histoire... et cela se serait mal terminé.

Elle regarde un instant ses hommes avant de se tourner à nouveau vers vous.

— Il est maintenant temps pour moi de reprendre la mer. Et comme tu l'as si bien dit, nos chemins se croiseront à nouveau. J'en suis certaine.

Elle vous adresse un clin d'œil, puis s'éloigne avec ses hommes, avant de se retourner une dernière fois.

— Ah oui, j'ai tenté d'éliminer l'homme à la capuche... mais il m'a échappé. Méfie-toi de lui, c'est quelqu'un de dangereux.

Vous acquiescez en silence, envahi par la désagréable impression que sa fuite aura de lourdes conséquences.

Un an plus tard, le roi Borr s'éteignit paisiblement dans son sommeil, et votre frère Thyll monta sur le trône.

Vous avez croisé Lysana à plusieurs reprises, puis le temps a fait son œuvre. Elle est finalement devenue votre amie, puis votre amante. Ensemble, vous avez vécu d'innombrables aventures. Vous avez notamment sillonné la mer Sirénienne, exploré des îles inconnues et même combattu Galforst, le père des Krakens, avant de revenir à Kaasalia quelques années plus tard.

Vous avez alors entrepris la reconstruction de Havresombre et fait ériger un immense mausolée à la mémoire de votre frère aîné, Dunedane. Finalement, vous en êtes devenu le roi, et malgré les réticences de certains, vous avez choisi Lysana pour reine.

Malheureusement, au cours des travaux de reconstruction, vous avez découvert que l'Égide de l'Aurora⁶ avait disparu. Ce présage ne pouvait annoncer que des jours sombres.

Et vous aviez raison.

⁶ Cf. le premier tome de cette aventure : La prêtresse déchue.

Cinq ans plus tard, une armée gigantesque surgit de nulle part et ravagea Kaasalia. *Blancastel* disparut sous les flammes, le roi Thyll périt avec ses alliés, et le royaume sombra à son tour.

Vous avez alors tenté d'enrayer la catastrophe... mais vous êtes tombé, vous aussi, sous les coups de cet ennemi impitoyable. Car le souverain à la tête de cette armée de destruction n'était autre que le roi-démon Bastaleth en personne, et vous n'étiez pas prêt à combattre une telle menace.

Félicitations !

Vous venez de terminer *Ashar, l'Usurpateur*, obtenant ainsi l'une des fins alternatives de ce récit. Si l'histoire vous a plu, vous pouvez tenter de la recommencer afin d'atteindre la fin officielle, qui ouvre sur la suite de vos aventures.

147

D'un geste sec et sans le moindre scrupule, vous saisissez votre dague et l'enfoncez sans un bruit à la base de son cou. Il n'a pas le temps de comprendre. Un râle étouffé s'échappe de sa gorge, puis son corps s'effondre à vos pieds.

Vous restez immobile, le souffle court, le cœur battant. Après un instant, vous vous glissez hors de l'abri et filez en direction du camp ennemi, vers la

tente du général d’Ashar, votre objectif. *Rendez-vous au* [199](#).

148

Fridek de Lirac fixe un instant l’homme en silence. La cellule empeste l’humidité et la paille pourrie. Les torches, fixées aux murs, diffusent une lumière vacillante qui tord les ombres sur la pierre froide. Au centre, le prisonnier se tient enchaîné. Sa silhouette frêle n’a rien d’impressionnant. Ce n’est qu’un homme banal, hormis sa peau brunie comme du cuir par le soleil. Sur sa joue, une cicatrice pâle et boursouflée, irrégulière, ressort comme une fissure presque dérangeante.

Le roi l’observe sans un mot, les mâchoires serrées. Sous le regard acéré de Fridek, l’homme semble même rapetisser. Le prévôt s’avance d’un pas mesuré, chaque claquement de botte résonnant lugubrement dans le cachot. Sa voix tombe soudain comme un couperet.

— Ton nom ?

Le prisonnier relève lentement la tête, les lèvres tremblantes.

— Je... je ne suis qu’un civil. Vous vous trompez. Les gardes m’ont confondu.

Un sourire imperceptible traverse le visage de Fridek.

— Confondus ? Les gardes t'ont surpris près du puits, un sachet de poudre à la main. Le mensonge ne te sauvera pas. Dis la vérité et ta fin sera rapide. Continue à nier et je te laisse aux mains du peuple. Tu n'imagines pas ce qu'ils feront de toi.

Le prisonnier secoue la tête avec frénésie.

— Non. Je le jure. Je suis innocent.

D'un simple geste, les gardes tirent brutalement sur les chaînes. Le fer mord les poignets du prisonnier et lui arrache un cri bref. Fridek reprend d'une voix basse et coupante.

— Tu finiras sur la place publique, souffle-t-il avec froideur, livré à la vindicte d'un peuple terrorisé et en colère. Ils te lyncheront sans pitié pour avoir empoisonné le puits. Tes os céderont sous leurs coups et ton cadavre sera cloué aux remparts. Voilà ce qui t'attend si tu persistes à mentir. Alors je te le demande une dernière fois, as-tu empoisonné le puits central ?

Le prisonnier halète, les yeux affolés accrochés à ceux de son bourreau. Sous cette pression glaciale, son esprit se fissure.

— Oui... finit-il par lâcher. Le puits central, je l'ai empoisonné... mais seulement celui-là. Je le jure.

Fridek incline légèrement la tête vers le roi.

— Vous l'avez entendu.

Le roi est blême de colère.

— Misérable traître. Qu'est-ce qu'Ashar t'a promis pour condamner ainsi des innocents ? Et surtout... dis-nous la vérité. N'as-tu vraiment empoisonné que le puits central ?

Sur le front du prisonnier, un glyphe apparaît lentement, représentant une version déformée de l'emblème royal. L'homme se met à trembler, hésite, puis un rictus fou déforme ses traits. Son rire strident emplit la cellule, brisé par de soudaines convulsions. Les chaînes grincent. Une odeur âcre de chair brûlée envahit l'air lorsque les flammes l'engloutissent. Son hurlement se transforme en plainte inhumaine avant de s'éteindre dans un dernier spasme insoutenable.

Un rire éclate alors, surplombant tout. Celui d'Ashar, moqueur et implacable, résonnant comme s'il provenait des murs eux-mêmes. Les torches vacillent, pliant sous un souffle invisible, puis le silence retombe.

Le roi recule d'un pas, livide. Sa voix tremble, mais reste ferme.

— Ashar... Il se rit de nous jusque dans nos propres murs. Assez. Quittons ces geôles. Je ne supporte plus cette puanteur. Retournons à la salle du trône.

Faites un jet de Perception, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, vous ne remarquez rien d'autre que le corps du prisonnier se consumant lentement et vous suivez le roi jusqu'à la salle du trône. *Rendez-vous au [285](#).*

Si, en revanche, vous obtenez 15 ou plus, *rendez-vous au [28](#).*

149

Vous parvenez à ouvrir la fenêtre sans un bruit. Mais lorsque vous vous glissez à l'intérieur, votre pied accroche une pelle posée contre le mur, invisible depuis l'extérieur. Elle bascule et s'écrase au sol dans un fracas métallique qui résonne dans tout l'entrepôt. Impossible de passer inaperçu désormais. Pestant contre votre maladresse, vous vous redressez pour leur faire face.

— Mon beau prince, dit la tueuse d'une voix suave, je suis surprise que vous ayez réussi à me débusquer aussi facilement. Vous êtes plus compétent que je ne l'imaginais.

Sans vous quitter des yeux, elle dégaine ses deux lames avec une fluidité menaçante.

— Allez-vous-en, ordonne-t-elle à l'homme encapuchonné. Je me charge de lui.

— Soit. Je vous laisse donc ce plaisir, milady. Adieu, prince Ken-Rhyl. Nous ne nous reverrons

probablement pas. Tâchez de mourir vite, nous avons encore beaucoup à accomplir.

Telle une ombre, il recule et disparaît, happé par l'obscurité. Sa voix vous est étrangement familière. Vous êtes certain de l'avoir déjà entendue quelque part... mais où ?

La tueuse se met en garde. Vous allez devoir l'affronter une nouvelle fois.

Assassine

PV : 25 Puissance : 2 Défense : 16

Règle spéciale : L'assassine est une experte dans l'art de frapper avec précision et de porter des coups mortels. Elle réussit un coup critique si le dé affiche un résultat compris entre 1 et 4. Ses mouvements ont changé depuis votre dernière confrontation. Elle combat avec une détermination nouvelle. Elle ne vous sous-estime plus, et vous savez qu'il vous sera bien plus difficile de la vaincre.

Si vous parvenez à réduire ses points de vie à 5 ou moins, *rendez-vous au [329](#).*



150 Devant vous se tient une femme vêtue de noir, le regard froid.

150

Sur le qui-vive, vous dégainez votre épée. Vous examinez le sol à la recherche d'indices et remarquez quelques gouttes de sang. Il ne fait malheureusement plus aucun doute que vos gardes ont été tués. Vous vous redressez, préoccupé. Soudain, un éclat argenté surgit du bout du couloir et se précipite sur vous. Par réflexe, vous parvenez à dévier le carreau d'arbalète du plat de votre lame.

Devant vous se tient une femme vêtue de noir, le regard froid. Elle jette son arbalète et dégaine deux dagues à la lame fine. Vous allez devoir défendre chèrement votre vie face à cette assassine.

Assassine

PV : 25

Puissance : 2

Défense : 14

Règle spéciale : L'assassine est une experte dans l'art de porter des coups précis et mortels. Elle réussit un coup critique si le dé affiche un résultat compris entre 1 et 4.

Si vous parvenez à réduire ses *points de vie* à 5 ou moins, *rendez-vous au* [248](#).

151

Une fois vos ennemis vaincus, vous ne vous attardez pas. Déjà, vous entendez d'autres soldats accourir dans votre direction, alertés par le bruit du combat. Sans demander votre reste, vous vous faufilez le plus discrètement possible entre les tentes. Heureusement pour vous, les abords sont déserts, la plupart des soldats étant déjà engagés contre vos troupes dans des combats loin derrière vous.

Vous avancez sans rencontrer de difficulté jusqu'à déboucher sur une sorte d'esplanade bordée de tentes de tailles et de couleurs variées. Ici, les soldats sont bien plus nombreux, mais aucun ne semble s'occuper de vous tant ils sont absorbés par leurs tâches.

Au centre de la place se dresse un gibet où un pendu se balance doucement au gré du vent. Vous vous figez en le reconnaissant. Il s'agit du volontaire parti le premier au début de l'opération. Non loin de là, un deuxième gibet est en train d'être monté. Vous comprenez alors qu'une seule explication est possible. Votre second compagnon est très certainement retenu prisonnier quelque part dans le camp.

Une question cruciale s'impose à vous.

Partirez-vous tout tenter pour le sauver, sachant qu'une fois l'alerte donnée, il vous sera

impossible d'accomplir la mission ? Si c'est le cas, *rendez-vous au* **190**.

Ou bien laisserez-vous votre compagnon à son funeste destin pour poursuivre coûte que coûte la mission d'assassinat ? Dans ce cas, *rendez-vous au* **224**.

152

— Oui, répondez-vous avec gravité, je ferai partie du commando d'assassinat.

— Je m'en doutais, dit-il d'un ton préoccupé, et cela ne m'enchante guère. Êtes-vous certain de vous ? C'est une mission suicide. Le taux de réussite n'avoisine pas les 10 %. Si vous mourez ici, ce sera une grande perte pour le royaume et un service inestimable rendu à Ashar. Prince, je ne peux aller à l'encontre de vos désirs, mais ne voulez-vous pas reconSIDérer votre décision ?

— Ma décision est irrévocable et je la prends en toute connaissance de cause. Ne vous inquiétez pas, ajoutez-vous malgré tout, je n'ai pas l'intention de mourir ici.

— Dans ce cas, suivez-moi. Nous allons rejoindre les volontaires, ils m'attendent dans la cour.

Une fois sur place, trois hommes déterminés se tiennent au garde-à-vous devant la statue de la déesse Chaïaa. Vous êtes persuadé qu'il s'agit d'un

signe du destin. La mission se déroulera bien, du moins vous l'espérez.

— Le prince Ken-Rhyl intègre l'unité d'assassinat, annonce le général à ses soldats. Je suis fier que vous vous soyez portés volontaires pour cette opération, mais l'un de vous devra se désister. Comme vous le savez, nous ne voulons que trois hommes pour cette mission.

Les volontaires s'échangent des regards hésitants, puis l'un d'eux recule.

— Prince, dit-il, c'est un honneur de vous céder ma place.

— Je ferai en sorte d'être digne de votre confiance, répondez-vous avec force.

Une fois l'homme parti, le général reprend la parole.

— Vous connaissez votre objectif, mais la manière d'y parvenir dépendra de vous. Dans tous les cas, la discrétion sera le maître mot de cette opération. Deux choix s'offrent à vous. Vous pouvez revêtir les armures des soldats ennemis tombés au combat, ou bien vous habiller de noir et recouvrir votre corps de suie pour passer inaperçu. Cependant, les deux options comportent un inconvénient majeur.

Si vous choisissez de vous grimer en soldat ennemi, vous perdrez un temps précieux. Il faudra que les armures récupérées soient à votre taille et

surtout que vous trouviez une zone sûre pour vous changer, sans quoi vous deviendrez des cibles faciles.

Si vous préférez vous fondre dans l'obscurité, vous pourrez partir dès le début de l'opération. La clarté de la lune risque de réduire l'efficacité de votre camouflage si aucun nuage ne vient la cacher, mais en restant dans les ombres, vous devriez évoluer sans trop de danger. Gardez toutefois à l'esprit que dans moins d'1 heure l'aube se lèvera et à ce moment-là, votre avantage disparaîtra. Vous devrez donc agir rapidement.

Si vous optez, avec les deux soldats volontaires, pour l'option de revêtir les armures ennemis, *rendez-vous au [66](#).*

Si vous estimatez qu'il est préférable de vous vêtir de noir comme une ombre, *rendez-vous au [268](#).*

153

Les deux gardes se regardent, incapables de décider comment réagir, en proie à un doute terrible. Vous passez entre eux en les bousculant pour enfoncer le dernier clou du cercueil.

Une fois dans la tente, à peine le battant refermé, vous poussez un soupir de soulagement. La pression était immense.

Vous les observez discrètement à travers un trou dans la toile. Ils ne cessent de jeter des coups

d'œil vers la tente en chuchotant, visiblement mécontents, mais aucun ne semble désireux d'assister à l'hypothétique interrogatoire que vous êtes censé mener. Pourtant, les savoir à quelques mètres seulement ne vous rassure guère. Une idée germe alors dans votre esprit.

Vous ouvrez le battant et lancez d'un ton sans appel :

— J'ai besoin de l'un d'entre vous pour me suppléer. L'autre reste en faction.

Les deux hommes hésitent, échangent un regard, puis celui qui tient la lance assène un coup de coude dans les côtes de son compagnon. Ce dernier peste, mais finit par vous rejoindre.

À l'intérieur de la tente, votre compagnon, ligoté à un poteau par d'épaisses cordes de marin, vous fixe avec stupeur. Il vous a reconnu.

— Vérifiez ses liens pendant que je me prépare pour l'interrogatoire, dites-vous sans le regarder.

L'homme plisse les yeux, contrarié, puis s'exécute. Dès qu'il vous tourne le dos, vous l'assommez d'un violent coup du pommeau de votre dague. Vous le ligotez ensuite avec des cordelettes trouvées dans un coin et le dissimulez derrière une rangée de tonneaux.

À peine avez-vous terminé que votre compagnon ne peut plus se contenir :

— Prince Ken-Rhyl... c'est bien vous ?

— Oui, c'est bien moi, chuchotez-vous. Chut, pas un bruit de plus. L'autre garde est juste devant la tente et ...

— Prince Ken-Rhyl, hein ? gronde soudain une voix derrière vous. J'étais certain que vous n'étiez pas franc du collier. Birc était trop stupide pour s'en rendre compte.

Vous vous retournez d'un bloc. Le garde à la lance se tient à quelques mètres de vous. Dans un même mouvement, vous saisissez votre dague et la lancez avec une célérité hors du commun, sans même prendre le temps de viser.

Faites un jet de Chance, facteur 14.

Si vous obtenez entre 1 et 13, rendez-vous au **319.**

Si vous obtenez 14 ou plus, rendez-vous au **64.**

154

Vous vous apprêtez à vous élancer lorsqu'un mouvement attire votre attention. Derrière l'un des braseros se tient un archer occupé à se curer les ongles avec nonchalance. Vous avancez alors, discrètement et prudemment, à pas de loup.

Quand les soldats surgissent, l'archer tourne la tête vers eux, l'air surpris, sans comprendre la situation. Par chance, au même instant, vous êtes dissimulé par l'un des braseros et parvenez à vous glisser dans le fossé, où vous vous fondez dans les ombres sans être vu.

Les soldats interrogent l'archer avec force gesticulations, mais il leur assure que personne n'est passé par là. Désabusés, ils repartent en courant dans la direction d'où ils venaient. Vous l'avez échappé belle.

Après un moment, lorsque tout est de nouveau calme, vous reprenez votre route. *Rendez-vous au [306](#).*

155

Portant votre armure princière, un harnois d'argent aux plaques ciselées de motifs d'or, vous vous dirigez vers la salle des blasons, la pièce du château où se trouve le passage secret. Vous ne pouviez partir au combat sans dire adieu à votre frère. La salle des blasons est vaste, et ses murs sont recouverts des armoiries des plus fameux chevaliers du royaume ou des plus illustres familles kaasaliennes. Deux immenses statues se dressent côté à côté dans le fond de la pièce, représentant la reine Kirminia et le roi Bolderic, les premiers

souverains de Kaasalia. Thyll se tient au centre de la pièce, en pleine discussion avec le général Hendricks. Lorsque vous vous approchez d'eux, ils se tournent vers vous.

— Ken-Rhyl ! s'exclame votre frère sans trop y croire. Tu es sur le départ, ou tu as changé d'avis et tu viens avec nous ?

— Je suis venu te dire adieu, l'assaut est imminent.

Son humeur change légèrement. Il se renfrogne quelque peu, mais se reprend rapidement.

— Je vois, le destin de Kaasalia est sur le point de se jouer alors. Mon frère, reprend-il, masquant difficilement ses émotions, je compte sur toi pour faire payer à Ashar ses crimes ignobles.

— J'y compte bien, mais si nous échouons, ce sera à toi de l'éliminer et de reprendre le trône, alors ne baisse pas ta garde.

— J'espère bien ne pas avoir à être roi avant des années. As-tu oublié ta promesse de ne pas mourir, père et toi ?

— Je ne l'ai pas oubliée, mais si je ne la tiens pas, ne m'en veux pas trop, d'accord ?

Thyll est sur le point de vous répondre lorsqu'un écuyer arrive.

— Prince Ken-Rhyl, le roi vous demande, il n'attend plus que vous pour lancer l'assaut.

— Bien, je vous suis. Thyll, dites-vous en vous tournant vers lui, prends soin de toi et sois un roi fort.

— Tiens ta promesse et ne meurs pas, ainsi tu verras par toi-même quel roi je deviendrai.

Vous souriez et le prenez dans vos bras. Au moment de partir, le général Hendricks vous souhaite bonne chance et vous promet de protéger votre frère.

Votre cape bleue battant dans votre dos, vous suivez d'un pas résolu l'écuyer. Il vous mène à l'écurie royale, où vous attend Zéphyr, votre fidèle destrier d'Azhara, revêtu de sa magnifique barde d'argent ciselée d'or et de velours bleu azur.

Lorsque vous arrivez ainsi monté dans la cour intérieure du château, tous les regards se tournent vers vous. Le roi Borr vous fait alors signe de le rejoindre.

— Ken-Rhyl, es-tu prêt ?

Si vous voulez répondre « oui », rendez-vous au [296](#).

Si vous voulez répondre « non », rendez-vous au [79](#).

Tant que vous portez votre armure princière, réduisez de 3 les dégâts reçus lors d'un coup critique.

156

Contre toute attente, vous êtes encore debout. Couvert de blessures, tenant à peine sur vos jambes, mais vivant. Et toujours prêt à régler vos comptes.

Ashar recule d'un pas. Il peine à croire que vous venez d'abattre ses deux gardes du corps. Vous savez qu'il ne tardera pas à se reprendre et à passer à l'offensive. *S'il vous reste une potion de Vitalia, vous avez juste le temps de la boire.*

Son visage passe de l'incrédulité à la colère. Il lève les bras vers le ciel et prononce une incantation brève, presque murmurée. Vous devez agir vite.

Si vous décidez de bondir sur lui pour lui enfoncer votre lame dans le corps tant qu'il semble sans défense, *rendez-vous au [12](#).*

Si vous préférez faire un bond de côté, pressentant une attaque imminente, *rendez-vous au [31](#).*

Si vous prenez le risque de ramasser une pierre à vos pieds et de lui lancer au visage pour le déconcentrer, *rendez-vous au [108](#).*

157

Vous décidez donc de prendre le risque, mais procédez malgré tout à une fouille rapide. Parmi les affaires du général, vous découvrez plusieurs documents militaires, dont une carte du champ de bataille couverte d'annotations stratégiques qui pourraient s'avérer précieuses. En fouillant davantage, vous tombez sur divers papiers, et l'un d'eux attire aussitôt votre attention. Il décrit en détail les termes de l'alliance entre Ashar et les cinq Archontes. Vous glissez soigneusement le tout dans votre sac.

Au moment de quitter les lieux, votre regard se pose sur deux pots en terre cuite posés sur une étagère. Ils contiennent un onguent marin à base d'algues macérées, capable de refermer les plaies les plus sérieuses. *Chaque pot vous permet de regagner 10 points de vie. Vous n'êtes pas obligé de soigner 10 points de vie d'un seul coup.*

Notez toutes vos trouvailles sur votre feuille de personnage.

Ne vous attardant pas davantage, vous quittez la tente et filez en direction de la plaine, où vos compagnons livrent toujours bataille. Vous êtes soulagé de ne croiser aucun soldat dans les environs immédiats du camp. Votre soulagement est cependant de courte durée. À l'est, le soleil a déjà

dépassé la ligne d'horizon, et vous comprenez que le général Khrys ne tardera pas à sonner la retraite. Le temps presse.

Faites un jet de Chance, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, rendez-vous au **4**.

Si vous obtenez 15 ou plus, rendez-vous au **143**.

158

Vous passez un moment à fouiller la zone, sans trouver le moindre indice sur ce qu'il s'est réellement passé. Puis votre regard s'accroche à une légère éraflure sur l'un des merlons des remparts. Elle paraît récente, et c'est ce qui vous interpelle. En y regardant de plus près, vous en distinguez une autre, parallèle, à peine perceptible. Intrigué, vous vous penchez au-dessus du vide et, après avoir longuement observé les murs, vous en remarquez d'autres encore.

Il ne fait désormais aucun doute que l'intrus est passé par là. Vu l'endroit où ont été retrouvés les gardes, il est évident que l'espion est arrivé dans leur dos et leur a tranché la gorge. Vous êtes impressionné par sa prouesse, car le second soldat n'a même pas eu le temps de réagir. Peut-être somnolait-il sous

l'effet de la fatigue ? Cela expliquerait comment l'assassin a pu agir avec une telle efficacité.

Alors que vous échafaudez de folles théories, un soldat surgit en courant.

— Prince, dit-il après vous avoir salué, un espion a été capturé près du puits central. Il a été conduit au cachot, et le roi souhaite que vous assistiez à l'interrogatoire.

— Il s'est fait prendre ? demandez-vous, partagé entre incrédulité et soulagement.

— Oui, au moment où il versait une étrange poudre grise dans l'eau.

— Dans ce cas, je vous suis. Allons-y.

Guidé par le soldat, vous descendez jusqu'aux geôles du château. Un homme est enchaîné au mur par de lourdes chaînes. Devant lui se tiennent le roi et Fridek de Lirac. Vous vous demandez un instant ce qu'il fait ici, puis comprenez qu'il faisait sans doute partie des civils ayant trouvé refuge au château lorsque Ashar a lancé son offensive.

À votre arrivée, le roi vous interpelle.

— Ah, Ken-Rhyl, te voilà. Nous allions commencer. J'ai pensé que tu voudrais participer à l'interrogatoire.

Vous hochez la tête en silence et serrez la main de Fridek de Lirac.

Si vous décidez de prendre une part active à l'interrogatoire, quitte à gêner le prévôt royal, *rendez-vous au [62](#).*

Si vous choisissez de le laisser mener l'interrogatoire, *rendez-vous au [148](#).*

159

La bataille fait rage et, avec les deux autres volontaires, vous êtes parvenu à vous éloigner du cœur des combats pour gagner une zone plus calme. Là, plongé dans l'ombre épaisse d'un énorme tas de pierres servant de rempart aux assiégeants, vous échangez un bref signe d'encouragement avant que le premier homme ne s'enfonce dans la nuit.

Cinq longues minutes s'écoulent, rythmées par les clamours lointaines du combat, puis le second disparaît à son tour dans l'obscurité. Resté seul, vous tentez de vous calmer, mais au moment où vous vous apprêtez à partir, une énorme main s'abat brutalement sur votre épaule.

— Qui t'es, toi ? demande un colosse au cou de taureau.

En découvrant votre accoutrement et la suie maculant votre visage, un sourire carnassier déforme son faciès cruel.

— Un rat, gronde-t-il en tirant le long cimeterre battant contre son flanc. J'aime vous entendre couiner quand je vous brise le cou.

Soldat au cou de taureau

PV : 24

Puissance : 4

Défense : 12

Règle spéciale : Cet homme est relativement lent, mais il possède une force considérable. S'il réussit un coup critique, vous serez sonné par la violence de son attaque et *subirez un malus de -1 en Combat pour le round suivant*.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, *rendez-vous au [49](#)*.

160

— Toi, là ! lancez-vous d'une voix sèche et autoritaire.

Le jeune homme sursaute. Il se tourne vers vous, livide, les mains tremblantes.

— Ou... oui, balbutie-t-il, la voix brisée par l'hésitation.

— Dis-moi où se trouve la tente-prison. Je dois interroger le captif avant son exécution.

À ces mots, ses yeux se plissent. La méfiance s'installe aussitôt entre vous.

Faites un jet de Discrédition, facteur 13.

Si vous obtenez entre 1 et 12, *rendez-vous au*
137.

Si vous obtenez 13 ou plus, *rendez-vous au*
59.

161

L'empoisonneur, après avoir tenté de vous porter une attaque particulièrement sournoise, baisse inexorablement sa garde et expose soudainement sa tête. Au lieu de lui porter un coup fatal, vous le frappez violemment à la tempe avec la garde de votre épée. Un instant plus tard, il gît inconscient à vos pieds.

Alors que les gardes accourent vers vous, vous prenez pleinement conscience de la gravité de ce qui vient de se produire.

— Prince, dit l'un d'eux, les yeux écarquillés devant le corps inanimé de l'homme. Êtes-vous blessé ?

— Je vais bien. Surveille le puits et empêche quiconque de s'en approcher. Cet individu vient de l'empoisonner.

Les gardes échangent un regard incrédule.

— Quant à vous deux, saisissez cet homme et suivez-moi. Nous allons le mettre aux fers pour l'interroger.

Une fois dans les geôles, vous l'enchaînez au mur de sa cellule, puis ordonnez aux gardes d'aller chercher votre père. Ils s'exécutent sans attendre et s'éloignent en hâte.

Que souhaitez-vous faire en attendant l'arrivée du roi ?

Si vous voulez fouiller l'empoisonneur, *rendez-vous au [288](#).*

Si vous préférez vous rendre auprès de l'intendant de la prison afin de vérifier s'il dispose de quoi soigner les blessures que vous avez subies lors du combat, *rendez-vous au [310](#).*

162

Vous n'êtes éloigné du roi que d'environ 250 mètres, mais les soldats ennemis se jettent continuellement sur vous, vous empêchant d'avancer rapidement. Le temps que vous mettez pour le rejoindre semble s'étirer à l'infini... et ce que vous redoutiez tant finit par arriver.

Ashar porte une estocade fulgurante, brise la défense du roi Borr et enfonce sa lame dans son corps épuisé. Vous poussez un cri de détresse en le voyant s'affaisser et tomber à genoux devant son bourreau. Ashar, le sourire aux lèvres, lève son épée pour l'achever...

Alors que le temps paraît se figer, vous voyez un cavalier surgir de la marée grouillante de soldats et bondir entre le roi mourant et Ashar. Ce dernier recule, surpris, en lâchant un juron. L'homme parvient tant bien que mal à saisir le roi et à le hisser sur sa selle. Dans la précipitation, son casque tombe, et vous reconnaissiez Shoric. Sans laisser à Ashar ou à sa garde le temps de réagir, il s'élance, force un passage à travers la masse de combattants et disparaît dans le tumulte de la bataille.

Cette scène vous galvanise. Profitant du flottement provoqué par ce sauvetage, vous ordonnez à votre cavalier de foncer vers Ashar. L'heure des comptes a enfin sonné. Contre toute attente, vous parvenez à quelques mètres de lui avant que votre cheval ne périsse, empalé sur une lance. Votre cavalier et vous êtes projetés au sol, mais vos soldats forment une barrière de leurs corps pour vous permettre de vous relever avant d'être embroché par l'un de ces maudits pirates-soldats.

Le premier à se remettre debout est votre cavalier. Il vous tend la main et lance :

— Allez-y ! Allez botter le cul de ce magicien de pacotille !

Vous saisissez sa main, vous vous relevez d'un bond, puis lui adressez un simple hochement de tête, rempli d'une détermination farouche. Les mots

sont désormais inutiles. Aidé de vos hommes, vous parvenez à atteindre votre pire ennemi. Ashar vous attend, affichant un sourire cruel. À ses côtés se tiennent ses deux gardes du corps, en armure dorée et cape écarlate.

Vous tirez votre fidèle épée, vous demandant comment vaincre à la fois Ashar et ses deux puissantes âmes damnées... lorsque, surgissant à votre gauche et à votre droite, la générale Yulia et le jeune général Vesima se placent à vos côtés pour vous prêter main-forte.

L'instant d'après, l'ultime duel entre votre demi-frère et vous commence. *Rendez-vous au [13](#).*

163

— Attends, dites-vous soudain. Tu as sans doute raison. Il portait un tatouage sur le bras, un nuage traversé par un éclair. Seuls les pirates ou certains prisonniers en portent. Bon sang, j'aurais dû m'en rendre compte moi-même.

À ces mots, votre frère se fige, le visage soudain crispé.

— Un tatouage représentant un nuage frappé par un éclair ? Non... c'est impossible, murmure-t-il. C'est l'emblème de Felton, la Foudre tempétueuse. L'un des cinq Archontes des mers.

— L'un des Archontes des mers ! vous écriez-vous. Ces grands pirates qui se partagent la mer Sirénienne et défient notre flotte depuis des années ? Ces flibustiers qui torturent et coulent sans vergogne les navires marchands, et mènent régulièrement des raids sur les villes et villages portuaires ?

— Eux-mêmes. Tu n'ignores pas qu'ils commandent chacun plusieurs milliers d'hommes. Si Ashar s'est allié avec certains d'entre eux, cela expliquerait pourquoi il dispose d'une armée aussi vaste.

— Mais pourquoi des pirates s'allieraient-ils avec lui ? Je ne comprends pas... cela n'a aucun sens. Qu'est-ce qu'Ashar pourrait bien leur offrir ?

— C'est toute la question. Il leur a sans doute promis beaucoup d'or, mais je suis convaincu que ce n'est pas la seule raison. Peut-être leur a-t-il garanti une immunité totale dans nos eaux et nos ports. Qui sait... tout est possible avec ce traître.

— Tu as peut-être raison. Ce serait un atout considérable pour eux, pourtant...

— Je vais y réfléchir. Va te reposer, tu as une mine affreuse.

Vous soupirez.

— Tu as raison, je suis épuisé. Ces deux jours passés cloué au lit ne m'ont pas totalement remis sur pied.

— Dans ce cas, regagne tes quartiers. Nous aurons besoin de toi en pleine possession de tes moyens. Au fait, Savano m'a confié quelque chose d'intéressant tout à l'heure. Demain, avant l'aube, le général Khrys va lancer une attaque éclair sur les armes de siège d'Ashar. J'espère qu'ils leur infligeront une belle raclée.

Vous acquiescez sans un mot. Il faut absolument que vous participiez à cet assaut. Si Ashar s'est réellement allié avec certains Archontes des mers, c'est sur le champ de bataille que vous en aurez la confirmation.

Vous regagnez vos quartiers avec une détermination nouvelle. *Rendez-vous au [56](#).*

164

Vous pénétrez dans la tente, le cœur battant à tout rompre. Chaque pas vous semble résonner dans le silence, et vous vous attendez à croiser un regard ennemi à tout instant. Mais vos yeux s'habituent rapidement à l'obscurité et un profond soulagement vous envahit. La tente est vide. Seuls quelques lits défaits témoignent d'une présence récente.

À l'extérieur, les trois soldats passent devant l'entrée en bavardant bruyamment. Vous retenez votre souffle, immobile comme une ombre, jusqu'à ce que leurs pas s'éloignent dans la nuit. Alors seulement, vous osez ressortir, aussi discrètement que possible. *Rendez-vous au [306](#).*

165

Vous constatez avec un profond soulagement que la tente est vide. Seuls quelques lits défaits et une armoire poussiéreuse se dressent dans la pénombre. Alors que les trois soldats passent bruyamment devant l'entrée, vos yeux sont attirés par l'armoire. Presque machinalement, vous l'ouvrez... et un sourire se dessine malgré la tension.

À l'intérieur repose un petit pot de terre cuite. Il s'agit d'un baume de guérison. Rien qu'en soulevant le bouchon, vous reconnaissiez l'odeur apaisante des herbes médicinales. Cet onguent vous permettra de regagner *5 points de vie*. Il reste de quoi l'utiliser à 2 reprises. *Notez-le dans votre inventaire.*

Satisfait de votre trouvaille et de votre bonne fortune, vous ressortez de la tente aussi discrètement que possible. *Rendez-vous au [306](#).*

166

Lorsque vous arrivez, presque en sueur tant vous vous êtes hâté, vous trouvez le roi en pleine discussion avec Savano. Le maître guérisseur a les traits tirés et paraît épuisé.

— Il faut absolument trouver une solution, dit le roi d'une voix grave, sinon...

Lorsqu'il vous aperçoit, il s'interrompt brusquement et vous fixe, les yeux écarquillés de stupeur.

— Par tous les dieux... mais tu es couvert de sang !

Il désigne d'un geste les nombreuses taches écarlates maculant votre tunique.

— Rassurez-vous, père, la plus grande partie n'est pas le mien.

— Que s'est-il passé ? tonne-t-il aussitôt, la voix vibrante de colère et d'inquiétude.

— Une assassine, répondez-vous simplement. Malheureusement, il m'a échappé avant que je ne puisse l'achever.

— Il ne manquait plus que ça..., murmure-t-il en se passant une main sur le visage.

Votre cœur se serre. Jamais encore vous ne l'aviez vu aussi marqué par le temps. Son visage semble avoir vieilli de plusieurs années en quelques

jours à peine, et dans ses yeux fatigués luit une inquiétude qu'il ne parvient plus à dissimuler.

— Que se passe-t-il, père ? demandez-vous en fronçant les sourcils.

— Rien de bon, je le crains. Mais avant de t'expliquer les derniers événements, Savano va s'occuper de tes blessures.

Le maître guérisseur acquiesce et vous fait signe d'approcher.

Si vous avez reçu un carreau d'arbalète dans l'épaule ou perdu plus de la moitié de vos points de vie, *rendez-vous au* [112](#).

Si vous n'avez subi que des blessures légères, *rendez-vous au* [5](#).

167

— Arrête, Salif, ne lui cours pas après. Ça sent l'entourloupe à plein nez, cette histoire. Contentons-nous de sonner l'alerte. Les autres feront le sale boulot pour nous.

— Tu as raison. Inutile de prendre des risques pour rien.

Le garde vous fait un geste de la main pour vous narguer, puis se met à hurler.

— Un intrus à la tente du général Khran ! Alerte ! Un intrus à la tente du général Khran !

Vous pestez en détalant comme un lapin apeuré, mais vous n'allez pas bien loin. Rapidement, vous tombez sur un groupe de soldats qui surgissent dans votre direction. Le combat est inévitable. Vous vous battez vaillamment, mais d'autres hommes arrivent sans cesse, et vous finissez par être débordé.

Ils ne vous tuent pas, bien que vous soyez sérieusement blessé. Ils se contentent de vous traîner jusqu'à la tente-prison, où vous retrouvez votre infortuné compagnon. Vous échangez quelques mots, mais on vous conduit bientôt sur la place des gibets. À votre horreur, vous voyez les soldats décrocher le pendu de la première potence. Vous comprenez alors que c'est vous qui allez le remplacer.

Quelques minutes plus tard, deux corps se balancent au gré du vent, sous les hourras des soldats d'Ashar, assoiffés de vengeance.

Votre aventure s'achève ici...

168

— Dis-moi, Gus, chuchotez-vous, dois-je m'attendre à d'autres soldats à l'intérieur ?

— Non, personne. Mais la relève ne va plus tarder, et ils risquent de revenir très vite.

— Alors inutile de traîner. Reste ici et avertis-moi au moindre danger.

Gus hoche la tête. Vous sentez qu'il n'en mène pas large, mais vous partez néanmoins sans perdre davantage de temps.

Vous vous élancez et pénétrez dans la tente aussi silencieusement que possible. Attaché par de lourdes cordes à un poteau, la tête penchée sur la poitrine, se tient votre compagnon. Il relève brusquement la tête, le regard dur et défiant, puis la stupeur remplace aussitôt la méfiance lorsqu'il vous reconnaît.

Vous vous précipitez vers lui et, à l'aide de votre dague, commencez à trancher ses liens. Son corps est couvert de bleus et de contusions, mais malgré tout, il semble encore en état de se battre.

— Prince Ken-Rhyl, murmure-t-il, abasourdi. Que faites-vous ici ? Ne me dites pas que vous avez abandonné la mission pour me secourir ?

— Je n'abandonne pas mes compagnons, répondez-vous fermement. Surtout pas ceux de valeur.

— J'en suis reconnaissant, mais la mission était plus importante que moi.

— Ne dites pas n'importe quoi. Si vous mourez ici, tout s'arrête pour vous. Notre cible, elle, pourra toujours être éliminée un autre jour.

— Je comprends... merci. Malheureusement, reprend-il avec tristesse, vous êtes arrivé trop tard pour Maltis.

— Je sais...

Vous vous tournez vers l'entrée lorsque la toile de la tente s'écarte brusquement. Gus surgit, essoufflé, le regard affolé.

— La relève... souffle-t-il. Ils arrivent. Une minute, pas plus.

Que souhaitez-vous faire ?

Si vous décidez de les attendre de pied ferme, *rendez-vous au 85.*

Si vous préférez déchirer la toile de la tente et fuir par l'arrière, *rendez-vous au 294.*

169

Voilà plus de 2 jours que vous êtes enfermé dans vos appartements, rongé par la profonde colère d'être tenu à l'écart.

Alors que vous achevez votre repas, une douleur fulgurante vous transperce l'estomac et vous plie en deux. L'instant d'après, vous crachez du sang. Vous tentez d'appeler à l'aide, mais vos forces vous abandonnent déjà. Un spasme plus violent que les autres vous secoue et la carafe de vin se renverse. Au fond du verre brisé, vous distinguez un message gravé, sinistre et sans équivoque :

Prince Ken-Rhyl, je ne possède pas que mes dagues pour arriver à mes fins.

Adieu.

Votre aventure s'achève ici...

170

Vous vous approchez des enfants. Celui qui marche en tête est si concentré qu'il ne vous voit pas, mais les deux autres vous reconnaissent aussitôt.

— C'est le prince ! s'écrie l'un d'eux. Le prince Ken-Rhyl ! On est sauvés !

Le garçon qui tient le sac à bout de bras tourne la tête vers vous, les yeux brillants de soulagement. Tous trois se mettent à parler en même temps, leurs voix se chevauchant dans un brouhaha incompréhensible.

— Du calme, ordonnez-vous d'une voix ferme. Si vous parlez tous à la fois, je ne comprendrai rien.

— Toi, dites-vous en désignant celui qui porte le sac, raconte-moi.

Le garçon hoche la tête et pose le sac à ses pieds.

— Dans l’entrepôt, là-bas, j’suis sûr qu’y a un soldat ennemi blessé ! Il doit s’cacher pour pas qu’on l’trouve !

— N’importe quoi ! coupe le second. C’est pas un blessé, c’est un mort ! Quelqu’un a planqué son corps là-dedans, j’te dis !

— Mais non ! intervient le troisième en agitant les bras. C’est un zombie ! J’te parie qu’il sort la nuit pour manger les gens !

— Je ne comprends rien à vos histoires !

Vous désignez à nouveau le garçon de tête :

— Que contient ton sac ?

— La preuve, monsieur le prince ! répond-il, gonflé d’importance. On a trouvé ça tout à l’heure, un drap plein de sang tout frais !

— Quoi ?! Où l’avez-vous trouvé ?

— Ben... là-bas, souffle le garçon en pointant du doigt derrière lui. Près de l’entrepôt, en remontant la rue, vers les remparts !

— Bon sang !

Après les avoir remerciés pour cette précieuse information, vous partez au pas de course vers l’entrepôt. Une fois arrivé, vous vous dissimulez dans l’ombre d’un bâtiment voisin pour l’observer en détail.

Si vous voulez rester caché et attendre de voir ce qu’il va se passer, *rendez-vous au [300](#).*

Si vous préférez faire le tour de l'entrepôt pour trouver un moyen d'y pénétrer discrètement, *rendez-vous au [30](#)*.

Si vous préférez l'action à la subtilité, vous pouvez passer par la porte principale, arme à la main, prêt à en découdre, *rendez-vous au [277](#)*.

171

Le château se dresse enfin devant vous, silhouette massive noyée dans la brume et la fumée des combats. Le pont-levis est toujours relevé, et chaque martèlement de sabots vous rapproche inexorablement de la muraille. Vous êtes à moins de 100 mètres lorsqu'un cor résonne. Des silhouettes s'agitent sur les remparts. Les chaînes grincent, les poulies claquent. Lentement, le pont-levis commence à s'abaisser.

Vos chevaux filent ventre à terre. À 50 mètres à peine, l'ouverture n'est pas encore complète. Votre regard se fixe sur l'entrée comme sur une délivrance, tandis que les flèches ennemis sifflent toujours autour de vous. À 20 mètres, le bois massif gronde encore en descendant, chaque seconde semblant durer une éternité. Puis, dans un fracas sourd, le pont s'écrase enfin sur le sol boueux. Sans ralentir, la cavalerie l'emprunte en un bloc compact, le souffle court, les muscles tendus. Derrière vous, les cris des

pirates se perdent dans le tumulte. Vous avez franchi la porte.

L'accueil n'est pourtant pas celui que vous espériez. Thyll et une troupe de lanciers sont aux prises avec des émeutiers. Des cris furieux montent de la foule massée autour de vous. Les civils brandissent fourches, bâtons et ustensiles improvisés. Pierres, légumes pourris et projectiles divers pleuvent sur les soldats qui tentent désespérément de contenir la marée humaine.

Thyll paraît encore affaibli, mais sa posture reste droite, son regard déterminé. L'autorité émane toujours de lui, même au cœur du chaos. Lorsqu'il vous aperçoit, il accourt aussitôt.

— Ken-Rhyl, dit-il, soulagé. Mes yeux ne me trompent pas, c'est bien toi. Tu vas bien ?

— Oui, mais...

— Des émeutes ont éclaté dans toute la basse-cour, reprend-il d'une voix tendue. Tous les puits ont été empoisonnés. Plus de 20 personnes sont déjà mortes après avoir bu leur eau. Viens, suis-moi. Nous devons regagner le château avant que tout ne dégénère.

— La situation est-elle si désespérée ? Comment en est-on arrivé là ?

— Il y a bien plus d'espions que nous ne le pensions. Pendant que nous poursuivions l'assassin

et incendions une partie des engins de guerre de ce chien d'Ashar, ils ont eu tout le loisir de répandre des rumeurs et d'attiser la peur. Certains prétendent que le château conserve pour lui des réserves d'eau potable. D'autres affirment que le roi lui-même a ordonné l'empoisonnement des puits.

— Mais c'est insensé, vous écriez-vous. Comment peuvent-ils croire une telle folie ?

— Parce qu'ils ont peur. Et un peuple qui a peur n'a plus de raison. Les espions n'ont eu qu'à souffler sur la braise. Tu le sais aussi bien que moi, la peur est une arme plus dangereuse que l'acier. Il faut absolument...

Une pierre heurte violemment son heaume. Il chancelle, puis se redresse aussitôt.

— Ne perdons pas de temps, dit-il d'une voix ferme. Nous sommes en danger ici.

Vous le suivez, tête basse, sous une pluie d'injures et de projectiles. Votre regard se lève vers les remparts. Les trébuchets et les catapultes ennemis ont cessé leur bombardement. Vous comprenez aussitôt pourquoi. Ashar n'en a plus besoin. Privés d'eau, rongés par la peur et déchirés par la discorde, vous êtes déjà vaincus.

Ce n'est plus qu'une question de temps avant que ce traître ne s'empare de *Blancastel*... et du royaume tout entier. *Rendez-vous au* [311](#).

172

Vous vous rendez directement dans les appartements de Thyll. Devant la porte de ses quartiers, les deux sentinelles de garde tirent leurs armes lorsque vous débouchez du couloir. Lorsqu'elles vous reconnaissent, elles les rengainent aussitôt en s'excusant, visiblement gênées. Plutôt que de les tancer, vous les félicitez pour leur vigilance. D'autres ennemis rôdent peut-être encore dans l'ombre, et mieux vaut se montrer trop prudent que pas assez. Elles s'écartent et vous laissent entrer.

Vous trouvez Thyll allongé sur son lit, occupé à lire un long rapport.

— Je vois que tu ne restes pas sans rien faire, dites-vous avec un léger sourire.

— Ah, Ken, répond-il en reposant le document sur sa table de chevet. Oui, je veux comprendre ce qui se passe. Je viens d'apprendre qu'un espion a empoisonné le puits central. Est-ce aussi grave que cela en a l'air ?

— Je le crains. Les réserves d'eau et de nourriture sont vitales pour tenir ce maudit siège. Perdre un puits n'est pas seulement une lourde perte,

cela pèsera aussi sur le moral des troupes et des civils.

— Ce qui est le plus alarmant, reprend Thyll, c'est qu'il n'était probablement pas seul. Peut-être même que les autres puits ont déjà été souillés.

— Nous en sommes arrivés à la même conclusion, dites-vous, le visage sombre. De plus, l'homme que nous avons arrêté était... étrange.

— Étrange ? répète Thyll, une pointe d'inquiétude perçant sous la curiosité.

Si vous avez remarqué de mystérieuses marques sur les mains de l'empoisonneur, *rendez-vous au* [82](#).

Sinon, *rendez-vous au* [134](#).

173

Ashar, dans sa forme de guerrier incandescent, est redoutable, mais avec l'aide de votre père, vous parvenez à l'acculer. Le roi Borr est à bout de souffle, mais ses blessures ne sont pas très graves. Vous avez veillé durant tout ce combat à ce qu'Ashar vous prenne pour cible plutôt que lui. Vous, en revanche, êtes dans un état lamentable. Vos blessures sont sérieuses et votre vue ne cesse de se troubler. Pourtant, vous parvenez à plonger votre épée dans la poitrine de votre demi-frère dans une passe d'armes désespérée.

Ce dernier pousse alors un râle de douleur et vous fixe avec une haine si farouche que vous ne pouvez vous empêcher de trembler. Sans vous lâcher des yeux, et rassemblant ce qui lui reste de forces, il agrippe votre main avec une vigueur insoupçonnée et l'enserre dans un étau, vous retenant prisonnier.

La poignée de votre arme devient subitement brûlante. Vous voyez avec horreur la lame devenir rouge, puis d'un blanc aveuglant, avant de fondre littéralement en d'épaisses gouttes métalliques, grésillant lorsqu'elles touchent le sol. Vous poussez un hurlement de douleur avant de réussir à la lâcher.

— Mon si cher frère, dit Ashar d'un regard fou, je vais vous emmener avec moi en enfer. Jamais je ne vous laisserai le trône, jamais.

Il éclate alors d'un rire de dément avant de prononcer un mot de pouvoir aux consonances rugueuses et désagréables.

Soudain, la chaleur qui émane de lui devient insupportable. La main qu'il enserre dans sa poigne d'acier vous brûle, puis la douleur gagne tout votre bras jusqu'à devenir si atroce qu'elle vous arrache un cri strident. Vous tentez de vous libérer avec frénésie, mais sa prise est inflexible et vos forces s'amenuisent à vue d'œil.

Autour de vous, l'air ondule comme au-dessus d'un brasier, et son corps se couvre peu à peu

de lézardes lumineuses semblables à des fissures incandescentes. Respirer devient un supplice, votre gorge s'assèche, vos poumons en feu vous supplient d'arrêter...

Vous comprenez avec une amère lucidité que cette fois, c'est fini. Votre aventure touche à sa fin. Malgré cela, un maigre sourire perce à travers la douleur. Vous allez certes périr à ses côtés... mais vous savez une chose avec certitude. Grâce à vous, Kaasalia est sauvée.

Alors qu'il est sur le point d'exploser et de vous désintégrer avec lui, vous voyez, sans vraiment comprendre, sa tête se détacher de son corps, s'envoler, puis retomber plusieurs mètres sur votre gauche. Instantanément, son corps retrouve son aspect normal, la chaleur disparaît, et il s'effondre sur le flanc.

Derrière lui se tient votre père, l'épée ruisselante de sang.

— La seule couronne qui sied à ta tête est le fil de ma lame, dit-il en fixant son corps sans vie.

Puis le roi lève les yeux vers vous avant de s'affaisser lourdement, inconscient. Sa respiration est courte, son teint cireux. Vous comprenez que cette ultime bataille a eu raison de ses forces déclinantes. Vous tentez de vous relever, mais tout se met à

tournoyer autour de vous... et vous perdez connaissance à votre tour. *Rendez-vous au [117](#).*

174

Vous tentez de maîtriser votre monture, mais *Zéphyr* fait une embardée si violente que vous êtes littéralement arraché de la selle. Vous chuterez brutalement au sol, sonné. Malheureusement, vous n'avez pas le temps de vous relever avant d'être piétiné à mort par les cavaliers qui vous suivent.

Votre aventure s'achève ici...

175

Le visage fermé, sans un mot, vous examinez les abords de l'arbre où se tenait l'homme encapuchonné. Quelques empreintes indistinctes marquent encore le sol, mais elles s'effacent rapidement entre les racines et les feuilles mortes.

En relevant la tête, quelque chose attire votre regard, un morceau d'étoffe sombre accroché à une branche basse. Vous le détachez avec précaution. Le tissu est lourd, soyeux, d'une qualité exceptionnelle. Rien à voir avec la toile grossière d'un paysan ou la tenue d'un simple soldat. Non... seul un riche marchand, ou un noble, pourrait porter un tel tissu.

À part cet indice, vous ne trouvez rien d'autre. L'homme a effacé toute trace de sa présence.

Vous décidez alors de ne pas perdre davantage de temps et prenez la route du monastère d'Elb. *Rendez-vous au [305](#).*

176

L'immense soldat paraît d'abord terrorisé. Puis il comprend que vous n'avez aucune intention de reculer. Son regard change. Il dégaine son arme et vous fait face. Les traits de son visage se durcissent, chargés d'une cruauté froide.

— Tu es moins idiot que je ne le pensais, lâche-t-il d'une voix tranchante. Mais personne ne pointe une arme sur moi sans en payer le prix.

Immense soldat

PV : 30 Puissance : 3 Défense : 11

Règle spéciale : Malgré sa force colossale, ce soldat est relativement lent. Il ne réussit ses coups critiques que sur un 20, mais inflige alors 15 points de dégâts.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, *rendez-vous au [191](#).*

177

L'homme, mortellement blessé, gît à vos pieds. Dans un effort désespéré, il se redresse à moitié et ses yeux, dévorés par la haine et la folie, s'accrochent aux vôtres.

— Je vais mourir comme un chien... mais je ne partirai pas seul.

Il sort alors un mousquet de sa ceinture et tire dans votre direction avant de s'effondrer, sans vie.

Faites un jet d'Agilité, facteur 14.

Si vous obtenez entre 1 et 13, rendez-vous au **20.**

Si vous obtenez 14 ou plus, rendez-vous au **217.**

178

Les trois soldats passent devant la tente en discutant bruyamment. Une goutte de sueur perle sur votre front. « Bon sang », pensez-vous, « ces imbéciles vont finir par le réveiller. » Vous retenez votre souffle.

Le soldat blessé remue, grogne, ses paupières frémissent... puis il se retourne brusquement avant de sombrer à nouveau. Ses ronflements résonnent dans la tente.

Vous l'avez échappé de peu. *Rendez-vous au*
306.

179

Alors que vous scrutez encore le champ de bataille, vous apercevez avec horreur l'un des projectiles enflammés lancés par un trébuchet foncer droit sur vous à une vitesse hallucinante. Vous comprenez aussitôt que, sans un réflexe immédiat, la mort est certaine. Mais aurez-vous seulement le temps de réagir ?

Faites un jet d'Agilité, facteur 14.

Si vous obtenez un résultat compris entre 1 et 13, *rendez-vous au* **202.**

Si vous obtenez 14 ou plus, *rendez-vous au* **314.**

180

— Je ne changerai pas d'avis, père, vous écriez-vous. Si Ashar se trouve à ma portée, je lui ferai payer ses crimes, quoi qu'il m'en coûte.

Les yeux du roi s'embrasent de colère.

— Dans ce cas, tu ne me laisses guère le choix. Gardes. Qu'on confine le prince dans ses quartiers jusqu'à nouvel ordre. Il ne doit en sortir sous aucun prétexte.

Les soldats acquiescent et vous intiment de les suivre. Vous comprenez que vous venez d'anéantir vos chances de participer au raid du général Khrys.

Si vous décidez de vous excuser pour votre emportement et proposez de traquer l'assassine plutôt que de rester aux arrêts, *rendez-vous au* [**136**](#).

Si vous refusez de céder et suivez les gardes de très mauvaise grâce, *rendez-vous au* [**169**](#).

181

— Thyll, je suis désolé, dites-vous en repoussant doucement sa main. Je comprends ce que tu me dis, mais j'ai pris ma décision. Je ne reculerai pas. Je ne fuirai pas devant Ashar, et même si c'est la dernière chose que je ferai, je prendrai sa tête de mes propres mains.

Vous lui serrez l'épaule avec affection.

— Je suis sûr que tu seras un excellent roi, tu n'as pas besoin de moi pour ça. J'ai foi en toi, et père aussi. Il ne fait aucun doute que tel est ton destin. Quant à moi, le mien est de combattre Ashar. Peut-être que j'y parviendrai, peut-être pas, mais ce dont je suis sûr, c'est que demain je dois être sur le champ de bataille, même si cela doit me coûter la vie.

Thyll, sous les yeux du roi Borr, vous regarde intensément, puis soupire, un sourire las aux lèvres.

— De toute façon, même si j'essayais, je n'arriverais pas à te faire changer d'avis. Tu es plus têtu qu'une foutue mule.

Il soupire à nouveau en secouant la tête.

— Soit. Fais comme tu veux, mais tu dois me jurer que tu ne mourras pas et que tu lui feras payer chacun de ses crimes.

— Je ferai de mon mieux, dites-vous en lui tendant la main.

Thyll s'apprête à la serrer, mais finit par vous prendre dans ses bras, les larmes aux yeux.

— Je te jure, petit frère, tu n'as pas intérêt à mourir demain. Si toi et père deviez disparaître, je me retrouverais seul, et je ne le supporterai pas.

Voyant la scène, le roi ne peut s'empêcher de vous prendre tous les deux dans ses bras. Pendant de longues minutes, personne ne dit mot.

Finalement, lorsque vous relâchez votre étreinte, Borr prend la parole, les yeux humides d'émotion.

— Allez vous reposer tous les deux. Demain, une lourde journée nous attend.

Vous acquiescez, sachant que c'est peut-être votre dernière nuit dans ce château qui vous a vu naître, où vous avez connu l'amour, les peines et les plus grandes joies de votre existence.

Si vous avez poursuivi la tueuse dans la basse-cour, *rendez-vous au [120](#)*.

Sinon, *rendez-vous au [77](#)*.

182

Vous écarquillez les yeux de peur lorsque son ombre vous recouvre. Vous voyez sa masse de huit cents kilos, bardée d'acier, fondre sur vous, puis votre fidèle compagnon, dans un ultime effort, parvient, d'un violent coup de rein, à dévier sa chute sur votre droite. Son flanc vous heurte violemment, *vous faisant perdre 2 points de vie*, mais vous n'êtes pas mortellement écrasé. Vous voyez ses yeux se remplir de larmes tandis qu'ils vous fixent, puis se refermer doucement. L'instant d'après, la dernière étincelle de vie s'éteint en lui, et vous sentez une immense tristesse vous envahir.

Malheureusement, vous ne pouvez rester près de son corps plus longtemps. Votre père se bat seul avec ses hommes, et il va avoir besoin de vous. Vous le sentez au plus profond de vos tripes. *Rendez-vous au [118](#)*.

183

— Combien de temps va durer l'opération ? demandez-vous. Normalement, ce devrait être une attaque éclair et ne pas excéder 30 ou 40 minutes, mais si nous voulons laisser une chance au commando de revenir en vie, il va falloir tenir davantage, n'est-ce pas ?

— Effectivement. Nous devrons nous battre le plus longtemps possible, mais nous ne pourrons pas tenir indéfiniment. Si tout se passe selon nos estimations, l'opération pourrait durer entre 1 h 30 et 2 h. Évidemment, si le commando remplit sa mission plus rapidement, nous ne nous éterniserons pas.

— Je vois..., dites-vous en vous grattant le menton, perdu dans vos pensées.

— D'autres questions ? demande le général à la cantonade.

— Oui, dit l'un des lieutenants en levant la main. Si Ashar fait son apparition, que fait-on ?

— Cela me paraît évident. Nous mettrons tout en œuvre pour lui régler son compte. Une fois mort, ce siège n'aura plus lieu d'être. Alors, s'il a l'imprudence de se montrer, nous laisserons tomber la destruction des engins de guerre et concentrerons nos forces sur lui.

Des cris d'approbation parcourrent l'assemblée, mais plus aucune question n'est posée après cela.

Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez en savoir plus sur l'opération commando. *Rendez-vous au* [124](#).

Sinon, il vous faudra choisir si vous voulez combattre aux côtés de la cavalerie ou vous porter volontaire pour rejoindre le commando. *Rendez-vous au* [61](#).

184

Alors que le corps du dernier homme s'affaisse au sol dans un gargouillis étranglé, un colosse torse nu, la peau tannée par le soleil, enjambe les cadavres et se plante devant vous, le regard mauvais.

— Je n'ai encore jamais tué de prince, dit-il d'une voix marquée par un accent étrange. Tu seras mon premier sang bleu.

Il éclate de rire en brandissant une lourde barre de fer maculée de sang.

Colosse

PV : 28

Puissance : 3

Défense : 12

Règle spéciale : Comme vous êtes à cheval, vous ne pouvez pas adopter de posture classique. L'homme est si imposant que votre monture ne vous confère aucun avantage contre lui. En revanche, sa force est telle *qu'un coup critique vous inflige 8 points de dégâts*.

Si vous survivez à ce combat, *rendez-vous au* [135.](#)

185

Alors que vous vous dirigez aussi vite que possible vers le champ de bataille, vous tombez nez à nez avec un groupe de soldats. Vous les saluez en les dépassant, espérant vainement qu'ils vous laisseront tranquille, mais le plus gradé d'entre eux vous interpelle.

— Et toi ! Pourquoi es-tu si pressé ? Et de quelle division viens-tu ?

Vous balbutiez une excuse sans ralentir, mais le gradé ne se laisse pas duper.

— Halte ! s'écrie-t-il en dégainant son sabre à lame courbe. Pas un pas de plus, ou mes hommes feront de toi une pelote d'épingles !

Vous vous arrêtez net et vous vous retournez lentement, tout sourire, priant intérieurement pour trouver une bonne excuse qui pourrait vous tirer de ce mauvais pas. Face à vous, plusieurs hommes vous tiennent en joue, leurs arcs bandés.

— Je suis désolé, dites-vous d'un ton contrit, le général Khran m'a demandé de porter un message de toute urgence à nos hommes qui se battent en ce moment, et...

Un cri d'alerte retentit soudain derrière vous, coupant court à vos paroles. Vous comprenez aussitôt que le corps du général vient d'être découvert. Le gradé comprend lui aussi que vous avez probablement quelque chose à voir avec cette alerte, même s'il en ignore encore la cause exacte. Il ordonne à ses hommes de vous saisir.

Vous savez que tout est perdu, alors vous vous défendez avec l'énergie du désespoir. Tel un lion blessé, vous rendez coup pour coup, livrant une bataille digne des plus grands héros de Kaasalia. Plusieurs ennemis reculent devant votre vaillance et votre sauvagerie. Vous ne laissez même pas le temps aux archers de décocher leurs flèches.

Mais votre pire ennemi, c'est la fatigue. Peu à peu, vos coups deviennent plus lents, moins précis, moins puissants. Puis vient l'inévitable. Une lame passe votre garde et mord votre chair comme un

animal affamé. Vous tombez à genoux, le souffle court.

Alors, la Mort se dresse devant vous, la faux à la main. Le temps semble se dilater. Sans animosité ni violence, elle fauche votre âme, vous libérant enfin de cette existence de souffrance.

Votre aventure se termine ici...

186

— Des pirates ! Alors Ashar s'est vraiment allié aux Archontes des mers ?

— Oui... Chaque Archonte commande une portion du champ de bataille. Ici, c'est celui de Felton, répond le jeune homme, la voix tremblante.

— Felton... La Foudre tempétueuse. Bon sang, grincez-vous entre les dents. Thyll avait donc raison.

— Thyll ?! Vous parlez du prince Thyll ? L'héritier ? s'étrangle le garçon.

— Tais-toi, répliquez-vous sèchement, conscient d'avoir fait une bourde. Dis-moi où se trouve la tente du prisonnier et tu auras la vie sauve. Sinon...

Il se fige, blême.

— Attendez... je ne suis pas votre ennemi. Ces pirates m'ont capturé quand ils ont pillé Denden, mon village. Je vous en prie, aidez-moi.

— Denden ?! répétez-vous, incrédule.

— Oui, je le jure. Ils ont massacré ma famille, brûlé ma maison... Si je n'avais pas su lire et écrire, je serais déjà mort, poursuit-il, la voix brisée.

Vous secouez la tête. La situation vous échappe.

— Très bien. Je te crois. Mais dis-moi où est mon compagnon.

— Je peux vous y conduire... à condition que vous m'emmenez avec vous.

— Hors de question, tranchez-vous. C'est trop dangereux.

— Plus dangereux que de rester ici ?

Vous soupirez.

— Soit. Guide-moi jusqu'à la tente. Mais retiens ceci, si je donne un ordre, tu obéis sans discuter. Compris ?

— Oui ! s'écrie-t-il, les yeux brillants. Je m'appelle Gus, dit-il en tendant la main. Et vous ?

— Ken-Rhyl, répondez-vous.

— Le... le prince Ken-Rhyl ? souffle-t-il, abasourdi.

— Oui. Et maintenant, assez parlé. Conduis-moi au prisonnier, ou je t'abandonne ici.

Il hoche la tête et vous fait signe de le suivre.

*Rendez-vous au **60**.*

187

Vous détalez entre les tentes, le souffle court, vous retournant de temps à autre pour jeter un œil sur vos poursuivants. Les vociférations de rage résonnent derrière vous. Heureusement, les abords du camp semblent déserts, la plupart des soldats combattent vos troupes plus loin sur le champ de bataille. Vous pensez réussir à les semer, mais vous commettez une erreur. Vous tournez instinctivement la tête une fois de trop et ne voyez pas la corde d'une tente. Votre pied s'y prend et vous tombez si violemment que vous en êtes sonné.

Vous reprenez vos esprits, mais trop tard. L'acier froid d'une lame vous transperce de part en part.

Un voile de douleur obscurcit votre vue tandis qu'on vous retourne sur le dos.

— Tu n'aurais pas dû le tuer. Peut-être aurait-il parlé, celui-là.

— Je m'en fiche. Ce racle-bernacle s'est moqué de moi. C'est tout ce qu'il mérite.

Un froid glacial vous submerge, puis les ténèbres vous engloutissent.

Votre aventure s'achève ici...

188

— Je pense en effet que c'est la seule option qui nous reste, dites-vous avec force. Si nous restons ici, piégés comme des rats, nous n'aurons aucune chance. À mon avis, notre unique chance est de vaincre une fois pour toutes ce maudit traître. J'ai bien conscience qu'il se cachera loin des combats et que l'une des difficultés sera de le débusquer, mais, le connaissant, je suis certain qu'il observera la bataille depuis un point surélevé d'où nous pourrions le repérer, peut-être viendra-t-il de lui-même.

— Je comprends que tu veuilles l'éliminer pour mettre un terme à cette folie, mais comment comptes-tu réaliser un tel exploit ? vous demande Thyll en croisant les bras sur sa poitrine.

— Une fois que nous l'aurons repéré, il nous suffira de mobiliser toutes nos forces et d'adopter une formation en fer de lance. Lorsque nous serons lancés, nous fendrons la masse grouillante de sa soldatesque comme l'étrave d'un bateau fend l'écume, et ce jusqu'à sa position. Et une fois face à lui, je me chargerai de lui faire payer ses crimes. Je vous jure qu'il les regrettera tous.

La générale Yulia, l'une des plus fines stratégies du royaume, s'avance vers vous.

— Mon prince, je suis au regret de vous dire que votre plan est voué à l'échec, déclare-t-elle d'une

voix froide. Je comprends votre colère et votre désir de mettre rapidement un terme à ce siège en terrassant Ashar, mais cela ne fonctionnera pas. Jamais une formation en fer de lance ne pourra percer des blocs compacts de soldats aussi facilement. Notre élan serait rapidement freiné, et nous serions stoppés au milieu de son armée. À ce moment-là, leur masse se refermerait sur nous, et nous mourrions tous dans une boucherie sans nom. Et même si nous parvenions jusqu'à lui, disposés ainsi en un groupe compact, nous serions alors à sa merci. Ashar est le magicien le plus puissant du royaume, maître de la magie incandescente. Il lui suffirait de déclencher une tempête de flammes ou une pluie de feu venue du ciel pour nous transformer en vulgaires tas de cendres et de scories fumantes.

Vous sentez monter en vous une frustration dévorante, mais vous savez au fond de vous que la générale a raison. Votre idée ne tient pas la route. Pourtant, vous ne baissez pas les bras.

— Dans ce cas, dites-vous, avec l'aide d'une poignée de soldats triés sur le volet, nous nous infiltrerons dans les lignes ennemis et irons l'assassiner. J'ai conscience que cette idée a, elle aussi, peu de chances de réussite, mais elle est plus viable que la précédente.

Le roi vous sourit.

— Mon fils, ton abnégation t'honore, et nous allons étudier très sérieusement ton idée d'envoyer des assassins. Cependant, j'ai d'autres projets pour toi et ton frère.

Vous fronsez les sourcils, surpris, et vous vous tournez vers Thyll. Ce dernier évite votre regard en baissant ostensiblement la tête.

Quelque chose se trame dans votre dos, et cela ne vous plaît pas du tout. *Rendez-vous au [210](#).*

189

Vous saisissez votre dague et, d'un geste rapide et précis, la projetez vers l'homme qui tente de fuir la tente. La lame se plante dans son dos avec un bruit sourd et écœurant. Il s'effondre aussitôt, laissant échapper un gargouillis atroce avant de s'écrouler aux pieds de son compagnon.

Celui-ci lève lentement les yeux vers vous. Son regard, incandescent de haine, vous transperce, puis il se jette à l'attaque sans la moindre hésitation.

Garde à la lance

PV : 22 Puissance : 3 Défense : 15

Règle spéciale : Fou de rage après la mort de son compagnon, le garde voit sa soif de vengeance

décuplée. Ses coups critiques sont réussis sur un jet naturel de 1 à 4.

Si vous sortez victorieux de ce combat, *rendez-vous au* [35](#).

190

Vous vous demandez où il peut bien se trouver. Vous errez quelque temps dans le camp, mais vous craignez d'attirer trop l'attention en agissant ainsi.

Il va falloir prendre davantage de risques si vous voulez le sauver avant son exécution. La construction du second gibet est sur le point d'être achevée, et le temps vous est désormais compté.

Si vous choisissez d'interroger un soldat pour savoir où se trouve la tente-prison, *rendez-vous au* [94](#).

Si, au contraire, vous pensez qu'il est moins risqué de chercher vous-même cette tente, *rendez-vous au* [24](#).

191

Le soldat s'effondre entre les tonneaux en vous fixant avec une haine farouche. Il pousse un dernier râle, puis rend l'âme.

Haletant, vous essuyez votre lame couverte de sang sur sa chemise. C'est alors que vous remarquez une bourse de cuir volumineuse attachée à sa ceinture. Intrigué, vous en dénouez le lien et découvrez 5 pièces d'or, ainsi *qu'une potion de Vitalia*. Satisfait de votre trouvaille, vous quittez la tente et reprenez votre progression vers votre objectif.

Vous arrivez finalement à quelques mètres de la tente du général. Deux gardes sont en faction devant l'entrée. Ils paraissent nerveux et ne cessent de jeter des regards inquiets vers la toile. Celle-ci s'écarte soudain, laissant apparaître deux soldats en armures dorées, leurs capes écarlates flottant derrière eux. Un troisième homme les suit. Vous le reconnaissiez aussitôt. C'est Ashar, votre demi-frère.

Votre sang ne fait alors qu'un tour.

Si, faisant fi de votre mission et de la promesse faite à votre père, vous souhaitez régler vos comptes avec lui une bonne fois pour toutes, *rendez-vous au [212](#)*.

Si vous prenez sur vous et refusez de rompre votre serment, *rendez-vous au [195](#)*.

Notez sur votre fiche de personnage 5 pièces d'or et une potion de Vitalia. Elle vous permet soit de regagner la totalité de vos points de vie, soit de

soigner un empoisonnement. Dans ce cas, vous ne regagnez aucun point de vie.

192

Les étriers enfoncés, vous partez au galop aider votre père. Les combats font rage autour de vous, et vous avez du mal à ne pas être pris à partie avant de réussir à le rejoindre. Alors que vous n'êtes plus qu'à une cinquantaine de mètres, une flèche atteint Zéphyr en plein cou. Il se cabre, vous faisant chuter au sol. *Vous perdez 2 points de vie.* Mais vous n'êtes pas tiré d'affaire pour autant, car Zéphyr, après un hennissement de douleur étranglé, s'effondre au sol à l'endroit précis où vous vous trouvez. Tout se passe si vite que vous n'avez pas le temps de faire le moindre geste.

Faites un jet de Chance, facteur 13.

Si vous faites 1, *rendez-vous au 278.*

Si vous faites entre 2 et 12, *rendez-vous au 182.*

Enfin, si vous faites 13 ou plus, *rendez-vous au 53.*

193

— C'est en effet notre seule option, dites-vous calmement. Je pense que, lors de notre ultime assaut, nous devrions envoyer des unités d'assassins pour débusquer et éliminer Ashar. Une fois hors de l'équation, je suis certain que ses hommes déposeront les armes et repartiront la queue entre les jambes. Après tout, ce ne sont pas de véritables soldats, mais de vulgaires pirates. Seul l'appât du gain les motive. S'il n'y a plus rien à la clé, ils perdront toute envie de combattre.

— Tu as entièrement raison, Ken-Rhyl, répond le roi avec un regard que vous n'arrivez pas à déchiffrer. Et je pense que c'est la solution la plus viable dont nous disposons. Générale Yulia, dit-il en se tournant vers elle, de combien d'hommes disposons-nous ayant suffisamment de compétences pour mener à bien cette mission d'assassinat ?

La générale se passe une main dans ses longs cheveux bruns, plongée dans une intense réflexion, puis répond d'une voix claire :

— Nous devons avoir une douzaine de soldats suffisamment compétents pour une mission de ce type, mon roi. Cependant, je tiens à préciser qu'aucun d'eux ne dispose d'une telle formation. Ce sont certes des hommes agiles, extrêmement discrets et plus que compétents en matière d'infiltration, mais

assassiner demande une certaine expertise. C'est autre chose que combattre son ennemi en pleine lumière, en face à face. Leurs chances de réussite sont donc limitées. Vous devez en avoir conscience.

Si vous avez fait partie du raid et que vous avez réussi à éliminer le général Khran, *rendez-vous au* [261](#).

Dans le cas contraire, *rendez-vous au* [132](#).

194

Les flèches pluviennent autour de vous, mortelles et implacables. Pour l'instant, vous vous en sortez plutôt bien. À l'exception de l'une d'entre elles, fichée dans le bord de votre cuisse et n'ayant perforé que la chair, vous êtes relativement épargné (*vous perdez néanmoins 2 points de vie*). Beaucoup de cavaliers n'ont pas cette chance.

Malgré tout, vous vous rapprochez toujours davantage des portes du château. Shoric se révèle bien meilleur cavalier que vous ne l'auriez imaginé. Même avec Gus en croupe, il parvient à se maintenir dans le groupe de tête, légèrement devant vous.

Instinctivement, votre regard se porte sur eux, animé par une sensation diffuse, terrible, comme si un drame était sur le point de se produire. L'instant suivant, votre intuition funeste se vérifie. Une flèche vient se ficher dans le dos de Gus.

Son cri déchire l'air avant d'être englouti par le martèlement des sabots. Horrifié, vous le voyez glisser de la selle et basculer sur le côté. Malgré la course éperdue, Shoric parvient à le retenir en l'empoignant par le dos. Par une contorsion et un effort que vous n'auriez jamais cru possibles, il réussit à le faire pivoter et à le placer devant lui sur la selle, où il le maintient tant bien que mal de son bras gauche.

Une rage sourde vous envahit. Vous vous jurez qu'Ashar paiera aussi pour cela.

Vous serrez les dents et vous vous concentrez sur un seul objectif : fuir. *Rendez-vous au [171](#).*

195

Vous êtes crispé, à deux doigts de dégainer votre arme et de lui bondir dessus. Vous prenez une profonde inspiration et comptez mentalement les secondes pour vous calmer. L'espace d'un instant, il regarde dans votre direction et vous êtes persuadé qu'il vous a vu, mais vous vous rendez compte que ce n'est heureusement pas le cas. Il finit par s'éloigner, accompagné de ses deux gardes du corps.

Par précaution, vous attendez plusieurs minutes avant de tenter la moindre action.

Si vous connaissez le mot de passe pour les gardes, *rendez-vous au [36](#).*

Dans le cas contraire, rendez-vous au [52](#).

196

— Maudit mât de cacatois, dites-vous en prenant un air d'importance.

— Maudit mât de cacatois ? répète le garde en fronçant les sourcils. Vous êtes sûr ? C'est curieux...

Il pointe sa lance vers vous, tandis que son compagnon vous contourne pour se placer dans votre dos.

— Ce n'est pas le bon mot de passe, pas même celui de la tente-prison, ajoute-t-il d'une voix méfiante.

Comprenant que vous venez de commettre une terrible erreur, vous reculez d'un pas, mais déjà le garde donne l'alerte.

— Un intrus ! hurle-t-il d'une voix claire. Un intrus à la tente du général Khran !

Vous dégainez votre arme, prêt à vendre chèrement votre peau, lorsqu'un homme vêtu d'une épaisse armure de cuir sort de la tente, une arbalète à la main. C'est le général Khran en personne. Vous poussez une exclamation de surprise. Ce n'est pas un humain qui se tient devant vous, mais un nain chauve à la barbe noire et fournie.

— Ainsi, le mage avait vu juste, gronde-t-il. Il restait bien des rats de fond de cale dans le camp. Tu as fait une belle erreur en venant ici, misérable buveur d'eau douce... et tu vas le payer de ta vie.

Il lève son arbalète et fait feu. Vous entendez à peine le carreau siffler avant qu'il ne se fiche au milieu de votre poitrine, s'y enfonçant presque entièrement. L'impact vous soulève du sol et, avant même de retomber, vous êtes déjà mort.

Votre aventure se termine ici...

197

— Oui, répondez-vous avec fermeté. J'intégrerai les cavaliers. Détruire les engins de siège est la priorité. Chaque projectile lancé par ces maudites machines tue nos gens. Je ne peux pas le tolérer.

— Bien. Dans ce cas, allez à l'armurerie. Vous vous équiperez d'une armure de soldat. Avec votre armure princière, vous seriez bien trop visible et deviendriez sans aucun doute la cible prioritaire de nos ennemis. Ensuite, rendez-vous aux écuries.

Si vous pensez qu'il est préférable de vous fondre discrètement parmi la cavalerie, comme le suggère le général, *rendez-vous au 256*.

Si, au contraire, vous souhaitez montrer à tous que le prince ne se cache pas et revêtir votre

resplendissante armure d'argent ciselé d'or, *rendez-vous au* [279](#).

198

Faites un jet de Chance sans facteur.

Entre 1 et 7, *rendez-vous au* [232](#).

Entre 8 et 13, *rendez-vous au* [280](#).

Entre 14 et 19, *rendez-vous au* [164](#).

Si vous obtenez 20 ou plus, *rendez-vous au*

[165](#).

199

Vous arrivez aux abords des premières tentes. Tout en avançant dans le camp en tâchant de paraître à votre place, vous remarquez trois soldats qui viennent droit vers vous, absorbés par une discussion animée dont vous ne saisissez que quelques bribes. Pourtant, à mesure qu'ils se rapprochent, vous sentez l'étau se resserrer et comprenez qu'il vous faudra réagir sans tarder.

Si vous choisissez de poursuivre votre chemin comme si votre présence allait de soi, *rendez-vous au* [227](#).

Si vous préférez vous éclipser afin d'éviter toute confrontation, quitte à paraître suspect, *rendez-vous au* [282](#).

200

Pendant votre fuite, vous croisez de nombreux soldats-pirates revenant du champ de bataille, blessés ou épuisés, tandis que d'autres partent se battre à leur place. À plusieurs reprises, grâce à une chance insolente, vous évitez la catastrophe en vous cachant *in extremis*. Malheureusement pour vous, cela ne pouvait durer éternellement.

Voyant le soleil inonder le paysage de ses rayons ardents, vous accélérez le pas, poussé par la crainte que vos compagnons ne retournent au château sans vous. Évidemment, rester discret dans de telles conditions devient de plus en plus difficile. Lorsqu'une patrouille surgit devant vous, il vous est impossible de l'éviter. Ils sont cinq, et le plus gradé d'entre eux vous observe avec suspicion.

— Hé, toi ! dit-il en vous apostrophant, les sourcils froncés. Que fais-tu ici tout seul ? Et pourquoi es-tu si pressé ?

Vous vous arrêtez, adoptant l'attitude d'un homme pris la main dans le sac.

— Heu... je... je ne me suis pas réveillé à temps, et les autres sont déjà partis au combat. Il faut que je me dépêche avant qu'on ne remarque mon absence, sinon je vais passer un sale quart d'heure.

Vous baissez la tête comme quelqu'un rongé par la honte, croisant secrètement les doigts dans l'espoir qu'ils vous laissent repartir sans poser plus de questions. Le gradé vous fixe, le visage courroucé.

— Sale mangeur d'écume ! C'est à cause de tire-au-flanc comme toi que nous subissons autant de pertes ! Je me demande ce qui me retient de ne pas te passer au fil de mon épée, dit-il en posant la main sur la garde de son cimeterre.

— Ce qui te retient, Feldric, c'est que le général Khran attend ton rapport, et que nous sommes déjà en retard, dit l'un des soldats-pirates en posant une main sur son bras. Tu sais aussi bien que moi ce qui va se passer si nous tardons trop, n'est-ce pas ?

Le dénommé Feldric crache à vos pieds, furieux.

— Tu as de la chance, cloporte des sables. Mais si je te recroise dans le coin, je te fais la peau !

Sans même vous laisser le temps de répondre, il fait signe à ses hommes et ils s'éloignent en direction du camp. Vous laissez échapper un soupir de soulagement en reprenant votre route. Vous savez qu'il s'en est fallu de peu pour que cette rencontre tourne au désastre.

Le reste de votre fuite se déroule sans encombre. Vous finissez par atteindre le champ de

bataille, cherchant désespérément le général Khrys du regard au milieu du chaos. Soudain, plusieurs cavaliers surgissent, le général en tête. Vous êtes surpris. C'est sans doute la première fois depuis le début du siège que quelque chose se déroule sans accroc. Votre soulagement s'efface toutefois aussitôt en le voyant de plus près. Son visage est couvert de sang et il serre son bras gauche contre son ventre.

— Prince Ken-Rhyl, dit-il en esquissant un sourire vite noyé sous une grimace de douleur, je suis heureux de vous revoir sain et sauf. Je commençais à croire que nous vous avions perdu.

— Merci, général. Malheureusement, même si la mission est un succès, mes compagnons sont tombés durant l'opération, répondez-vous d'une voix accablée.

— Ils sont morts en héros, mais ils connaissaient les risques. Nous pleurerons nos morts plus tard. Pour l'heure, nous devons battre en retraite. Nous essuyons beaucoup trop de pertes depuis qu'ils s'organisent pour nous contrer.

L'un des cavaliers s'approche, tenant les rênes d'un cheval qu'il vous tend.

— Tenez, prince Ken-Rhyl. C'était le cheval de mon meilleur ami, dit-il d'une voix brisée. Il s'appelle *Chafouin*. Malgré son nom, c'est une brave

bête. Il vous mènera au château sans encombre, vous verrez.

Vous acquiescez, incapable de trouver les mots pour apaiser sa peine. Une fois en selle, le général Khrys porte une petite trompette à ses lèvres et sonne la retraite.

Les cavaliers survivants se rassemblent rapidement en un groupe compact et, après un dernier coup de clairon, vous vous élancez tous sous une pluie de flèches ennemis. La fuite vous paraît interminable. Autour de vous, des cavaliers tombent, frappés par les traits meurtriers. Une flèche effleure votre flanc, vous infligeant une large entaille. *Vous perdez 2 points de vie.*

Serrant les dents, vous vous concentrez sur une seule pensée : survivre à cette fuite désespérée.

Rendez-vous au [171](#).

201

La herse franchie, le monde bascule dans la fureur. Devant vous s'ouvre la plaine, noyée de poussière et zébrée par les traînées de fumée des engins de siège. À vos côtés, le général Khrys lève son épée et, dans un fracas de sabots, la cavalerie s'élance comme une seule vague d'acier.

Les machines dressent leurs silhouettes monstrueuses à l'horizon, colosses de bois et de fer

qui projettent leurs traits enflammés contre les murailles de *Blancastel*. Chaque tir percute la forteresse dans un bruit assourdissant. Vos hommes hurlent leur colère, galvanisés par votre présence au premier rang.

Les premières lignes ennemis se referment sur vous comme une muraille vivante. L'acier heurte l'acier, les chevaux renversent les soldats adverses, le sol se couvre déjà de sang et de corps écrasés. Les archers criblent le ciel de flèches noires, mais votre armure détourne les coups les plus meurtriers. Malgré tout, *vous perdez 2 points de vie*.

La progression ralentit, freinée par l'épaisseur de la défense ennemie, mais l'élan ne faiblit pas. Vous sentez votre monture vibrer sous vous, ses muscles puissants tendus comme un arc, prête à forcer le passage coûte que coûte. Chaque mètre arraché vous rapproche des engins de siège, et chaque cri de guerre de vos cavaliers résonne comme une promesse de victoire ou de mort glorieuse.

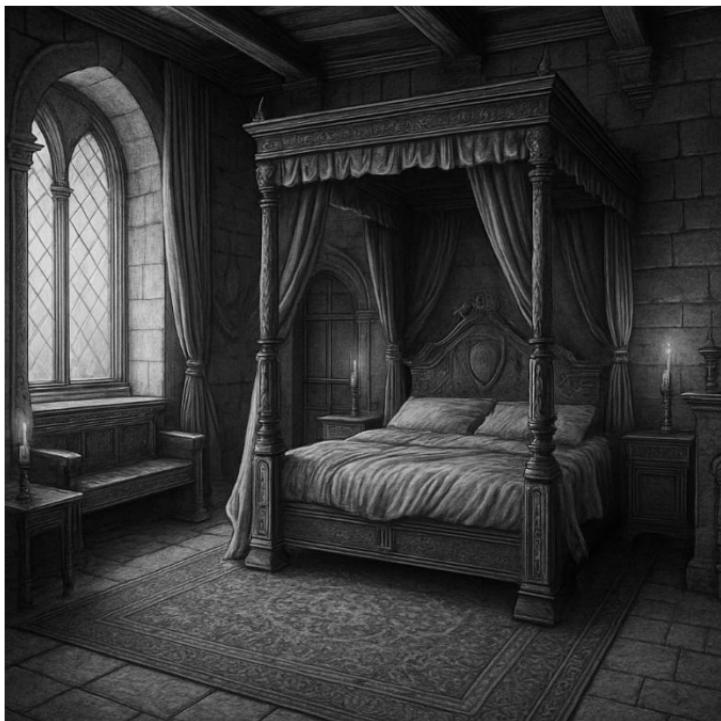
Si vous portez l'armure des soldats, *rendez-vous au [107](#)*.

Si vous portez votre armure princière, *rendez-vous au [81](#)*.

202

Votre cerveau vous crie de plonger au sol, mais votre corps, lui, reste tétonisé devant l'imminence de votre mort. Cela ne dure qu'un fugace instant, mais c'est malheureusement suffisant pour faire toute la différence. Vous n'avez que le temps de fermer les yeux.

Votre aventure s'achève ici, comme une flamme vacillante happée par la nuit...





203 Il relève la tête et vous fixe avec animosité.

203

Serrant avec force et détermination le poignet de votre arme, vous pénétrez dans la tente. Le général se tient devant une table sur laquelle est étalé un plan du champ de bataille. Il relève la tête et vous fixe avec animosité.

— Je vous attendais, dit-il d'une voix grave et cruelle. Le magicien m'avait prévenu que d'autres rats de fond de cale traînaient encore dans le camp, et que j'étais probablement leur cible.

— Et vous n'avez pas doublé la garde ? dites-vous, en prenant un air détaché que vous ne ressentez absolument pas.

— Je n'ai pas besoin de vulgaires gardes du corps pour me défendre. Je suis Khran, capitaine en second de Felton, la Foudre Tempétueuse. À moi seul, je vaux bien quatre de mes hommes.

— Capitaine en second ? dites-vous avec étonnement.

Khran contourne la table, une hache à double lame à la main, le visage déformé par un rictus indéfinissable.

— Le magicien, dans sa folie des grandeurs, s'est allié aux cinq Archontes des mers, les plus puissants chefs pirates écumant les flots d'ici jusqu'à Kundabar. Et je ne peux le blâmer pour ça. Nous dominons la mer Sirénienne, où nous régnons en

maîtres incontestés. Sous peu, nous serons aussi les maîtres des terres côtières. Je vous le dis, bientôt les traîne-poussière comme vous trembleront devant notre puissance.

Il s'avance vers vous, brandissant sa hache, prêt à en découdre.

— Mais peu importe... car vous, vous ne serez plus là pour voir cela.

Et il se jette sur vous en poussant un cri de guerre.

Général Khran

PV : 45

Puissance : 4

Défense : 15

Règle spéciale : Khran est un expert du combat rapproché. Il est immunisé contre les coups critiques. Cependant, si le dé affiche 19 ou 20, *il perdra 3 points de Défense au round suivant*, car pour parer votre puissante attaque, il doit y mettre toute sa force, ce qui le rend momentanément plus vulnérable.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [260](#).

204

Vous vous ruez entre les tentes sans savoir si les soldats vous ont vus. En revanche, vous êtes certain d'attirer l'attention si vous ne trouvez pas rapidement un coin tranquille pour calmer les choses.

Vous vous arrêtez à l'ombre d'une tente pour reprendre votre souffle, vous demandant si vous avez été repéré. Les cris qui retentissent derrière vous dissipent aussitôt le doute. C'est le cas.

Devant vous, de l'autre côté d'une vaste esplanade dégagée où brûlent plusieurs braseros, se trouve une sorte de fossé profond où vous pourriez vous réfugier. Pour l'atteindre, il vous faudra traverser l'espace à découvert. Les vociférations se rapprochent dangereusement. Vous n'avez plus le luxe du choix. Il faut tenter le tout pour le tout.

Faites un jet de Discréction, facteur 14.

Si vous obtenez entre 1 et 13, rendez-vous au [229](#).

Si vous obtenez 14 ou plus, rendez-vous au [154](#).

205

Vous atteignez la place centrale. Les gardes chargés de la protection du puits ploient sous la fureur d'une foule déchaînée. Vous ne savez pas

encore ce qui se passe. Ou plutôt... vous craignez de le deviner. Quoi qu'il en soit, la situation est grave. Très grave. Des pierres et des fruits pourris volent dans les airs, s'écrasant contre les boucliers et les heaumes des soldats débordés.

Surgissant d'une ruelle, une unité entière de lanciers débouche sur la place et se déploie pour disperser les émeutiers. À leur tête se tient votre frère, le prince Thyll. Il paraît encore affaibli, mais son maintien ferme et assuré ne laisse aucun doute sur son autorité. Lorsqu'il vous aperçoit, il accourt vers vous.

— Ken-Rhyl, dit-il, visiblement soulagé de vous voir en un seul morceau. Tu vas bien ?

— La tueuse m'a encore échappé, répondez-vous avec amertume.

— Ce n'est pas le plus urgent, crois-moi. Des émeutes ont éclaté un peu partout dans la basse-cour. Tous les puits ont été empoisonnés. Plus d'une vingtaine de personnes sont déjà mortes après avoir bu leur eau. Viens, suis-moi. Nous devons regagner le château avant que tout dégénère.

— La situation est-elle si désespérée ? Comment en est-on arrivé là ?

— Il y a bien plus d'espions que nous le pensions. Pendant que nous courions après la tueuse, ils ont eu tout loisir de répandre de fausses rumeurs

et d'attiser la peur. Certains affirment qu'au château nous disposons d'eau potable en abondance et que nous la gardons jalousement. D'autres prétendent même que c'est le roi lui-même qui a ordonné l'empoisonnement des puits.

— Mais c'est insensé ! vous écriez-vous. Comment peuvent-ils croire une chose pareille ?

— Parce qu'ils ont peur. Et un peuple terrorisé n'a plus de raison. Les espions entretiennent le doute et sèment la méfiance. Tu sais aussi bien que moi qu'un peuple effrayé se manipule aisément. Il faut absolument...

Thyll n'a pas le temps d'achever sa phrase. Une pierre ricoche sur son heaume et le fait vaciller. Il se redresse aussitôt, serrant les dents.

— Ne perdons pas de temps, dit-il d'une voix pressante. Nous sommes en danger ici.

Vous suivez votre frère sous une pluie d'injures et de projectiles. Votre regard se lève malgré vous vers les remparts. Les trébuchets et les catapultes ennemis ont cessé leur bombardement. Vous comprenez aussitôt pourquoi. Ashar n'en a plus besoin. Privés d'eau, minés de l'intérieur, assaillis par la foule, vous êtes désormais en sursis.

Vous le savez. Ce n'est plus qu'une question de temps avant que ce traître ne s'empare de *Blancastel*... et du royaume. *Rendez-vous au [311](#).*

206

La dryade, bien qu'en mauvaise posture, se jette sur vous et vous agrippe la poitrine de ses mains ligneuses. Elle sourit avec appétit en approchant son visage du vôtre lorsque, dans un bruit de branches brisées, vous voyez sa tête se détacher de son corps et rebondir sur le sol moussu de la clairière.

Instantanément, le sort est rompu, et déjà certains soldats se relèvent en secouant la tête, encore légèrement hébétés.

— Je suis désolée, mon beau prince, dit Lysana avec un léger accent de moquerie dans la voix. Je sais que vous mouriez d'envie de l'embrasser, mais je n'ai jamais aimé la concurrence.

— Merci, dites-vous en rengainant votre arme.

Sans vous répondre, elle vide sa gourde de son eau, puis se penche sur le corps sans vie de la nymphe et la remplit de la sève qui s'écoule en abondance de son cou tranché. Une fois sa besogne terminée, elle se redresse.

— Le sang d'une dryade est un puissant catalyseur magique, très prisé par les magiciens. J'en tirerai un très bon prix, sans même avoir à forcer mon talent.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, faire de même. *Dans ce cas, notez « Sang de dryade » sur votre feuille de personnage.*

Vous retournez ensuite au camp, puis reprenez votre route vers le monastère. *Rendez-vous au [276](#).*

207

Vous le fixez un moment pour tenter de deviner ses véritables intentions. Puis, n'y voyant que de la peur, vous faites demi-tour et regagnez la sortie. Vous savez pertinemment que le temps joue contre vous. Une fois le soleil levé, il vous sera bien plus difficile de passer inaperçu et d'accomplir votre funeste mission.

Tandis que vous vous approchez de la porte de toile, vous entendez clairement un mouvement dans votre dos.

Faites un jet d'Agilité, facteur 15.

Si vous obtenez un résultat entre 1 et 14, *rendez-vous au [63](#).*

Si vous obtenez 15 ou plus, *rendez-vous au [214](#).*

208

Vous fuyez en tentant de concilier vitesse et discréction. La tâche est ardue, et les soldats que vous croisez vous observent avec une suspicion grandissante. Derrière vous, les vociférations des gardes se font plus pressantes et se rapprochent dangereusement.

L'alarme redouble. Des soldats sortent des tentes et tentent désormais de vous interceppter. Le temps n'est plus à la finesse, mais à la fuite. Une fuite désespérée. Vos troupes sont encore loin. Traverser le champ de bataille sous la traque de vos poursuivants relèverait du miracle.

Si Gus est avec vous, *rendez-vous au* [3](#).

Dans le cas contraire, *rendez-vous au* [125](#).



209 Les flammes s'enroulent autour de lui et se solidifient, forgeant une armure ardente.

209

Vous bondissez sur le côté, mais le sol détrempé par le sang des combats vous fait trébucher. Par chance, vous avez le réflexe de donner un puissant coup de rein, ce qui vous permet d'éviter en grande partie le jet de flammes qui jaillit de son doigt. Malgré tout, ces flammes sont si intenses que même en vous frôlant, elles vous infligent de profondes brûlures. *Vous perdez 4 points de vie.*

Vous vous relevez promptement, le visage fermé par la concentration, conscient que face à un tel adversaire, la moindre erreur signifie une mort certaine. Vous avancez, le regard déterminé, prêt à réagir au moindre geste suspect. Vous vous attendiez à ce qu'il recule pour maintenir la distance, mais il n'en fait rien. Pourtant, il pourrait facilement vous cribler de sorts tous plus meurtriers les uns que les autres. Au lieu de cela, il porte la main au médaillon pendu à son cou et hurle un mot de pouvoir.

Son regard brûle de haine et vous comprenez qu'il ne plaît plus.

Autour de vous, le sol se met à trembler, puis se fracture en de multiples endroits. Des flammes en jaillissent, formant un immense mur incandescent et infranchissable, dont la chaleur suffocante vous agresse la peau. Vous réalisez qu'il vient de vous enfermer dans une prison infernale. Pourtant,

quelque chose cloche. Il s'est enfermé avec vous. Vous froncez les sourcils sans comprendre... jusqu'au moment où son corps s'embrase.

Vous avez le temps de boire une potion de Vitalia s'il vous en reste une.

Les flammes s'enroulent autour de lui et se solidifient, forgeant une armure ardente qui le protège de la tête aux pieds. Dans sa main droite, une immense flamberge de feu se matérialise, tandis que dans sa main gauche, apparaît une lame de flammes se terminant en un fouet claquant dans les airs.

Vous êtes stupéfait, vous ne vous attendiez pas à ce qu'il choisisse de combattre au corps-à-corps.

Le plus terrifiant, c'est qu'un tel affrontement aurait dû jouer en votre faveur. Du moins, c'est ce que vous pensiez... mais désormais, le doute s'insinue en vous. La chaleur qui rayonne de son armure est déjà presque insupportable alors qu'il n'est qu'à quelques mètres. Que se passera-t-il lorsqu'il sera tout près, lorsque vous serez à portée de souffle de cette fournaise vivante ?

Quoi qu'il en soit, il n'y a plus de retour possible. Le mur de flammes vous coupe toute retraite, et Ashar avance, déterminé, prêt à engager le combat.

Ashar

PV : 40

Puissance : 4

Défense : 16

Règle spéciale : Son armure de feu dégage une chaleur intolérable. Vous perdez 1 *point de vie* à la fin de chaque assaut. Vous subissez également un malus de -1 en Combat, à cause du flamboiement aveuglant de ses flammes.

En revanche, tous les deux assauts, Ashar perd 1 point de *Défense*, car cette magie, aussi puissante soit-elle, s'épuise rapidement. Cependant, sa *Défense* ne peut jamais descendre en dessous de 11.

Si, au terme de dix assauts, vous êtes toujours en train de vous battre, le feu qui l'embrase s'éteindra presque entièrement. Vous ne subirez alors plus aucun malus, que ce soit la perte de *points de vie* ou la pénalité à votre compétence de *Combat*. Sa *Puissance* passera également à 2.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [97](#).

210

Vous vous tournez vers le roi Borr et le fixez du regard.

— Père, que voulez-vous dire par là ?

Le roi s'approche alors de vous et, d'un geste paternel, pose son bras sur votre épaule. Son regard est grave, mais plein d'affection.

— Mon fils, dit-il doucement, je sais que tu as conscience que nos chances de réussite sont plus que minces. Il y a neuf chances sur dix que *Blancastel* tombe aux mains d'Ashar et que nous mourions tous en le défendant. Mais *Blancastel* n'est pas le royaume. Ce sont avant tout ses habitants qui le sont. Ils ont besoin d'un roi fort et juste pour les guider et faire prospérer le pays, et ce roi n'est certainement pas Ashar, ni moi, qui suis vieux et las. Non, ce futur roi n'est autre que Thyll. Depuis la disparition de Dunedane, il est l'héritier légitime. Toi, son cadet, sois son bouclier et son bras armé, car c'est de l'union de vos forces que dépendra le destin de Kaasalia. Tu comprends ? Vous ne devez pas mourir ici. Vous devez survivre... à tout prix.

Un silence lourd de sens s'abat sur la salle. Puis le roi reprend, la voix basse mais résolue.

— C'est pour cela que demain, lorsque nous lancerons notre ultime assaut, à la fois pour détourner son attention de son sort de détection et pour tenter de le terrasser une bonne fois pour toutes, toi et ton frère, à la tête d'une cinquantaine de nos meilleurs soldats et avec l'appui de Savano, du général Hendricks et du général Khrys, emprunterez les

souterrains secrets pour vous replier au monastère d'Elb. De là, vous irez demander de l'aide au roi Denderic III du royaume de Feris. C'est un allié de longue date. Nous avons combattu ensemble à maintes reprises et j'ai une confiance absolue en lui. Je suis certain qu'il vous aidera à reprendre *Blancastel* si nous tombons demain.

— Père, dites-vous, assommé par ce qu'il vient de vous révéler, jamais je ne vous abandonnerai ici. Et d'ailleurs, je ne comprends pas pourquoi ne pas avoir utilisé cette stratégie plus tôt pour demander de l'aide à Denderic.

— Mon fils, répond le roi avec affection et tristesse, nous ne pouvions le faire avant. Ashar n'est pas un imbécile. Un assaut d'une telle ampleur et présentant un tel risque aurait paru suspect. Tant que nous avions les moyens de soutenir le siège, il nous suffisait d'attendre que les soucis logistiques d'une armée aussi vaste que la sienne deviennent un problème pour lui. Prendre un tel risque aurait été un non-sens stratégique, et il l'aurait immédiatement compris. Tandis que maintenant, avec les émeutes et les puits empoisonnés, cet assaut désespéré est la seule option qui nous reste, et il le sait. Pour tout dire, il l'attend avec impatience. Vous avez donc davantage de chances de passer inaperçus, bien qu'il subsiste un risque non négligeable qu'il se rende

compte de notre stratégie et qu'il vous attende à la sortie du passage. Mais nous devons courir ce risque.

Il vous regarde avec gravité.

— Je sais que je vous en demande beaucoup, mais vous êtes probablement le dernier espoir du royaume.

Si l'idée de fuir avec Thyll et son escorte vous horrifie et que vous voulez combattre coûte que coûte les forces d'Ashar, *rendez-vous au* [**14**](#).

Si vous comprenez l'importance de cette décision pour l'avenir de Kaasalia et la grandeur du sacrifice qu'ils s'apprêtent à faire pour vous permettre de fuir et de redonner espoir au royaume, *rendez-vous au* [**72**](#).

211

— Dis-moi, Gus, chuchotez-vous, doit-on s'attendre à d'autres soldats à l'intérieur ?

— Non, personne d'autre. Mais la relève ne va pas tarder, et les gardes risquent de revenir très vite.

— Alors inutile de traîner. Suis-moi, nous ne serons pas trop de deux pour le sortir de là.

Gus acquiesce et vous suit lorsque vous vous élancez vers la tente-prison.

Votre compagnon est bien là, attaché à un poteau par d'épaisses cordes de marin. Sa tête repose sur sa poitrine. Il la relève avec un air de défi lorsque

vous approchez. Lorsqu'il vous reconnaît, la stupeur envahit son visage.

— Prince Ken-Rhyl, dit-il avec surprise. Que faites-vous ici ? Et la mission ?

Vous sortez votre dague et commencez à couper ses entraves.

— Je suis venu vous sortir de là dès que j'ai appris que vous aviez été capturé.

— Mais... et la mission ? insiste-t-il en fronçant les sourcils. Elle est bien plus importante que moi.

— Ne dites pas cela. Si vous mourez ici, tout s'arrêtera pour vous. Quant au général, il ne disparaîtra pas. Nous aurons d'autres occasions de l'abattre.

— Je comprends, dit-il alors que vousachevez de trancher ses liens. Maltis n'aura pas cette chance. Ces chiens l'ont torturée avant de la pendre, haut et court.

— Je sais...

Vous vous tournez vers la sortie lorsque la toile de la tente s'écarte brusquement. Les deux gardes de la relève apparaissent. Vous êtes tout aussi surpris qu'eux.

Faites un jet de Chance, facteur 13.

Si vous obtenez entre 1 et 12, rendez-vous au [38](#).

Si vous obtenez 13 ou plus, rendez-vous au [9](#).

212

Vous sortez de l'ombre de la tente où vous vous étiez tapi. Arme au poing, vous vous dressez devant Ashar et ses gardes du corps. Vous savez que c'est une folie pure. Mais la rage et la colère qui vous consument sont trop fortes pour être contenues. Votre sort vous importe peu, tant que vous lui faites payer.

— Ashar, criez-vous. Tu vas payer pour la mort de Dunedane et pour le siège de *Blancastel*. Je te ferai expier tes crimes au centuple.

Il vous détaille avec un sourire condescendant.

— Tiens, répond-il. Mon idiot de jeune frère. Crois-tu vraiment qu'il soit judicieux de te dresser seul devant moi, au cœur de l'un de mes camps ? Non, bien sûr que non. Tu as toujours été un imbécile. Le pire de mes trois frères au sang royal si pur. Ce sera ta dernière erreur. Cette fois, tu ne t'en tireras pas aussi facilement.

— Si tu es si sûr de toi, répondez-vous, les yeux flamboyants de rage, viens me le dire en face, sale lâche.

Il esquisse un sourire amusé.

— Crois-tu que je vais me salir les mains pour quelqu'un d'aussi insignifiant que toi ? Mes gardes du corps suffiront amplement à te faire mordre la poussière.

Il tend la main dans votre direction. Les deux gardes en armures dorées dégainent aussitôt leurs armes et se jettent sur vous.

Premier garde à l'armure dorée

PV : 30 Puissance : 3 Défense : 16

Second garde à l'armure dorée

PV : 32 Puissance : 2 Défense : 15

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter la posture de l'Hydre, que vous touchiez ou non votre adversaire, le second garde vous inflige 2 points de dégâts par une attaque d'opportunité.

Ces gardes du corps sont immunisés contre les coups critiques.

Si vous succombez sous leurs coups, *rendez-vous au [291](#).*

Si vous survivez miraculeusement à cet affrontement, *rendez-vous au [156](#).*

213

D'une roulade salvatrice, vous parvenez à sortir du brasier. Vous avez subi de sérieuses brûlures, certes, mais vous êtes toujours en vie. *Vous perdez 5 points de vie.*

La rage qu'Ashar ressent en vous voyant indemne rompt totalement sa concentration et fait avorter son sortilège. Vous le savez, la concentration qu'exigent les sorts puissants est la faiblesse des magiciens. Ses yeux sont remplis de haine et vous savez que sa prochaine offensive risque d'être fatale.

Rendez-vous au [236](#).

214

Vous faites volte-face et parvenez, vous ne savez trop comment, à dévier du plat de la main le poignet tenant une dague qui se dirigeait rageusement vers votre dos. L'immense soldat, ce traître sans scrupule, vous fixe avec un air à la fois incrédule et amusé. Il dégaine son arme sans vous lâcher des yeux.

— Tu es moins incomptétent que je ne le croyais pour un gringalet de racle-bernacle, dit-il en dévoilant ses chicots jaunâtres et pourris dans un sourire carnassier.

Vous dégainez à votre tour, prêt à défendre chèrement votre peau.

Immense soldat

PV : 30

Puissance : 3

Défense : 11

Règle spéciale : Ce soldat est relativement lent, malgré sa force colossale. Il ne réussit ses coups critiques que sur un 20, mais inflige alors *15 points de dégâts*.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [191](#).

215

Dans la cour, vous n'avez aucune difficulté à retrouver de nouvelles traces de sang. Elles mènent vers la place centrale. Heureusement, la lumière blafarde de la lune éclaire encore les passages ; sans elle, il vous aurait été bien plus difficile de suivre la piste.

Vous progressez tant bien que mal à travers plusieurs ruelles, si tant est que l'on puisse appeler ainsi les étroits couloirs formés par les bâtiments de la basse-cour. Pourtant, au bout de quelques minutes à peine, la piste disparaît totalement, comme si la blessée s'était volatilisée.

À l'horizon, le soleil commence à poindre. Déjà, quelques civils sortent des bâtiments alentour. Deux d'entre eux attirent votre attention : une femme au visage crispé par la colère et un homme à l'air hagard, qui semble avoir passé la nuit dehors.

Si vous voulez interroger la femme en colère, rendez-vous au [51](#).

Si vous préférez questionner l'homme qui a dormi dehors, rendez-vous au [240](#).

216

La seule armure que vous avez pu trouver à votre taille est une armure de cuir rafistolée, à laquelle il manque l'épaule gauche, laissant votre bras vulnérable. Autant dire qu'elle ne vous apportera aucune véritable protection.

En revanche, vous bénéficiez *d'un bonus de +2 en Discréption* lorsque vous croiserez d'autres soldats d'Ashar.

Ici, la caractéristique Discréption servira autant à mesurer votre capacité à rester dissimulé qu'à juger votre aptitude à ne pas éveiller la méfiance. Rendez-vous au [69](#).

217

Vous ignorez comment vous avez pu réagir aussi vite. Sans même une once de réflexion, vous vous jetez au sol au moment où il fait feu. La balle passe au-dessus de votre tête dans un sinistre sifflement et va percuter, dans une pluie d'éclats de bois incandescent, le montant d'un des trébuchets en flammes.

Le cœur battant, vous remontez sur *Zéphyr*, prêt à en découdre avec le reste des pirates. *Rendez-vous au* [39](#).

218

La bataille a commencé depuis plusieurs longues minutes et vous n'avez toujours pas trouvé la moindre armure à revêtir. Et pour cause, les soldats d'Ashar portent tous des tenues disparates. Certes, certains arborent bien des cuirasses de cuir léger, mais elles sont rarement complètes. Pire encore, certains combattent même torse nu.

Néanmoins, vous finissez par trouver de quoi vous déguiser, mais c'est bien loin de ce que vous aviez imaginé.

Faites un jet de Chance, facteur 14.

Si vous obtenez entre 1 et 13, *rendez-vous au* [216](#).

Si vous obtenez 14 ou plus, *rendez-vous au* [98](#).

219

— Très bien, dites-vous sans retirer la main de la garde de votre épée, mais au moindre geste suspect, j'appelle la garde.

— Je n'en espérais pas tant, minauda-t-elle en soutenant votre regard d'un sourire chargé de sous-entendus.

Elle scrute vos réactions, puis, visiblement satisfaite, sourit.

— Tu n'ignores pas qu'Ashar s'est uni à nous, les cinq Archontes des mers, n'est-ce pas ?

Vous acquiescez d'un signe de tête, toujours sur la défensive.

— Il nous a promis monts et merveilles. Des richesses au-delà de nos attentes les plus folles et même des terres pour ceux d'entre nous souhaitant en finir avec la vie sur les mers. J'y ai cru au début. L'immunité dans les eaux kaasaliennes, l'accès aux ports du royaume sans restriction, ou encore l'amnistie totale. J'avoue que c'était plutôt alléchant. Mais les promesses n'engagent que ceux qui y croient, et je n'ai jamais fait confiance à ce serpent. D'ailleurs, je suis la seule des cinq Archontes à être venue. Les autres se sont contentés d'envoyer leurs hommes et leurs seconds comme généraux. Inutile de te dire que je suis ici incognito, même lui ne sait pas que je suis là. Je me suis faite passer pour une assassine, dissimulant ma véritable identité derrière ce costume de tueuse. Même lorsqu'il m'a ordonné de t'assassiner, il ne s'est rendu compte de rien. Alors, pour ne pas éveiller ses soupçons, j'ai fait ce

qu'il m'avait demandé de faire, tout en menant ma propre enquête.

À ces mots, vous ne pouvez vous empêcher de serrer avec force la poignée de votre épée, ce qui ne lui échappe pas.

— Ne le prends pas mal. Je n'avais rien contre toi personnellement, mais les affaires sont les affaires. À ce moment-là, rien ne me laissait penser avec certitude qu'il nous avait proposé un marché de dupes, même si j'en nourrissais quelques doutes. Mais après notre affrontement dans l'entrepôt, je suis retournée faire mon rapport et me soigner, et là, j'ai surpris cet immonde mange-poussière en pleine discussion avec une personne que je n'ai malheureusement pas vue, mais dont la voix était si absolument repoussante que j'en ai eu la chair de poule. Cette personne lui a demandé ce qu'il comptait faire de nous une fois qu'il serait roi, et ce chien de basse-fosse lui a répondu qu'il lui offrirait nos âmes.

Vous la voyez frissonner avant de reprendre rapidement le contrôle d'elle-même.

— Je ne sais pas ce qu'il voulait dire exactement par-là, mais une chose dont je suis certaine, c'est qu'il compte se débarrasser de nous une fois qu'il aura eu ce qu'il voulait. C'est pour ça

que j'ai pris le risque de venir ici. Je vais vous aider à l'éliminer.

Vous la regardez en fronçant les sourcils, méfiant.

— Pourquoi vous croirais-je ? dites-vous. Qui me dit que vous n'êtes pas en train de me vendre une fable pour mieux me tromper ?

— Allons, mon beau prince, si j'avais voulu te tuer, ne crois-tu pas que je m'y serais prise autrement ? Et si mon but avait été de gagner ta confiance pour mieux te trahir, n'aurais-je pas choisi autre chose qu'une histoire aussi rocambolesque ?

Si vous voulez croire ses paroles malgré le fait qu'elle ait essayé de vous tuer à plusieurs reprises, *rendez-vous au [75](#).*

Si vous n'avez absolument pas confiance en elle et souhaitez en finir une bonne fois pour toutes, *rendez-vous au [119](#).*

220

Vous êtes le premier à vous remettre de votre surprise. Vous savez que si l'un d'eux parvient à sortir pour donner l'alerte, vous serez irrémédiablement condamné. Alors, sans leur laisser le moindre temps de réaction, vous passez à l'attaque et les pressez sans relâche.

Garde à l'épée

PV : 18

Puissance : 3

Défense : 14

Garde à la lance

PV : 22

Puissance : 3

Défense : 15

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter la posture de l'Hydre, alors, que vous touchiez ou non votre adversaire, le second pirate vous infligera 1 point de dégât grâce à une attaque d'opportunité.

Si vous survivez à cet affrontement, *rendez-vous au 35.*

221

La tueuse est à bout. Son sang macule le sol à ses pieds et sa respiration devient de plus en plus laborieuse. Vous savez que ce n'est plus qu'une question de secondes avant de porter le coup de grâce.

Au moment même où vous vous apprêtez à l'achever, un éclat métallique jaillit de la pénombre et fonce droit sur vous.

Faites un jet d'Agilité, facteur 11.

Si vous obtenez un résultat compris entre 1 et 10, *rendez-vous au 29.*

Si vous obtenez 11 ou plus, *rendez-vous au*
262.

222

— Ah oui, dites-vous, le mot de passe... évidemment. J'allais oublier. C'est maudit mât de misaine.

Les deux gardes se regardent, interdits, persuadés que vous étiez un espion.

— Pourquoi paraissez-vous aussi surpris ? répliquez-vous d'une voix sèche. C'est Ashar lui-même qui m'a demandé de venir seconder le général. Il n'était pas très satisfait de l'état du siège dans ce secteur, et je suis ici pour faire en sorte que cela change.

Cette fois, les deux hommes vous fixent avec un respect tout neuf, mêlé d'une pointe de crainte. Vous savez que, si vous voulez mener votre mission à bien, il vous faudra vous débarrasser de ces deux imbéciles.

— Hum... faites-vous en vous raclant la gorge. Ashar est d'ailleurs plutôt content de votre travail. Il m'a chargé de vous dire que vous pouviez aller vous reposer et boire un coup en son honneur.

Vous espérez sincèrement que cette excuse, aussi fragile soit-elle, suffira à les convaincre. L'improvisation n'a jamais été votre fort, et vous

croisez les doigts pour que celle-ci passe... ou qu'ils soient simplement trop stupides pour la remettre en question.

Les deux gardes échangent un regard perplexe, froncent les sourcils... puis sourient.

— Vraiment ? dit celui qui se tient devant vous. C'est vrai qu'on a toujours été irréprochables dans notre tâche, hein, Salif ?

— Que le vent d'ouest m'emporte si c'est faux, répond l'autre.

— Dans ce cas, reprend le premier, allons nous en jeter un en son honneur.

— Et même deux, ajoute son compagnon, tout sourire.

Après vous avoir salué, ils s'éloignent en sifflotant vers le camp. Vous poussez un profond soupir de soulagement. Finalement, ils étaient bien aussi idiots que vous l'espériez.

Une fois devant la tente, vous écartez silencieusement la toile pour jeter un œil à l'intérieur. Ce que vous y voyez vous fait écarquiller les yeux de surprise. Le général n'est pas un homme, comme vous vous y attendiez, mais un nain. *Rendez-vous au [203](#).*

223

Une fumée noire et épaisse s'élève en moutonnant dans un ciel pâlissant.

Vous vous demandez si vous n'en avez pas trop fait, car la chaleur de l'incendie se fait sentir jusque-là. La panique gagne rapidement les gardes, et l'un d'eux s'engouffre dans la tente à toute vitesse. Un instant plus tard, il en ressort accompagné du général. Vous écarquillez les yeux de stupeur. Vous vous attendiez à voir un homme, mais c'est en réalité un nain.

Vous retenez votre souffle. S'il ne leur ordonne pas d'aller prêter main-forte pour combattre l'incendie, vous aurez pris tous ces risques pour rien.

Avec un soulagement évident, vous les voyez finalement partir en courant vers le brasier. Vous laissez échapper un soupir. Un instant, vous avez craint que le général ne les suive, mais il retourne dans la tente.

Vous ne perdez pas une seconde et vous foncez. *Rendez-vous au [203](#).*

224

Vous hésitez un long moment. Abandonner ainsi l'un de vos compagnons n'est pas dans vos habitudes. Pourtant, vous connaissiez les risques, et la mort du général pourrait peser lourdement sur l'issue du siège. La gorge nouée, vous chassez toute hésitation et reprenez votre route vers votre objectif initial. Le devoir passe avant tout, même lorsque le prix à payer est insupportable.

Si vous êtes vêtu de noir et le visage maculé de suie, *rendez-vous au [273](#).*

Si vous portez une armure ennemie, *rendez-vous au [115](#).*

225

Vous regardez le roi aux prises avec cette unité d'élite et vous vous dites qu'avec ses gardes royaux, il devrait s'en sortir, même si leurs adversaires semblent redoutables. Vous préférez donc soutenir la colonne vertébrale de votre armée, qui représente la majorité de vos forces.

En effet, c'était peut-être un choix judicieux, car malgré leur supériorité martiale et la qualité de leur équipement, vos soldats se font lentement submerger. L'aide apportée par votre unité de cavalerie rééquilibre les débats et galvanise les

troupes. Cependant, vous êtes parfaitement conscient que ce *statu quo* ne va pas durer et que votre seule chance est d'abattre Ashar. Mais pour l'instant, aucun guetteur ne l'a encore aperçu.

Alors que vous combattez une unité ennemie, vous remarquez qu'une cohorte est en train de contourner vos lignes. Vous vous désengagez et foncez avec votre unité de cavaliers pour les contenir.

Le combat fait rage. L'odeur du sang, du feu et de la poussière vous brûle la gorge et vous aveugle à moitié. Alors que vous êtes en train d'enfoncer cette cohorte qui tentait de vous prendre à revers, Zéphyr pousse soudain un hennissement de douleur et s'affaisse, une lance profondément plantée dans le poitrail. Vous avez juste le temps de vous jeter au sol avant qu'il ne s'écroule, agonisant. Il vous regarde, les yeux larmoyants, avant de s'éteindre dans un dernier soubresaut. La scène n'a duré que quelques secondes, mais pour vous, elle a semblé une éternité. Fou de rage, vous vous retournez vers le soldat qui vient de le tuer et vous vous ruez sur lui.

Soldat puissant

PV : 29 Puissance : 3 Défense : 14

Règle spéciale : Le soldat face à vous est puissamment bâti et se bat plutôt bien, mais votre

rage est telle que vos coups critiques infligent le triple de vos dégâts normaux.

Si vous sortez vainqueur, *rendez-vous au* [303](#).

226

Faites un jet de Chance, facteur de 12.

Si vous obtenez entre 1 et 11, *rendez-vous au* [274](#).

Si vous obtenez 12 ou plus, *rendez-vous au* [178](#).

227

Prenant un air indifférent, vous passez près d'eux en retenant votre souffle. Leur discussion est si animée qu'ils vous remarquent à peine. C'est tout juste si l'un d'eux daigne poser un regard sur vous. Pourtant, une fois que vous les avez dépassés, vous vous figez malgré vous.

Leur conversation porte sur deux espions capturés. L'un vient d'être pendu et le second attend que son gibet soit dressé.

Si vous choisissez de prendre le risque de les interroger pour en savoir davantage, *rendez-vous au* [17](#).

Si vous préférez ne pas courir ce risque, *rendez-vous au* [295](#).

228

De votre position, vous voyez le roi Borr faire face à Ashar. Ils échangent quelques paroles que vous n'entendez pas, puis le roi brandit son arme en poussant un cri de colère, tandis qu'Ashar se met à rire. L'instant d'après, la bataille éclate brutalement. Troupe contre troupe, gardes royaux contre gardes du corps, et au centre de ce chaos, le duel que tous craignent, Borr contre Ashar.

Sans perdre une seconde, vous grimpez en croupe derrière l'un de vos cavaliers et ordonnez de charger pour prêter main-forte à votre père.

Pendant un moment, le combat semble équilibré. Les troupes se rendent coup pour coup, se neutralisant dans des passes d'armes sanglantes. Mais les gardes royaux ne peuvent rivaliser avec les deux puissants gardes du corps d'Ashar. Une fois leurs adversaires abattus, ils viennent soutenir leur maître. Borr se retrouve alors en grande difficulté.

Vous comprenez qu'il n'a aucune chance dans ces conditions, et la distance qui vous sépare encore de lui vous semble interminable. Vous craignez d'arriver trop tard.

Si vous avez réussi à assassiner le général Khran, *rendez-vous au [269](#).*

Si vous avez secouru Shoric, *rendez-vous au [162](#).*

229

Retenant votre souffle, vous vous élancez vers le fossé salvateur. Derrière vous, les cris des soldats enragés se rapprochent, grondant comme un orage qui déferle. Votre but est là, à portée de main, quand soudain un choc brutal vous transperce le dos, aussitôt suivi d'une douleur fulgurante qui vous arrache un cri muet.

Vous vacillez. Le sol se dérobe et vos genoux heurtent la terre. Vous tentez de vous relever, mais vos forces vous trahissent. Dans un dernier effort, vous parvenez à lever la tête et votre regard se pose sur un archer. Son sourire est cruel et froid.

Votre aventure s'achève ici, fauchée par une flèche tirée traîtreusement dans votre dos...

230

Vous y pénétrez rapidement, mais en restant sur vos gardes. Par chance, la tente est vide. Par malchance, il s'agit des latrines. Une odeur épouvantable vous assaille aussitôt. Elle vous arrache un haut-le-cœur et vous êtes à deux doigts de vomir. Résolu à ne pas rester une seconde de plus dans cet enfer de puanteur, vous vous apprêtez à ressortir, mais il est déjà trop tard. Les soldats sont presque sur vous.

Vous n'avez plus le choix. Vous devez attendre qu'ils passent leur chemin. Vous vous dissimulez derrière un immense tonneau rempli de paille sale et humide, et demeurez immobile aussi longtemps que possible. Les soldats passent sans entrer et vous comptez jusqu'à cent avant d'oser ressortir.

Une fois dehors, vous inspirez à pleins poumons l'air frais de la nuit, mais la nausée persiste. Un mal de ventre vous tord les tripes et l'envie de vomir ne vous a pas quitté. *Vous subirez un malus de -1 à tous vos jets de dés lors du prochain combat ou du prochain jet d'aptitude.*

Vous reprenez votre route vers la tente du général, plus pâle que jamais. *Rendez-vous au [129](#).*

231

Vous ouvrez la fenêtre sans un bruit et vous vous glissez discrètement à l'intérieur. Silencieux comme une ombre, vous vous tapissez derrière une caisse en bois et tendez l'oreille.

— Merci pour *la potion de Vitalia*, je me sens renaître, dit la tueuse d'une voix désormais calme. J'ai sous-estimé le prince Ken-Rhyl... c'est un bon combattant.

— Pas autant que vous, répond l'inconnu d'un ton faussement empathique. Si vous ne l'aviez

pas pris de haut, il serait sans doute mort à cette heure.

Sa voix vous paraît étrangement familière. Vous êtes certain de l'avoir déjà entendue quelque part... mais où ?

— Inutile de me flatter, reprend la tueuse. Je n'ai toujours pas confiance en vous.

— Vous me blessez, milady. Je suis un homme de parole. J'ai signé un accord avec Ashar et je l'honorerais. Et puis, j'ai bien plus à gagner à voir Ashar sur le trône de Kaasalia plutôt que Borr ou l'un de ses insupportables héritiers.

— Maintenant que vous en parlez..., murmure-t-elle, je serais bien curieuse de connaître votre intérêt dans toute cette histoire.

— Chut ! souffle-t-il brusquement. Nous ne sommes plus seuls.

D'un mouvement du menton, il désigne votre cachette.

— Mon beau prince, dit-elle en vous fixant avec malice, vous avez donc réussi à me retrouver ici aussi vite... Je dois avouer que je suis impressionnée. Décidément, je ne cesse de vous sous-estimer.

Sans vous accorder la moindre ouverture, elle dégaine ses lames avec une dextérité saisissante.

— Allez-vous-en, ordonne-t-elle à l'homme encapuchonné. Je me charge de lui.

— Soit. Je vous laisse donc ce plaisir, milady. Adieu, prince Ken-Rhyl. Nous ne nous reverrons probablement pas. Soyez chevaleresque et laissez-vous tuer rapidement, nous avons encore tant de choses à accomplir.

Telle une ombre, il recule et disparaît, avalé par l'obscurité.

La tueuse se met en garde. Vous allez devoir l'affronter une nouvelle fois.

Assassine

PV : 25

Puissance : 2

Défense : 16

Règle spéciale : L'assassine est une experte dans l'art de frapper avec précision et de porter des coups mortels. Elle réussit un coup critique si le dé affiche un résultat compris entre 1 et 4. Ses mouvements ont changé depuis votre dernière confrontation. Elle combat avec une détermination nouvelle. Elle ne vous sous-estime plus, et vous savez qu'il vous sera bien plus difficile de la vaincre.

Si vous parvenez à réduire ses points de vie à 5 ou moins, *rendez-vous au [329](#)*.

232

Vous pénétrez précipitamment dans la tente et tombez nez à nez avec un soldat blessé, le corps enveloppé de bandages. Il s'apprête à sortir lorsque vos regards se croisent. L'un comme l'autre, vous êtes figés par la surprise, mais c'est vous qui reprenez vos esprits le premier.

Soldat blessé surpris

PV : 9 Puissance : 2 Défense : 10

Règle spéciale : Lors du premier assaut, *vous bénéficiez de +3 en Combat* et réalisez un coup critique à partir de 14.

Si vous parvenez à le vaincre dès ce premier assaut, *rendez-vous au **306***.

Dans le cas contraire, il pousse un cri puissant qui résonne dans tout le camp et alerte les autres soldats. Vous tentez de fuir, mais l'ennemi est trop nombreux. Rattrapé, vous finissez par succomber sous leurs coups.

Votre aventure s'achève ici...

233

Vous songez à faire demi-tour. Peut-être vaudrait-il mieux reprendre la traque depuis le dernier endroit où vous êtes certain que la tueuse est passé. C'est alors que votre attention est attirée par trois enfants qui se dirigent vers la place centrale. Celui qui marche en tête tient un sac en toile à bout de bras, comme si ce qu'il transporte était répugnant... ou dangereux.

Si vous préférez vous concentrer sur la traque de la tueuse plutôt que de perdre du temps avec des enfants probablement en train de jouer, *rendez-vous au 26.*

Si, au contraire, ces enfants vous intriguent, *rendez-vous au 170.*

234

Vous regardez Thyll, puis les généraux Hendricks et Khrys. Ils ont la mine fermée, mais ne font aucun commentaire.

— Très bien, dites-vous en la fixant à nouveau, je veux bien vous croire, mais j'ai besoin de garanties.

Elle s'approche de vous en minaudant, les mains loin des hanches où reposent ses dagues.

— Le contraire m'aurait déçue, dit-elle. Je serai donc votre garantie. Je resterai auprès de vous, ainsi, au moindre doute de votre part, vous n'aurez qu'à me planter une lame dans les reins.

Thyll la fixe avec une animosité non feinte.

— Vous allez devoir nous laisser vos armes si vous voulez que je commence à penser, ne serait-ce qu'un peu, à votre bonne foi.

Lysana éclate d'un rire cristallin.

— Vous êtes encore plus fou que je ne le pensais si vous croyez vraiment que je vais me déposséder de mes armes. Je ne suis pas ici en tant que prisonnière.

Thyll, les yeux exorbités, porte la main à la garde de son épée, mais vous le retenez.

— Arrête, dites-vous calmement. Je me charge de la surveiller. J'ai décidé de lui faire confiance, alors j'en assume la responsabilité.

— Tu fais une grave erreur, dit-il sans desserrer les dents. Elle nous trahira, soit en certa...

Il n'a pas le temps de finir sa phrase qu'une flèche se fige en vibrant au pied de Lysana. Perché sur la cime d'un des arbres, se tient un homme dont le visage est caché derrière une profonde capuche.

— Que faites-vous ici ? lance-t-elle sur la défensive en levant les yeux vers lui.

Le visage de l'homme reste dissimulé sous l'ombre de sa capuche, mais vous jureriez qu'un sourire amusé se dessine sur ses lèvres.

— Je veille à mes intérêts, comme un joueur d'échecs protège son roi. Et j'ai le sentiment que la partie ne se joue pas selon les règles habituelles, chère Lysana.

Elle le fixe avec une haine à peine contenue.

— Vous m'espionnez, crache-t-elle. Voilà bien une manœuvre digne d'un serpent. Et au fond, qui êtes-vous réellement ? Je ne crois pas à votre fable d'homme de l'ombre. Ashar vous traite avec bien trop de considération pour cela.

— Mon identité n'est pas ton affaire, répond-il calmement. Je la révélerai le moment venu.

— Assez ! fulmine-t-elle. À quel jeu jouez-vous donc ?

— Disons simplement que mes intérêts convergent avec ceux d'Ashar et que le voir s'emparer du trône représente pour moi une occasion fort intéressante.

— Dans ce cas, déclare Lysana en adressant un signe à ses hommes, je n'ai plus le choix. Je ne peux pas vous laisser repartir. Vous iriez aussitôt prévenir ce chien de basse-fosse de ma trahison.

L'homme éclate d'un rire sec.

— Pourquoi ferais-je une chose pareille ? Je suis un proche de Warick, le Dragon des mers, le plus puissant des Archontes. Te livrer à Ashar reviendrait à le trahir. Ce serait une erreur... et je n'en commets jamais.

— Vous vous moquez de moi ! s'emporte-t-elle. Vous voulez me faire croire que vous n'allez pas tenter de nous arrêter, quitte à voir Ashar mourir avant d'avoir porté la couronne ?

— S'il échoue à renverser une armée moribonde menée par un roi vieillissant et malade, c'est que je me suis trompé de pion. Ashar n'est qu'un pari parmi d'autres. S'il tombe, j'en choisirai un nouveau. Quant à moi, je n'ai aucune intention de me dévoiler aujourd'hui. Il est encore trop tôt. Mais sois certaine d'une chose... j'observerai ce qui se jouera avec la plus grande attention.

Il ajoute, d'une voix moqueuse :

— Je voulais simplement vérifier si la Sirène aux yeux de saphir avait compris dans quel traquenard elle venait de se jeter.

Vous regardez Lysana, ne sachant trop comment réagir.

Soudain, Hendricks frappe violemment son poing contre sa paume.

— Par les sept étoiles... cette voix... Je sais qui il est ! Mes princes, cet homme, n'est autre que le...

Il n'achèvera jamais sa phrase, car une flèche, décochée par l'homme à la capuche, se plante dans sa gorge. Il s'effondre aussitôt, la main crispée sur l'empennage, et rend son dernier souffle sans avoir pu révéler sa véritable identité.

Au même instant, alors que vous vous élancez pour venger votre ami, l'homme encapuchonné jette une fiole au pied de l'arbre. Elle éclate au sol dans un éclair aveuglant. Quand votre vue revient enfin, il s'est volatilisé.

Vous vous agenouillez auprès du corps du général Hendricks. Des larmes brûlantes coulent sur votre visage, mêlées à une colère glaciale.

— Ashar paiera, murmurez-vous d'une voix blanche. Et cet homme... je le tuerai de mes propres mains.

Avec l'aide de vos compagnons, vous improvisez une civière. Thyll et vous porterez sa dépouille jusqu'au monastère d'Elb, où vous l'enterrez avec les honneurs dus au héros.

Lysana, d'ordinaire volubile, ne prononce pas le moindre mot.

Si vous voulez partir sans attendre vers le monastère, *rendez-vous au [305](#).*

Si, avant de partir, vous voulez examiner les alentours de l'arbre où se tenait l'homme à la capuche, *rendez-vous au [175](#).*

235

Alors que vous finissez par le rattraper, l'homme fait soudain volte-face et dégaine un long couteau dissimulé sous sa chemise. Il recule d'un pas, l'arme levée. Sa manière de bouger vous trouble. Ce n'est ni l'allure hésitante d'un paysan malhabile, ni la rigidité martiale d'un soldat. Ses pas glissent sur le sol avec une fluidité déconcertante, comme guidés par une cadence secrète. Chaque mouvement semble calculé pour corriger un déséquilibre invisible à vos yeux.

Empoisonneur

PV : 15 Puissance : 2 Défense : 13

Règle spéciale : Sa façon de bouger vous déroute. *Vous subissez un malus de -1 en Combat pendant toute la durée de cet affrontement.*

Si vous sortez vainqueur, *rendez-vous au [283](#).*

236

Il pose la main sur le médaillon qu'il porte autour du cou et prononce un mot de pouvoir. Vous reculez, vous attendant à voir une boule de feu jaillir pour vous réduire en cendres, ou une pluie de flammes tomber du ciel pour vous calciner vivant. Mais sa réaction est tout autre, et elle vous surprend.

Vous l'avez de toute évidence rendu fou de rage. Il semble avoir décidé de régler votre compte lui-même.

Autour de vous, le sol se met à vibrer avant de se fendre. Des gerbes de feu en jaillissent, s'élèvent, puis forment un mur de flammes haut de plusieurs mètres. En un instant, vous voilà isolé du reste du camp, enfermé dans un cercle incandescent.

La chaleur vous frappe de plein fouet, suffocante. Vous comprenez qu'il vient de vous couper toute retraite.

Puis, sous vos yeux, son corps s'embrase. Les flammes s'enroulent autour de lui, se solidifient, et forment une armure ardente qui le recouvre de la tête aux pieds. Dans sa main droite, une immense flamberge de feu prend forme, luisant d'une lumière aveuglante. Dans sa main gauche, il brandit une lame écarlate qui se prolonge en un fouet claquant dans l'air comme un serpent en furie.

Vous ne vous attendiez pas à devoir croiser le fer avec lui. Vous pensiez naïvement qu'il se contenterait de vous attaquer à distance, et qu'en parvenant à vous approcher, vous pourriez lui porter le coup de grâce une fois son sort esquivé ou sa concentration brisée. Vous l'avez sous-estimé.

Le pire, c'est qu'un combat au corps à corps aurait dû être à votre avantage. Mais à présent, vous en doutez. La chaleur dégagée par son armure est déjà presque insupportable alors qu'il se tient à quelques mètres de vous. Qu'en sera-t-il lorsque vous serez au contact de cette fournaise vivante ?

Il est trop tard pour reculer. Le mur de flammes vous interdit toute fuite. Ashar s'avance vers vous, prêt à en découdre.

Ashar

PV : 40 Puissance : 4 Défense : 16

Règle spéciale : Son armure de feu dégage une chaleur intolérable. *Vous perdez 1 point de vie à la fin de chaque assaut. Vous subissez également un malus de -1 en Combat, à cause du flamboiement aveuglant de ses flammes.*

En revanche, tous les deux assauts, Ashar perd 1 point de Défense, car cette magie, aussi puissante soit-elle, s'épuise rapidement. Cependant,

sa *Défense* ne peut jamais descendre en dessous de 11.

Si, au terme de dix assauts, vous êtes toujours en train de vous battre, le feu qui l'embrase s'éteindra presque entièrement. Vous ne subirez alors plus aucun malus, que ce soit la perte de *points de vie* ou la pénalité à votre compétence de *Combat*. Sa *Puissance* passera également à 2.

Si vous sortez vainqueur de ce combat fratricide, rendez-vous au [55](#).

237

Vous détalez rapidement entre les tentes avec l'agilité d'un chat. Heureusement pour vous, les abords du camp sont déserts et vous ne croisez aucun autre soldat dans votre fuite éperdue. Dans votre dos, les vociférations des gardes diminuent progressivement, signe que vous êtes en train de les semer.

Au bout d'un moment, vous atteignez le cœur du camp, où les soldats se font bien plus nombreux. Par chance, aucun ne vous prête attention. Tous semblent trop occupés pour remarquer votre présence. Vous poursuivez votre progression vers la tente du général, qui n'est plus très loin désormais.

Vous débouchez finalement sur une esplanade entourée de tentes de formes et de couleurs

différentes. Vous vous figez soudainement. Au milieu de la place se dresse un gibet, sur lequel se balance un pendu. Vous le reconnaisez aussitôt. C'est l'un de vos compagnons, celui qui était parti en premier au début de l'opération. Un peu plus loin, plusieurs hommes en montent un second.

Vous comprenez alors avec horreur que votre autre camarade a très certainement été capturé lui aussi et qu'il est probablement retenu prisonnier quelque part dans le camp.

Une question s'impose à vous, aussi limpide que déchirante.

Allez-vous abandonner votre mission pour tenter de le secourir ? *Rendez-vous au [190](#).*

Ou le laisserez-vous à son triste sort pour poursuivre coûte que coûte l'objectif qui vous a été confié ? *Rendez-vous au [224](#).*

238

Vous fixez le projectile qui fonce droit vers vous et, l'espace d'un instant, vous croyez votre dernière heure arrivée. Mais à mesure qu'il se rapproche, vous comprenez qu'il passera bien plus haut, légèrement sur votre droite. Vous poussez un soupir de soulagement lorsqu'il vient s'écraser contre le mur du château, loin derrière vous.

Alors que vous vous apprêtez à reprendre vos observations sur l'étrange armée d'Aschar, un soldat surgit, hors d'haleine.

— Prince, dit-il après avoir repris son souffle, nos gardes ont capturé un espion près du puits central. Il a été conduit au cachot et le roi souhaite que vous assistiez à l'interrogatoire.

— Un espion ? demandez-vous, stupéfait. Ici, dans l'enceinte de nos fortifications ?

— Oui, il a été surpris en train de verser une poudre grise dans l'eau.

— Quoi ? Dans ce cas, je vous suis. Pas une minute à perdre.

Guidé par le soldat, vous descendez jusqu'aux geôles du château. Dans une cellule obscure, un homme est solidement enchaîné au mur. Devant lui se tiennent le roi et Fridek de Lirac, le prévôt royal.

À votre arrivée, le roi vous interpelle.

— Ah, Ken-Rhyl, te voilà. Nous allions commencer. J'ai pensé que tu voudrais participer à l'interrogatoire.

Vous hochez la tête en silence et serrez la main de Fridek de Lirac.

Si vous décidez de prendre une part active à l'interrogatoire, malgré l'expérience reconnue du prévôt, *rendez-vous au **62**.*

Si vous choisissez de le laisser mener la séance, rendez-vous au [148](#).

239

Vous chevauchez à bride abattue, priant pour ne pas tomber sous les flèches ennemis. Vous êtes plus chanceux que la plupart des cavaliers du roi. Une flèche s'est fichée au bord de votre cuisse, ne transperçant que la chair, mais malgré cela, vous passez entre les mailles mortelles de cette pluie d'acier. *Vous perdez néanmoins 2 points de vie.*

Devant vous, Shoric prouve une fois encore qu'il est un excellent cavalier. Il mène la formation. Tandis que votre regard se fixe sur lui, vous le voyez encaisser une flèche dans l'épaule droite. Sous la douleur, il se penche en avant, mais ne ralentit pas.

Vous serrez les dents. Il est temps que cette fuite désespérée prenne fin, sans quoi la chance tournera. Vous éperonnez votre monture et accélérez encore l'allure. *Rendez-vous au [171](#).*

240

Lorsque vous vous approchez de lui, il vous fixe avec animosité, puis se lève en serrant les poings.

— Qu'est-c'que vous fichez là ? grogne-t-il. Pourquoi qu'vous êtes pas en train d'courir c'maudit Ashar hors de nos terres ? Ah ça, pour v'nir nous tirer nos impôts, y a toujours du monde... mais quand faut s'battre, y a plus personne !

— Du calme, dites-vous d'un ton compatissant, conscient qu'il a certainement beaucoup perdu depuis le début du siège. Nous mettons en place différentes stratégies pour repousser Ashar. D'ailleurs, le général Khrys a lancé un assaut ce matin. À cette heure, ses hommes doivent être en train de se battre pour nous.

L'homme vous fixe encore un instant, la colère vibrante dans son regard, puis s'effondre soudain en larmes.

— J'ai tout perdu, mon prince... tout ! Ma femme, ma p'tite, ma ferme... tout, j'veux dis ! J'suis plus rien... plus rien du tout...

— Écoutez, répondez-vous, profondément touché par sa détresse. Quand tout cela sera terminé, venez me voir. Je ne pourrai pas vous rendre vos proches, mais je veillerai à ce que votre ferme soit reconstruite. Tenez, ajoutez-vous en détachant la

broche qui orne votre tunique. Montrez-la aux gardes, ils vous conduiront jusqu'à moi. Mais pour l'heure, j'ai besoin de votre aide, c'est important. Cette nuit, avez-vous vu quelqu'un de suspect rôder dans les parages ?

L'homme regarde la broche avec incrédulité, puis hoche lentement la tête.

— J'ai vu passer une silhouette qui traînait dans la ruelle, là-bas, près du linge... mais j'y ai pas fait grand cas.

Vous le remerciez chaleureusement. Le linge étendu semble appartenir à la femme en colère.

Si vous n'avez pas encore parlé avec elle, *rendez-vous au [51](#).*

Si c'est déjà fait, suivez la piste vers le sud, *rendez-vous au [253](#).*

241

— Général Hendricks, demandez-vous, pouvez-vous expliquer plus en détail votre stratégie basée sur les attaques éclair ?

— Bien entendu, prince Ken-Rhyl. L'idée de cette tactique repose sur le principe du harcèlement. Grâce à notre cavalerie légère, nous pouvons mener des attaques rapides et précises sur certains points sensibles de l'armée d'Ashar, notamment ses engins de guerre, ses réserves d'eau et de vivres, ou encore

son état-major. Même s'il surveille le château et ses alentours grâce à son sort de détection, ces assauts fulgurants l'empêcheront de réagir à temps. Ainsi, nous éroderons peu à peu sa patience et ses réserves, ce qui pourrait affecter le moral de ses troupes et, à terme, sa capacité à maintenir le siège dans la durée.

— Oui, c'est une bonne stratégie, répond le roi. En revanche, elle n'est pas sans risque. Notre cavalerie ne compte qu'une cinquantaine de chevaux, et chaque assaut entraînera son lot de pertes, c'est inévitable. Cette tactique ne peut être employée que de manière sporadique, pour déstabiliser l'adversaire ou mener un assaut ciblé sur un objectif précis. De plus, si la cible est trop éloignée de notre point de sortie, nos chances de réussite diminuent drastiquement.

— C'est très juste. Pourtant, je pense que, utilisée à bon escient, cette stratégie peut devenir un atout. D'ailleurs, si nous considérons que...

Alors que le général Hendricks parlait encore, la porte s'ouvre brusquement et deux soldats entrent. Après avoir effectué le salut d'usage, l'un d'eux prend la parole.

— Votre Altesse, nous venons de capturer un homme qui versait une étrange poudre grise dans le puits central. Il a été conduit au cachot et le prévôt a été aussitôt prévenu. Il souhaite que vous le

rejoigniez sans tarder pour procéder à l'interrogatoire.

Sans répondre, le roi se lève immédiatement et vous ordonne de l'accompagner.

Suivant les soldats, vous descendez jusqu'aux geôles du château. Un homme est enchaîné au mur par de lourdes chaînes. Face à lui se tient Fridek de Lirac. Vous vous demandez un instant ce qu'il fait ici, puis comprenez qu'il faisait sans doute partie des civils ayant trouvé refuge au château lorsque Ashar a lancé son offensive.

À votre arrivée, il vous salue, puis s'adresse au roi.

— Votre Altesse, voici l'homme surpris en train d'empoisonner le puits central. Je vous attendais avant de procéder à son interrogatoire.

— Bien, répond votre père en fixant le prisonnier d'un regard glacial. Commencez, je vous prie.

Si vous décidez de prendre vous-même part à l'interrogatoire, *rendez-vous au* [**62**](#).

Si vous préférez le laisser mener l'interrogatoire, *rendez-vous au* [**148**](#).

242

À peine votre adversaire a-t-il mordu la poussière que vous courez prêter main-forte à Shoric. Il peine face au garde qui lui barre la route. Les tortures qu'il a subies l'ont considérablement affaibli, et il ne manie qu'une simple matraque, ce qui le désavantage d'autant plus. Non loin, des renforts approchent. Vous n'avez plus le temps pour la dentelle.

Vous oubliez toute notion de chevalerie ou d'honneur. D'un coup sec du pommeau, vous frappez le garde par-derrière. Il s'effondre dans un cri étouffé.

Sans perdre un instant, vous foncez vers l'écurie et enfourchez l'une des montures. Dehors, des soldats se massent déjà autour du bâtiment. Surgissant comme une furie, vous renversez ceux qui tentaient d'entrer, puis, piquant des deux, vous partez à bride abattue rejoindre votre cavalerie, encore engagée bien plus loin sur le champ de bataille.

Shoric est un excellent cavalier. Si Gus est avec vous, il chevauche en croupe avec lui, désespérément cramponné à son dos.

Lorsque vous atteignez enfin le cœur des combats, le général Khrys rompt sa formation avec une vingtaine de cavaliers et vient à votre rencontre.

— Je suis heureux de vous voir sain et sauf, dit-il d'une voix exténuée. Vous arrivez à point nommé, nous étions sur le point de battre en retraite.

Il est blessé. Son visage est maculé de sang et il maintient son bras gauche contre son ventre. Pourtant, sa détermination demeure intacte.

— Comment la mission s'est-elle passée ? vous demande-t-il.

— C'est un échec, je le crains. Mais nous avons au moins limité les pertes.

— Je vois, répond-il sombrement. Nous reparlerons de cela plus tard. Pour l'heure, il faut se replier.

Il porte une petite trompette de cuivre à sa bouche et sonne la retraite. Aussitôt, les cavaliers encore en état tournent bride et s'élancent en un bloc compact vers le château.

Durant toute cette fuite, votre regard reste rivé sur la grande porte et sur le pont-levis, toujours relevé. Le martèlement des sabots résonne à vous briser les tympans. Épuisé, tenaillé par la tension, vous avez l'impression de chevaucher au cœur d'un cauchemar fiévreux. Autour de vous, des compagnons chutent de leur monture, fauchés par des volées de flèches ennemis.

Mais vous ne détournez pas les yeux. Une seule obsession vous guide : survivre à cette fuite éperdue.

Si Gus est avec vous, *rendez-vous au* [194](#).

Sinon, *rendez-vous au* [239](#).

243

Décidément, vous ne reconnaisez rien dans cette partie du camp. Heureusement, au loin, la bataille fait toujours rage. Elle vous sert de repère et vous permet de garder un cap.

Vous avancez aussi vite que possible vers vos compagnons, tout en tentant de rester discret. La tâche est difficile. Plus vous approchez des combats, plus les pirates se font nombreux. Le jour, désormais maître du ciel, vous indique que le général Khrys ne tardera pas à sonner la retraite. Si la cavalerie se replie avant que vous ne l'ayez rejointe, cela signera votre arrêt de mort.

Vous décidez alors de courir de toutes vos forces, en vous dissimulant tant bien que mal derrière les chaos du champ de bataille.

Faites un jet de Discrétion, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, *rendez-vous au* [47](#).

Si vous obtenez 15 ou plus, *rendez-vous au* [113](#).

244

Le filet glisse sur votre armure et s'accroche à l'une de vos épaulières. Vous vous en rendez compte à temps et, lorsque les pirates tirent pour vous faire chuter, vous serrez le flanc de votre monture entre vos cuisses, puis donnez un violent coup de reins dans le sens opposé. Sous cette traction brutale, le filet se détache soudainement, vous libérant de son étreinte. Les pirates poussent un juron et se jettent sur vous.

Premier pirate

PV : 17 Puissance : 2 Défense : 14

Second pirate

PV : 15 Puissance : 2 Défense : 14

Règle spéciale : Comme vous êtes toujours à cheval, vous ne pouvez pas adopter de posture classique. En revanche, vos adversaires auront plus de mal à vous atteindre, tandis que vous bénéficiez d'un net avantage pour les frapper. *Ajoutez +3 à votre score de Combat.*

Le pirate que vous affrontez sera le seul à pouvoir vous porter une attaque. Toutefois, si votre adversaire réussit un coup critique, le second profitera de l'occasion pour vous toucher avec une

attaque d'opportunité. Cette attaque ne sera pas un coup critique.

Si vous survivez à cet affrontement, *rendez-vous au* [39](#).

245

Serrant les dents, vous espérez qu'un miracle se produise, et miracle il y a. La première balle vous frôle de si près que vous entendez son siflement à quelques millimètres de votre tête. La seconde ricoche sur la partie la plus épaisse de votre épaulière avant de se perdre on ne sait où. Enfin, la troisième heurte les bardes de *Zéphyr* sans le blesser.

Vous poussez un profond soupir de soulagement, heureux d'être encore en vie. Le front ruisselant de sueur et les mains moites, vous poursuivez votre course effrénée. *Rendez-vous au* [171](#).

246

Avec une infinie précaution, vous parvenez à pousser la porte juste assez pour vous faufiler dans l'entrebâillement sans qu'elle n'émette le moindre grincement. L'intérieur de l'entrepôt est encore plongé dans la pénombre, mais les fenêtres laissent entrer suffisamment de lumière pour que vous

puissiez distinguer les lieux. De nombreux sacs de grains sont entassés pêle-mêle, mêlés à des caisses de toutes tailles éparpillées un peu partout. Une poussière continue flotte dans l'air, scintillant parfois comme des joyaux lorsqu'elle traverse un rayon de soleil filtrant par une ouverture.

Vous avancez sans bruit, tel une ombre, lorsque des voix basses parviennent à vos oreilles. Deux personnes conversent au fond de l'entrepôt, à moitié dissimulées dans l'obscurité. Celui qui parle est l'inconnu encapuchonné. À son timbre, vous devinez qu'il s'agit d'un homme jeune. Sa voix vous semble étrangement familière. Vous êtes certain de l'avoir déjà entendue quelque part... mais où ?

— Prenez cette *potion de Vitalia*, milady, dit-il. Je l'ai volée pour vous dans la réserve médicale du château.

— Merci, répond-elle d'une voix haletante, brisée par la douleur. J'apprécie le geste.

Elle porte la fiole à ses lèvres et l'avale d'un trait. Sa posture se raffermit aussitôt, sa respiration retrouve un rythme régulier.

— Je me sens renaître, reprend-elle d'une voix désormais suave et assurée. J'avais des doutes sur vous, mais je me suis peut-être trompée.

— Vous me blessez, milady. Je suis un homme de parole. J'ai signé un accord avec Ashar et je

l'honorera. Et puis, j'ai bien plus à gagner à voir Ashar sur le trône de Kaasalia plutôt que Borr, ce vieux roi sénile, ou l'un de ses irritants rejetons.

— Maintenant que vous en parlez... je serais bien curieuse de connaître votre intérêt dans toute cette histoire ?

— Chut ! souffle-t-il brusquement. Nous ne sommes plus seuls.

D'un mouvement du menton, il indique votre position.

— Mon beau prince, dit alors l'assassine, vous avez donc réussi à me traquer jusque dans ma tanière. Je n'aurais pas cru cela possible. Peut-être êtes-vous plus compétent que je ne le pensais.

Elle dégaine ses deux lames avec une agilité déconcertante.

— Allez-vous-en, ordonne-t-elle à l'adresse de l'homme encapuchonné. Je me charge de lui.

— Soit. Je vous laisse donc, milady. Adieu, prince Ken-Rhyl, dit-il en vous fixant. Je doute que nous nous recroissons... tâchez de mourir vite, nous avons encore beaucoup à faire.

Telle une ombre, il recule et disparaît, happé par l'obscurité.

L'assassine se met en garde. Vous allez devoir l'affronter une nouvelle fois.

Assassine

PV : 25

Puissance : 2

Défense : 16

Règle spéciale : L'assassine est une experte dans l'art de frapper avec précision et de porter des coups mortels. Elle réussit un coup critique si le dé affiche un résultat compris entre 1 et 4.

Ses mouvements ont changé depuis votre dernière confrontation. Elle combat avec une détermination nouvelle. Elle ne vous sous-estime plus, et vous savez qu'il vous sera bien plus difficile de la vaincre.

Si vous parvenez à réduire ses points de vie à 5 ou moins, *rendez-vous au [329](#).*

247

Alors que votre lame fauche la vie de votre adversaire dans un sifflement sinistre, un filet de cordes fines s'abat sur vous. Deux pirates tirent dessus pour tenter de vous désarçonner.

Faites un jet de Force, facteur 13.

Si vous obtenez entre 1 et 12, *rendez-vous au [105](#).*

Si vous obtenez 13 ou plus, *rendez-vous au [244](#).*

248

Vous portez un formidable estoc qui brise une fois de plus la défense de la tueuse, lui infligeant une lourde blessure au flanc. Elle serre les dents sous la douleur, mais ne pousse aucun cri. Sa maîtrise de soi est impressionnante. Alors que vous reprenez votre posture de combat, en positionnant vos jambes de façon à lancer un nouvel assaut, elle bondit en arrière. Dans un mouvement fluide, elle rengaine ses lames, plonge la main droite dans l'une de ses poches et vous projette une poudre au visage. Vous poussez un gémississement de douleur lorsqu'elle entre en contact avec vos yeux. Vous reculez en donnant des coups d'épée à l'aveuglette et l'instant d'après, lorsque vous parvenez à entrouvrir les paupières, la tueuse a disparu.

Alors que vous vous frottez les yeux, soulagé de constater qu'il ne s'agissait que de sable fin, plusieurs gardes accourent, alertés par le tumulte du combat.

— Prince Ken-Rhyl, s'exclame l'un d'eux, êtes-vous blessé ? Nous venons de trouver le corps de vos gardes plus loin dans le couloir. Que s'est-il donc passé ici ?

Les yeux encore larmoyants, vous leur racontez tout, sans omettre le moindre détail.

— Je vois, répond le plus gradé. Vous feriez mieux de rapporter tout cela au roi, d'autant plus que ce n'est pas la seule mauvaise nouvelle de la nuit.

— Comment ça ? demandez-vous alarmé. Que s'est-il encore passé ?

— Il vaut mieux que ce soit Sa Majesté, le roi Borr, qui vous explique la situation.

Vous le remerciez et, sans perdre un instant, filez vers la salle du trône. *Rendez-vous au [166](#).*

249

Vous progressez aussi discrètement que possible, contournant la tente-prison à bonne distance afin de ne pas attirer l'attention des gardes. La nuit vous couvre encore de son voile, et le camp sommeille, du moins, ceux qui ne combattent pas dorment encore profondément.

Arrivé à l'arrière de la tente, vous enfoncez la pointe de votre dague dans la toile et, lentement, délicatement, vous la fendez sur toute sa hauteur afin de vous ménager une ouverture.

Lorsque vous pénétrez à l'intérieur, vous apercevez votre compagnon, attaché par de lourdes cordes de marin à un poteau. La tête penchée sur la poitrine, il semble dormir. Vous vous approchez de lui lorsque, soudain, le rabat de la tente s'ouvre

devant les deux gardes. Ils paraissent tout aussi surpris que vous de vous trouver là.

Faites un jet de Chance, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, *rendez-vous au* [272](#).

Si vous obtenez 15 ou plus, *rendez-vous au* [220](#).

250

La tueuse s'effondre à vos pieds, se tenant le ventre de ses deux mains, le sang s'échappant en abondance d'entre ses doigts tremblants. Elle relève la tête avec peine. Ses yeux noyés de larmes croisent les vôtres, dans un regard d'une infinie tristesse. Sa voix est faible, presque inaudible.

— Tu n'es qu'un idiot... Nous deux... nous aurions pu...

Sa tête retombe sur sa poitrine. Dans un dernier souffle, elle murmure :

— Mon beau prince, je...

Puis ses yeux se ferment pour toujours. Cette fois, c'est fini, Lysana, la Sirène aux yeux de saphir, n'est plus.

Sans trop savoir pourquoi, une immense peine vous envahit. Vous secouez la tête pour reprendre vos esprits lorsque deux gardes accourent, armes au poing.

— Tout va bien, prince Ken-Rhyl ?

— Ça pourrait être pire, répondez-vous sans quitter des yeux le corps sans vie de Lysana.

— Vous feriez mieux d'aller voir maître Savano pour qu'il soigne vos blessures, dit le second garde. Demain, il vous faudra être au meilleur de votre forme.

Vous acquiescez en silence et vous rendez sans plus attendre dans le quartier des guérisseurs.

Maître Savano s'occupe rapidement de vous.
Vous regagnez la totalité de vos points de vie.

Le reste de la journée se déroule sans incident notable, hormis la visite de votre père et de votre frère, venus s'enquérir de votre état.

Cette nuit-là, vous ne fermez pas l'œil. Pourtant, à l'aube, la tension de la bataille imminente balaie en vous toute trace de fatigue. *Rendez-vous au [155.](#)*

251

Vous vous approchez discrètement de lui. Il est si absorbé par sa tâche qu'il ne vous remarque même pas. Vous le ceinturez d'un mouvement rapide et plaquez la lame de votre dague contre son cou. Vous réalisez alors qu'il ne s'agit que d'un gamin d'à peine seize ou dix-sept ans. Il est si affolé qu'il tremble dans vos bras.

— Si tu pousses le moindre cri, je te tranche la gorge, dites-vous d'une voix dure et sans appel. Si tu as compris, hoche la tête.

Le gamin s'exécute aussitôt, remuant la tête avec frénésie, les yeux écarquillés de terreur.

— Parfait. Maintenant, écoute-moi bien. Où se trouve l'espion retenu captif dans le camp ?

Le gamin se fige soudain, et ses tremblements cessent peu à peu.

— Vous... vous êtes venu pour le sauver ? dit-il d'une voix étrange. Vous... vous ne faites pas partie de ces maudits pirates ?

Vous relâchez légèrement la pression de votre lame, pris au dépourvu par cette réaction.

Si le prince Thyll vous a parlé des Archontes des mers, *rendez-vous au [142](#).*

Dans le cas contraire, *rendez-vous au [312](#).*

252

Vous ne demandez pas votre reste et filez sans attendre. Vous quittez la tente en toute hâte. La bonne fortune semble vous sourire, car aucun soldat ne se trouve dans les environs immédiats. Il commence sérieusement à faire jour, et vous savez que le temps joue contre vous.

Aussi discrètement que possible, vous vous dirigez à vive allure vers vos compagnons, toujours

engagés dans la bataille un peu plus loin dans la plaine.

Faites un jet de Chance, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 5, rendez-vous au [185](#).

Si vous obtenez entre 6 et 14, rendez-vous au [200](#).

Si vous obtenez 15 ou plus, rendez-vous au [143](#).

253

Vous suivez la piste, mais sans traces de sang pour vous guider, la tâche devient vite ardue. Vous finissez par tourner en rond, cherchant le moindre indice... en vain. Pourtant, tout n'est peut-être pas perdu.

Faites un jet de Perception, facteur 13.

Si vous obtenez un résultat compris entre 1 et 12, rendez-vous au [284](#).

Si vous obtenez 13 ou plus, rendez-vous au [233](#).

254

Le cœur battant, vous progressez dans cette partie inconnue du camp. Derrière vous, les cris des pirates résonnent toujours, plus proches à chaque

instant. À plusieurs reprises, vous êtes constraint de vous jeter au sol ou de vous tapir dans l'ombre d'une tente pour échapper à une patrouille. Chaque seconde qui passe réduit un peu plus vos chances de fuite. Le soleil, désormais maître des cieux, efface les ombres qui vous servaient d'alliées. Vous le savez, le général Khrys ne tardera pas à sonner la retraite. Si vous n'êtes pas parmi vos compagnons à ce moment-là, votre sort sera scellé.

Soudain, vous vous figez.

— Que se passe-t-il, prince ? demande Shoric, manquant de vous percuter.

— Ne sens-tu pas cette odeur ?

— De quelle odeur parle-vou...

Il s'interrompt, les yeux grands ouverts.

— Le cheval, souffle-t-il. Ça sent le cheval.

— Exactement. Peut-être venons-nous de trouver notre salut.

À peine ces mots prononcés, des hennissements éclatent tout près, sur votre gauche. Sans hésiter, vous foncez dans cette direction. Une petite écurie de bric et de broc se dresse bientôt devant vous. Un espoir fou vous serre la poitrine. Vous faites un pas de plus, prêt à courir vers les montures, quand deux gardes surgissent, armes au poing.

Shoric ne réfléchit pas. Il se jette sur le premier avec la rage du désespoir. Vous serrez la garde de votre épée. Le moment est venu de gagner votre liberté.

Garde de l'écurie

PV : 12 Puissance : 2 Défense : 12

Règle spéciale : Vous devez vaincre rapidement. Les cris de vos poursuivants se rapprochent déjà, même s'ils sont encore hors de vue.

Si, au bout de 4 assauts, le garde est toujours en vie, *rendez-vous au 128.*

Si vous êtes victorieux en 4 assauts ou moins, *rendez-vous au 242.*

255

Les premiers que vous croisez à cette heure matinale sont les gardes du puits central. Lorsque vous vous approchez, ils se mettent aussitôt au garde-à-vous et portent leur poing droit sur leur cœur dans un salut martial.

— Prince Ken-Rhyl, demande le plus gradé d'entre eux, puis-je faire quelque chose pour vous ?

— Effectivement, sergent. Je traque une assassine qui a peut-être traversé la cour cette nuit. N'avez-vous remarqué personne de suspect ?

— Non, mon prince. Mais le bleu, dit-il en désignant un jeune soldat à l'allure frêle, a cru voir une ombre se faufiler entre les bâtiments, là-bas. Nous nous sommes moqués de lui, pensant que son imagination lui jouait des tours... mais peut-être n'avait-il pas la berlue, finalement.

— Je vous remercie. Vous venez de m'être d'une aide précieuse.

Le sergent hoche la tête, visiblement satisfait. Vous prenez congé et vous dirigez vers les bâtiments indiqués. Le jour commence à poindre, et la lumière grandissante facilite votre investigation. À l'endroit désigné, vous découvrez rapidement des traces de sang frais. Vous les suivez sur plusieurs mètres, mais la piste s'interrompt brusquement.

Le matin est encore balbutiant, mais déjà quelques civils quittent les bâtiments alentour. Deux d'entre eux attirent particulièrement votre attention : une femme au visage marqué par la colère et un homme qui semble avoir passé la nuit dehors.

Si vous voulez interroger la femme en colère, *rendez-vous au [51](#).*

Si vous préférez questionner l'homme qui a dormi dehors, *rendez-vous au [240](#).*

256

— Bien, j'y vais immédiatement.

Le général acquiesce et vous vous y dirigez sans perdre un instant. L'armurier trouve rapidement une armure à votre taille et, une fois que vous l'avez revêtue, vous gagnez l'écurie, où un destrier déjà sellé vous attend, piaffant d'impatience.

Tant que vous portez cette armure, réduisez de 1 les dégâts reçus lors d'un coup critique.

Quelques minutes plus tard, dans une atmosphère lourde de tension et de concentration, la herse grince en s'élevant. Le pont-levis s'abaisse dans un vacarme de chaînes et de poulies, puis les épaisses portes des fortifications s'ouvrent. Lorsque le passage se libère enfin, vous vous élancez à la tête des cavaliers, dans un martèlement de sabots semblable à un grondement de tonnerre. L'opération vient de débuter. *Rendez-vous au [201](#).*

257

Le garde s'écroule à vos pieds sans pousser le moindre cri. Ses yeux se figent un instant, remplis d'horreur, puis s'éteignent doucement.

Vous balayez les alentours du regard, prêt à voir surgir d'autres soldats attirés par le tumulte... mais rien ne bouge. Le camp dort encore, même si le soleil

ne tardera pas à se lever. Chaque seconde compte. Vous traînez les corps dans la tente-prison et les cachez comme vous le pouvez derrière une rangée de tonneaux.

— Prince Ken-Rhyl ? C'est bien vous ?

Vous reconnaissiez avec soulagement la voix de votre compagnon d'armes. Il est attaché à un poteau par d'épaisses cordes de marin. Son corps porte les marques de sévices récents, mais malgré cela, il semble relativement en bonne santé.

— C'est bien moi, dites-vous en vous approchant de lui et en vous attelant à couper les cordes à l'aide de votre dague.

— Et la mission ? demande-t-il. Vous n'avez pas renoncé à la mission pour moi, n'est-ce pas ?

— Bien sûr que si. Je ne suis pas un homme à abandonner mes compagnons aux mains de mes ennemis, répondez-vous en vous acharnant sur ses entraves.

Les cordes sont bien plus solides que vous ne l'aviez imaginé, et vous comprenez que vous allez mettre un moment avant de réussir à les trancher.

— Mais enfin, elle est bien plus importante que moi.

— Ne racontez pas de bêtises, dites-vous en relevant la tête vers lui. Les hommes de valeur comme vous sont bien plus importants que n'importe

quelle mission. Si vous nous faites tuer, ce sera définitivement fini pour nous, alors que nous pourrons toujours revenir éliminer le général plus tard.

Votre compagnon garde le silence quelques instants, plongé dans ses réflexions. De votre côté, vous parvenez enfin à libérer son bras droit. Couvert de sueur, vous vous attaquez aussitôt aux attaches de son bras gauche.

— Merci, finit-il par dire. Puis il vous tend sa main libre. Nous ne nous sommes même pas présentés. Je m'appelle Shoric.

Vous la lui serrez avec force.

— Ken-Rhyl... mais vous le saviez déjà, répondez-vous en vous acharnant de nouveau sur la corde récalcitrante.

— N'empêche prince, privés de leur général, ces maudits pirates seraient bien moins organisés. J'ai presque honte que vous soyez venu à mon secours.

Vous relevez la tête en fronçant les sourcils.

— Ces maudits pirates ?! Mais de quoi parlez-vous donc ?

— Vous n'êtes pas au courant ? Ashar s'est allié aux cinq Archontes des mers. Ce sont les gardes qui me l'ont appris lorsqu'ils me torturaient. Ses soldats ne sont que de simples pirates. Sans leur

nombre, on leur aurait déjà botté les fesses depuis longtemps.

Si le prince Thyll vous a parlé des Archontes des mers, *rendez-vous au* [**42**](#).

Dans le cas contraire, *rendez-vous au* [**322**](#).

258

Pris au dépourvu, vous bafouillez une réponse que vous espérez crédible.

— Je... je me cache, dites-vous en prenant un air pitoyable et apeuré. Ces cavaliers sont bien trop forts pour moi.

L'homme vous dévisage, puis éclate d'un rire mauvais.

— Ça ne m'étonne pas qu'un gringalet comme toi se cache comme un de ces foutus marins d'eau douce, dit-il d'un ton sarcastique.

Il vous pousse violemment en arrière.

— Maintenant, tu vas prendre ton arme et te battre. Sinon, c'est moi qui te tuerai, pas un de ces chiens de cavaliers ridicules.

Vous hochez la tête en prenant un air docile.

— Suis-moi, chien de fond de cale, et ne t'avise pas de t'enfuir à nouveau.

L'homme se retourne et part en direction des combats.

Que souhaitez-vous faire ?

Si vous voulez l'éliminer discrètement alors qu'il a le dos tourné, *rendez-vous au [147](#)*.

Si votre honneur vous interdit de poignarder un homme dans le dos, *rendez-vous au [292](#)*.

259

Sans perdre un instant, vous allez dans la salle du conseil de guerre, où vous êtes sûr de le trouver. Il est en pleine discussion avec ses généraux, mais lorsque vous arrivez, il leur demande de sortir et vous vous trouvez seul avec lui.

— Ken-Rhyl, dit-il en vous fixant de ses profonds yeux marron, j'espère que tu n'es pas toi aussi venu me demander de venir avec vous ?

— Heu... je... non, murmurez-vous, loin d'être sûr de la vérité. Je voulais simplement vous dire au revoir. Père, ajoutez-vous avec peine, promettez-moi de fuir le champ de bataille et de nous rejoindre au monastère si cela devait mal tourner.

— Tu es en train de me demander d'abandonner mes hommes si nous sommes sur le point de nous faire balayer, c'est bien cela ? dit-il avec une pointe de colère dans la voix.

Vous soupirez.

— Non, bien sûr que non. Je veux simplement que vous évitez de vous sacrifier inutilement.

Le roi pose alors une main sur votre épaule et vous fixe avec intensité.

— Mon fils, c'est le devoir d'un roi de se battre avec ses hommes et de ne jamais leur tourner le dos. Ils ont tous prêté allégeance et mis leur vie à mon service, mais la réciproque est également vraie. Ma vie est à leur service, au service du royaume. N'oublie pas que le royaume, ce n'est pas moi, mais le peuple qui le compose. Si je meurs aujourd'hui, le royaume ne disparaîtra pas pour autant, du moins tant que son peuple croira en nos valeurs, tu comprends ?

— Oui, bien sûr, répondez-vous, la tête baissée comme un enfant pris en faute.

— Allons, ne sois pas si pessimiste. Nous sommes bien entraînés et bien armés et, même s'ils nous sont supérieurs en nombre, notre maîtrise martiale nous donne un large avantage sur eux. Les chances sont peut-être encore contre nous, mais nous avons quand même des possibilités.

— Puisse la déesse Chaïaa vous entendre, dites-vous au moment où le jeune général Vesima entre dans la pièce.

— Pardon de vous déranger Majesté, mais le soleil est sur le point de se lever, il est temps de lancer l'assaut.

Le roi acquiesce.

— Si la déesse le veut, nous nous reverrons bientôt. Que les sept étoiles d'argent veillent sur vous mes fils, dit-il avant de vous embrasser et de suivre le général Vesima.

Une fois de plus, vous soupirez, puis vous rejoignez votre frère dans la salle des blasons où se trouve le passage secret. *Rendez-vous au* [**88**](#).

260

Lorsque Khran pousse enfin son dernier râle et s'effondre au sol pour ne plus jamais se relever, vous laissez échapper un long soupir de soulagement. Jamais encore vous n'aviez affronté un adversaire d'une telle férocité. Chaque muscle de votre corps hurle de douleur, vos blessures vous brûlent, mais vous tenez bon. Vous êtes encore debout.

Votre mission est accomplie, mais le temps presse. Le soleil apparaît déjà, et le général Khrys pourrait donner l'ordre de battre en retraite d'un instant à l'autre. Si vous n'êtes pas parti avant cela, vous serez piégé. Néanmoins, une fouille approfondie de la tente pourrait s'avérer utile...

Que souhaitez-vous faire ?

Si vous estimatez que fouiller la tente vous ferait perdre un temps précieux qui pourrait vous manquer au moment crucial, *rendez-vous au* [**252**](#).

Si vous préférez prendre le risque de rater le repli des troupes pour fouiller la tente, au risque de vous condamner irrémédiablement, *rendez-vous au* [157.](#)

261

— Je pense que c'est tout à fait possible. J'en suis la preuve vivante. J'ai certes eu de la chance, mais j'ai réussi à vaincre le général Khran. Si je l'ai fait, ils ont toutes les chances d'y parvenir eux aussi.

— Prince Ken-Rhyl, rétorque la générale Yulia, tenter d'assassiner Ashar sera beaucoup plus difficile qu'éliminer l'un de ses généraux. Avec tout le respect que je vous dois, il sera mieux gardé que Khran, et n'oubliez pas qu'il est un magicien aguerri et redoutable.

— Vous pensez donc que c'est une tâche vouée à l'échec ? demande le roi Borr.

— Non, pas nécessairement, répond Yulia. Sa certitude en sa propre force et la confiance qu'il porte à sa garde rapprochée peuvent constituer une faiblesse. Il est possible qu'il baisse la garde en se croyant intouchable, mais ce n'est qu'une hypothèse. Quoi qu'il en soit, c'est sans doute notre option la plus viable. Il faut toutefois rester lucides, nos chances de réussite restent faibles.

— Dans ce cas, dites-vous en fixant votre père, je ferai partie de l'unité d'assassinat. J'ai acquis une certaine expérience dans ce domaine, je connais l'organisation de leur camp et la façon dont ses hommes ont tendance à réagir. Je serai un atout lors de cette opération.

Borr pose une main sur votre épaule et vous regarde avec fierté.

— Cette proposition t'honore, mon fils, et je suis sûr qu'avec toi nos chances d'accomplir ce petit miracle augmenteraient. Cependant, j'ai prévu autre chose pour toi et ton frère.

Vous le fixez sans comprendre, puis vous regardez Thyll en fronçant les sourcils. Ce dernier vous fixe un instant, puis baisse la tête. Vous n'aimez pas ça, pas ça du tout. *Rendez-vous au* [**210**](#).

262

D'un réflexe instinctif, vous déviez la dague du plat de votre épée. Elle va se perdre dans un fracas métallique derrière des caisses.

Un mouvement brusque attire aussitôt votre attention. Un homme surgit de l'ombre, comme jailli d'un recoin invisible. Sa capuche profonde dissimule son visage tandis qu'il se précipite vers la tueuse pour la soutenir.

— Est-ce que tu tiens le coup ? demande-t-il à voix basse.

Vous connaissez cette voix. Elle vous est étrangement familière, mais impossible de remettre un nom dessus. Vous n'avez pas le temps d'y réfléchir davantage, car déjà la tueuse rassemble ses forces.

— Je survivrai, lâche-t-elle entre ses dents serrées.

Elle vous fixe en soutenant votre regard, puis arrache d'un geste son masque et le foulard qui lui couvraient la tête. La révélation vous glace le sang. Une peau mate, une chevelure noire ondulée, et des yeux d'un bleu si profond qu'ils semblent vous transpercer. Comment ne les aviez-vous pas remarqués plus tôt ? Vous savez désormais qui elle est. C'est Lysana, la Sirène aux yeux de saphir, l'une des cinq Archontes des mers.

Malgré sa blessure, un sourire effleure ses lèvres. Elle rengaine ses armes, étouffe un gémississement, puis jette au sol un petit globe de verre. Il éclate aussitôt, libérant un nuage âcre qui envahit la pièce et dissimule vos adversaires dans une fumée suffocante.

— Mon beau prince, dit-elle d'une voix où la douleur se mêle à l'admiration, je t'ai trop sous-

estimé. Mais ne crains rien, nous nous reverrons. Toi et moi avons des comptes à solder.

Un rire bref se perd dans le brouillard, puis le silence retombe.

Lorsque la fumée se dissipe enfin, ils ont disparu. Vous quittez l'entrepôt, le cœur battant de rage. Une fois encore, elle vous a échappé. Alors que vous cherchez par où reprendre la traque, un tumulte monte du cœur de la basse-cour. Des cris, des clamours. Un mauvais pressentiment vous serre la poitrine.

Vous partez en courant dans cette direction.
Rendez-vous au [205](#).

263

— Vous osez mettre ma parole en doute ?! explosez-vous. Vous osez remettre en cause l'autorité du futur roi ? Êtes-vous seulement conscient de ce que vous êtes en train de faire... et de ce à quoi vous vous exposez en agissant ainsi ?

Je vous le demande une dernière fois : laissez-moi interroger le prisonnier, ou vous en subirez les conséquences.

Vous fixez les deux hommes, les yeux flamboyants d'une colère feinte que vous espérez crédible. S'ils ne cèdent pas, vous le savez, la situation pourrait très mal tourner.

Faites un jet de Chance, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, rendez-vous au

[297.](#)

Si vous obtenez 15 ou plus, rendez-vous au

[153.](#)

264

— Des pirates ?! Mais de quoi parles-tu ?

— Le jeune homme écarquille les yeux, étonné par votre ignorance. Oui, des pirates. Ashar s'est allié avec les cinq Archontes des mers. Cinq flibustiers redoutés qui règnent sur la mer Sirénienne et commandent des milliers d'hommes. Vous l'ignoriez vraiment ?

— Bon sang ! Tout s'explique, dites-vous à vous-même. Leur façon étrange de combattre, leur teint hâlé, leur manière de parler... et surtout la façon dont ce traître a réussi à réunir une armée aussi nombreuse. Je savais bien qu'aucune nation ne lui aurait prêté allégeance.

Vous le fixez avec intensité.

— Mais toi alors, qui es-tu ? Si tu me dis tout ça, c'est que tu n'es pas l'un d'eux. Tu ne ressembles d'ailleurs pas à un pirate.

— Je viens de Denden. Ils m'ont enlevé quand ils ont réduit mon village en cendres. Ma maison brûlée... ma famille massacrée, dit-il d'une

voix éteinte. Si je n'avais pas su lire et écrire, je serais mort avec eux.

— Je vois..., dites-vous, envahi par un sentiment mêlé de tristesse et de révolte.

— Je m'appelle Gus, reprend-il en vous tendant timidement la main.

— Ken-Rhyl, répondez-vous par réflexe en la lui serrant.

— Ken-Rhyl... le prince Ken-Rhyl ?! s'exclame-t-il.

— Chut ! Tais-toi. Moins fort, nom d'un chien ! Dis-moi plutôt où se trouve le prisonnier.

— Je vais vous conduire à lui, répond Gus en vous regardant droit dans les yeux. Mais je vous demande de m'emmener avec vous.

— Hors de question. C'est bien trop dangereux. Il y a neuf chances sur dix que nous soyons pris. Reste ici, tu seras plus en sécurité.

— En sécurité ?! crache-t-il avec amertume. Avec ces maudits pirates qui m'utilisent comme un esclave et qui se défoulent sur moi à coups de fouet sans la moindre raison ?

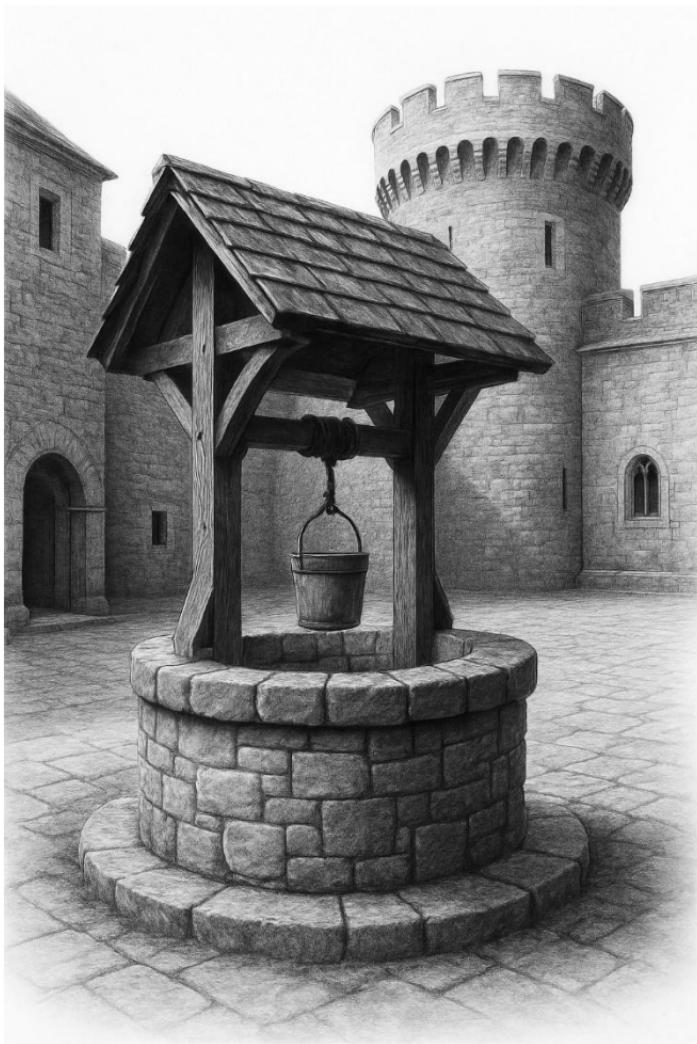
Vous soupirez, vaincu.

— Très bien. Tu viens avec moi, mais tu obéiras sans discuter au moindre de mes ordres.

— Oui, je le jure. Je ferai tout ce que vous me demanderez.

— Bien... mais je sens que je vais le regretter.
Allons-y, je te suis.

Il hoche la tête et s'enfonce dans la nuit.
*Rendez-vous au **60**.*





265 Il passe devant sans ralentir et sans rien faire de suspect.

265

Vous vous cachez derrière le mur d'un bâtiment et observez avec attention cet homme louche. Il ne cesse de surveiller du coin de l'œil les gardes occupés à désamorcer la querelle entre les paysans. D'un pas vif, il s'approche du puits, la bourse en cuir serrée dans la main.

Il passe devant sans ralentir, sans le moindre geste suspect. Alors que vous vous dites, soulagé, que vous êtes peut-être victime de votre imagination, il se retourne et, d'un mouvement leste et rapide, jette la bourse dans le puits avec une satisfaction évidente.

Vous pestez contre votre naïveté et, arme à la main, vous vous jetez sur lui.

Surpris, il n'a que le temps de dégainer un long coutelas dissimulé sous sa chemise. L'homme recule d'un pas, son arme levée. Sa façon de bouger est pourtant étrange. Il ne chancelle pas comme un paysan mal assuré, ni ne se tient raide comme un soldat. Ses pieds glissent sur le sol avec une souplesse presque incongrue, comme s'il suivait un balancement invisible. Chaque geste semble calculé pour compenser un déséquilibre que vous ne percevez pas.

Empoisonneur

PV : 15

Puissance : 2

Défense : 13

Règle spéciale : Sa manière de bouger vous déroute. *Vous subissez un malus de -1 en Combat pendant toute la durée de cet affrontement.*

Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [161](#).

266

— Mais..., dites-vous, abasourdi, cela ressemble aux emblèmes des cinq Archontes des mers. Cela voudrait donc dire qu'Ashar se serait allié à ces scélérats ?

— Précisément. Vous comprenez maintenant pourquoi ses hommes ne ressemblent en rien à des soldats. Ce sont des pirates sans foi ni loi.

— Bien sûr, tout s'explique. Je comprends mieux comment il a pu se constituer une armée si puissante. Je trouvais inconcevable qu'une nation accepte de s'allier à lui pour renverser Kaasalia et briser une paix si durable. Mais ces gens-là n'en ont cure. Ils ne prospèrent que dans le chaos.

— Vous avez raison. Ce qui m'inquiète le plus, c'est ce qu'il a bien pu leur promettre. Les Archontes ne sont pas réputés pour leur altruisme. Ce sont des êtres cupides et sans scrupules.

— J'étais en train de me poser la même...

Vous n'avez pas le temps de finir votre phrase. Un groupe de pirates se jette sur vous.

Si vous portez l'armure des soldats, *rendez-vous au* [126](#).

Si vous portez votre magnifique armure princière, *rendez-vous au* [22](#).

267

Alors que vous vous apprêtez à quitter les geôles, un détail vous retient. Le cadavre n'est pas encore entièrement consumé par les flammes et, par endroits, sa peau demeure intacte, notamment sur les mains. Noircies par la fumée, elles révèlent des marques anciennes et profondes. Les paumes sont striées de cicatrices fines et régulières, comme si des cordes épaisses les avaient lacérées à répétition.

Entre ces stries, vous distinguez des dépôts sombres incrustés dans la chair. Ce n'est pas de la cendre. La texture évoque plutôt du goudron, comme s'il s'était lentement imprégné dans la peau au fil des ans. Les ongles, quant à eux, sont brisés, fendus, et portent les mêmes traces noirâtres que les paumes.

Vous contemplez un long moment ce spectacle, partagé entre dégoût et curiosité. Cette découverte vous semble lourde de sens, bien que vous n'en saisissiez pas encore toute la portée.

Finalement, vous détournez le regard et suivez le roi et le prévôt en direction de la salle du trône. *Rendez-vous au [285](#).*

268

— Nous pensons que nous habiller en noir est l'option la plus viable. Même si la lune est présente cette nuit, nous resterons difficiles à discerner en nous servant des ombres du champ de bataille pour nous faufiler. De plus, la rapidité est l'un des maîtres-mots de cette opération. Même si le soleil se lève dans moins d'1 heure, cela ne changera finalement pas grand-chose. S'il nous faut une heure pour atteindre le général ennemi, nous n'aurons de toute façon jamais le temps de revenir avant que vous ne sonniez la retraite. Autant tout miser sur l'option qui nous permettra d'atteindre sa tente le plus rapidement possible. Vous l'avez dit vous-même, c'est une mission suicide. La rapidité et l'effet de surprise seront nos meilleures armes.

— Je comprends votre raisonnement. Bien, dans ce cas, rendez-vous à l'armurerie. Des vêtements sombres et de la suie vous y attendent.

Il marque une courte pause, puis ajoute juste avant que vous ne partiez :

— Vous ne partirez pas tous les trois ensemble. Si vous vous faites prendre, vous seriez

capturés en même temps. Chacun devra s'élancer séparément, en laissant environ 5 minutes d'avance entre vous. Ainsi, même en cas d'échec, nous conserverons encore une chance d'atteindre notre objectif.

Vous hochez la tête sans rien dire. Le poids de la mission se fait soudain plus lourd. Une fois prêts, vous retournez tous les trois dans la cour. *Rendez-vous au [111](#).*

269

Seuls 250 mètres vous séparent de votre père, mais malgré votre hâte, vous avancez bien trop lentement. Les soldats ennemis vous barrent la route, et les combattre vous ralentit.

Vous regardez en direction du roi et le voyez difficilement parer les attaques de l'un des puissants gardes du corps d'Ashar, avant de reculer en titubant, presque à bout de forces. Vous savez que si vous ne vous dépêchez pas, il ne tiendra pas longtemps.

Alors qu'il met un genou à terre en haletant, une lueur d'espoir vous illumine. Les troupes du roi sont en train de prendre le dessus sur celles d'Ashar. Sans leur général pour les galvaniser, les cohortes ennemis se désagrègent progressivement, et bon nombre de soldats-pirates prennent la fuite. Seule

l'unité d'élite continue de combattre d'arrache-pied, mais ses effectifs fondent de minute en minute.

Certains de vos soldats se portent au secours du roi, défiant les gardes du corps et érigeant autour de lui une défense désespérée. Cela ne suffit pas à abattre Ashar, mais vous gagnez ainsi le temps nécessaire pour enfin rejoindre votre père.

Au moment où vous vous placez à ses côtés, la générale Yulia et le jeune général Vesima jaillissent de la masse des combattants et prennent chacun à partie l'un des gardes du corps. Quant à vous et au roi, vous faites désormais face à Ashar lui-même, *rendez-vous au [34](#).*

270

Vous traversez rapidement la basse-cour sans vous attarder sur son état et gagnez les remparts au pas de course. À peine y parvenez-vous qu'un projectile lancé par une catapulte passe au-dessus de votre tête avant de s'écraser contre les murs du château dans un fracas assourdissant.

Heureusement, les pierres qui composent le château et ses murailles sont en Obdurite, une roche volcanique d'une blancheur étrange et d'une solidité remarquable. Malgré cela, les toits et les bâtiments de la basse-cour sont loin d'être aussi résistants, et

les dégâts causés par ce pilonnage quasi incessant commencent à se faire sentir.

À votre arrivée, l'un des sergents chargés de cette portion des remparts vient à votre rencontre.

— Mon prince, dit-il, vous ne devriez pas être ici. Les remparts sont extrêmement dangereux lorsque les catapultes et les trébuchets d'Ashar sont en action.

Comme pour appuyer ses paroles, un nouveau projectile vient s'écraser non loin de vous, contre l'un des merlons. Instinctivement, vous vous jetez tous deux au sol.

Que souhaitez-vous faire ?

Si, malgré les risques, vous voulez observer l'armée d'Ashar de vos propres yeux, *rendez-vous au [324](#).*

Si vous préférez demander au sergent de vous faire un rapport sur la situation, *rendez-vous au [65](#).*

271

— Viens, suis-moi, dit-il d'une voix tendue. Père nous attend.

Vous le suivez en silence jusqu'à la salle du trône. Les vociférations des émeutiers vous parviennent de l'extérieur, étouffées par l'épaisseur des murs. Vous êtes tendu, les nerfs à vif, car vous ne voyez pas comment vous sortir de cette situation.

Calmer les civils reste encore jouable. Vous avez toujours été aimé du peuple et vous êtes certain qu'ils finiraient par entendre raison. En revanche, si tous les puits ont vraiment été empoisonnés...

Lorsque vous atteignez enfin la salle du trône, une atmosphère pesante y règne.

Votre père, le roi Borr, se tient debout au milieu de ses conseillers et généraux. À ses côtés se tient le général Hendricks, impassible. En vous apercevant, il vous fait signe d'approcher.

— La situation est désespérée, dit le roi Borr en se levant du trône. Tous les puits ont été souillés par un poison inconnu, extrêmement virulent. On dénombre déjà plus de 20 morts, et plusieurs dizaines de malheureux sont en ce moment même en train d'agoniser dans la chapelle, devenue pour l'heure un hôpital de fortune. Nos prêtres et nos guérisseuses font tout ce qui est en leur pouvoir pour aider ces pauvres diables, mais d'après Savano, il y a peu de chances qu'ils s'en sortent. Pour couronner le tout, des émeutes ont éclaté un peu partout dans la basse-cour. D'après nos informations, des agents de ce maudit Ashar se sont infiltrés parmi les civils. Ce sont eux qui sont à l'origine de cette révolte.

Il marque une pause pour reprendre son souffle et vous regarde avec intensité. Vous remarquez, avec tristesse, qu'il semble avoir vieilli

de plusieurs dizaines d'années en seulement quelques heures.

— Mater les émeutiers et mettre la main sur ces prédictateurs de foire ne serait pas un véritable problème. En revanche, sans eau potable, jamais nous ne pourrons tenir ce siège. Le seul puits encore sain est celui du château, et il suffit tout juste à subvenir à nos propres besoins.

De nouveau, il marque une pause. Cette fois, il semble plongé en lui-même, rongé par de profondes réflexions.

C'est finalement Vesima, un jeune général fougueux, qui ose rompre le silence.

— Si nous ne pouvons plus soutenir le siège, nous n'avons alors d'autre choix que de tenter le tout pour le tout en faisant une sortie avec la totalité de nos forces pour éliminer Ashar.

Le roi lève les yeux vers lui, un mince sourire sans joie aux lèvres.

— Effectivement, murmure-t-il, c'est la seule option qui nous reste... mais nos chances sont infimes. Ashar n'est pas un idiot. Il s'attend à une attaque désespérée. Il se tiendra loin des premières lignes et du gros des combats, bien à l'abri derrière ses hommes.

N'y tenant plus, vous ne pouvez vous empêcher d'intervenir.

Si vous voulez soumettre l'idée de profiter de la confusion des combats pour envoyer des assassins s'infiltrer dans les lignes ennemis et l'éliminer, *rendez-vous au [193](#).*

Si vous préférez l'idée d'adopter une immense formation en fer de lance, de traverser le champ de bataille comme l'étrave d'un navire et de tenter d'atteindre sa retraite telle une flèche dans le cœur d'une cible, *rendez-vous au [188](#).*

272

Les gardes se remettent de leur surprise avant vous. Celui qui tient la lance la braque aussitôt sur vous et aboie un ordre à son compagnon :

— Birc, dit-il, va chercher du renfort. Je m'occupe de lui.

Le dénommé Birc acquiesce, rengaine son arme et fait demi-tour pour sortir de la tente.

Vous n'avez guère plus qu'un battement de cœur pour réagir, et vous savez que la manœuvre sera périlleuse.

Faites un jet d'Agilité, facteur 18.

Si vous obtenez entre 1 et 17, *rendez-vous au [87](#).*

Si vous obtenez 18 ou plus, *rendez-vous au [189](#).*

273

Il devient de plus en plus difficile de vous glisser d'ombre en ombre. Les soldats sont bien plus nombreux qu'aux abords du camp, et les braseros comme les torches disposées un peu partout réduisent considérablement vos possibilités de mouvement. Vous comprenez qu'il vous faudra abandonner vos vêtements noirs et endosser une armure ennemie.

Tapi dans l'ombre d'une immense tente, vous attendez le moment propice, tel un prédateur à l'affût. Le temps s'étire. Un soldat finit par apparaître. Il s'éloigne pour soulager sa vessie, persuadé de trouver un semblant d'intimité dans l'obscurité.

Vous vous glissez derrière lui, aussi silencieusement qu'une ombre, et l'abatbez d'un coup violent à la nuque avec le pommeau de votre arme. Il s'effondre sans un cri.

L'homme ne porte pas d'armure. Sa tunique de lin, épaisse comme celles des matelots, est recouverte d'un simple corselet de cuir. L'ensemble est un peu trop grand pour vous, mais cela suffira. Vous essuyez la suie qui macule vos mains et votre visage avec votre chemise noire. Grimé en soldat d'Ashar, vous reprenez votre route. *Rendez-vous au [115.](#)*

274

Vous restez debout devant l'entrée de la tente, croisant les doigts pour que tout se passe bien. Malheureusement pour vous, le soldat blessé se réveille. Il vous fixe un instant, immobile, puis pousse un hurlement.

— Un intrus ! Un intrus dans le camp !

Vous le passez aussitôt au fil de votre épée, mais le mal est déjà fait. À peine avez-vous le temps de comprendre ce qui se passe que plusieurs soldats font irruption dans la tente. Vous combattez vaillamment, terrassant plus de 5 ennemis, mais la supériorité numérique finit par l'emporter. Lors d'une ultime passe d'armes, vous sentez le métal froid s'enfoncer profondément dans votre ventre.

L'obscurité qui s'abat sur vous efface toute douleur, et avant même de recevoir le coup censé vous achever, vous basculez dans le monde morne et glacial de la mort...

275

— La garde de ce rat d'Ashar, hein ? lance-t-il en dégainant lentement son arme. C'est étrange... Je croyais que ses guetteurs de caillasse portaient de belles armures d'acier, et non de simples cuirasses de cuir. Qui es-tu donc ? ajoute-t-il, tandis que les deux

autres soldats commencent à vous contourner, l'un par la droite et l'autre par la gauche.

Vous comprenez qu'il est inutile d'espérer les convaincre, et dans un mouvement instinctif, vous dégainez votre épée pour les affronter.

Chef du groupe

PV : 21 Puissance : 3 Défense : 14

Premier soldat

PV : 11 Puissance : 2 Défense : 11

Second soldat

PV : 12 Puissance : 3 Défense : 12

Règle spéciale : Dans ce combat, vous êtes nettement désavantage.

Si vous vous défendez sans adopter la posture de l'Hydre, alors lors de chacun de vos assauts, que vous touchiez ou non votre adversaire, le ou les soldats restants vous infligeront chacun 1 point de dégât grâce à une attaque d'opportunité.

Vous subissez également un malus de -3 en Combat tant que vos adversaires sont au nombre de trois, et ce, même avec la posture de l'Hydre.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [151](#).

276

Vous arrivez au monastère d'Elb en début d'après-midi. Le père Mathieu est surpris de voir débarquer une troupe aussi importante que la vôtre, mais, une fois que Thyll lui a expliqué la situation, il vous offre l'hospitalité.

Vous, Thyll et le général Khrys êtes logés dans des chambres individuelles au sein même du monastère, tandis que vos hommes, faute de place, doivent bivouaquer dans la cour fortifiée. Heureusement, le roi avait anticipé cette situation et veillé à ce que vous emportiez tentes et braseros afin de dresser un campement convenable. Les hommes de Lysana, en revanche, sont contraints d'installer leur camp à l'extérieur de l'enceinte du monastère.

En réalité, cette disposition arrange tout le monde. De nombreuses tensions ont éclaté entre vos hommes et ceux de Lysana durant le voyage, et la distance ne peut que les apaiser. Quant à Lysana, elle est censée rester avec les siens, mais elle ne s'encombre guère de ce genre de détails. Vous devez reconnaître que cette femme a du cran. Elle est capable de tenir tête à n'importe qui et est suffisamment indépendante pour s'affranchir des codes et des convenances. Dans une certaine mesure, vous enviez sa façon de vivre, libre comme le vent, alors que votre sang royal vous condamne à suivre

des protocoles pompeux et à demeurer prisonnier de votre destinée princière.

Le reste de la journée passe rapidement et, à peine le repas du soir terminé, vous montez vous coucher, épuisé et inquiet pour votre père.

Le lendemain, vous vous levez aux aurores et, après vos ablutions matinales, vous sortez faire un tour dans la cour afin de vous dégourdir les jambes. C'est alors qu'un homme s'effondre, inconscient, devant les portes du monastère, grièvement blessé. C'est l'un des hommes de votre père.

Avec Thyll, vous le transportez dans l'une des rares chambres libres du monastère et veillez à son chevet. Grâce aux soins prodigues par Savano et les moines, il survivra, bien qu'ils n'aient pu sauver son bras gauche. Finalement, vers midi, il reprend connaissance.

Ce qu'il vous raconte confirme vos craintes les plus profondes.

— Roi Thyll, prince Ken-Rhyl, je crains d'être porteur de funestes nouvelles.

Il déglutit, tenaillé par la douleur irradiant de ses profondes blessures.

— Je suis désolé, mes seigneurs, de ne pas avoir pu venir plus tôt, mais mon cheval a été tué lors de ma fuite et j'ai été laissé pour mort. J'ai dû faire tout le chemin à pied.

— Nous comprenons, dites-vous d'une voix inquiète. Parvenir jusqu'ici dans votre état tient plus du miracle que de l'exploit. Vous avez fait plus que votre devoir.

Le soldat hoche doucement la tête puis, sous vos regards tendus, reprend son récit.

— *Blancastel* est tombée quelques heures à peine après votre départ. Au plus fort de la bataille, Ashar a défié le roi Borr en combat singulier et l'a finalement vaincu après un affrontement à l'issue incertaine.

Thyll se penche vers lui, pâle, les poings serrés.

— Comment est mort notre père ? demande-t-il, les larmes aux yeux.

Sans s'en rendre compte, Thyll agrippe le blessé et, sous le coup de l'émotion, lui presse l'épaule avec tant de force que ce dernier pousse un gémississement de douleur. Vous êtes contraint d'intervenir, de peur que les blessures du pauvre soldat ne se rouvrent. Thyll finit par se calmer, et le soldat reprend son récit en fixant votre frère avec tristesse.

— Majesté, êtes-vous certain de vouloir entendre cela ? N'est-il pas suffisant de savoir que le roi s'est vaillamment battu et qu'il est mort avec honneur ?

— Non, répond-il d'une voix étranglée. Je veux savoir.

Le soldat hoche la tête et poursuit, à regret.

— Après plusieurs minutes d'une lutte acharnée, le roi fut blessé au flanc et tomba à genoux. Lorsqu'il tenta de se relever, Ashar ne le lui permit pas et lui asséna un violent coup de pied dans la poitrine, l'envoyant rouler dans la poussière. Avant même que le roi ne fasse le moindre geste, ajoute-t-il à voix basse, il lui a arraché la couronne, et... lui a tranché la tête dans un rire de dément.

Il se tait un instant, comme si le souvenir de la scène était trop douloureux à revivre. Un instant de silence fige le temps, puis, d'une voix bien trop calme, Thyll lui demande de continuer.

Le soldat soupire, mais reprend néanmoins.

— La générale Yulia, ivre de rage, s'est jetée sur Ashar, mais il a prononcé un mot de pouvoir et elle a péri, immolée dans un maelstrom de flammes. Il ne restait d'elle qu'une armure partiellement fondu et fumante. Après cela, la bataille n'a pas duré longtemps. Privées de leur roi, nos troupes ont perdu tout espoir et ont rapidement été exterminées. Seule une poignée de nos valeureux soldats a été capturée, ainsi que le général Vesima. S'il n'avait pas perdu connaissance dans la mêlée, tout porte à croire qu'il aurait lui aussi péri face à Ashar.

Le soldat soutient le regard de Thyll sans ciller.

— Majesté, vous êtes le nouveau roi de Kaasalia, et personne, dans toute notre belle nation, ne reconnaîtra jamais Ashar comme souverain. Nous sommes un peuple fort. Nous reconquerrons le trône. Il ne peut en être autrement.

Thyll acquiesce, les dents serrées, sans prononcer un mot, puis quitte la chambre en silence.

Après cela, vous ne le revoyez que lors de l'enterrement du général Hendricks, où il prononce un éloge funèbre digne du roi qu'il est devenu malgré lui. Par la suite, cependant, il se renferme et devient silencieux et taciturne.

Le soir même, vous trouvez une bouteille de vin posée sur votre table de chevet, accompagnée d'un morceau de parchemin sur lequel est inscrit :

Pour noyer ta peine.

Lysana.

Vous savez pertinemment qu'elle a dérobé cette bouteille dans la réserve personnelle du père Mathieu, mais vous la buvez malgré tout.

Félicitations !

Vous venez de terminer *Ashar, l'Usurpateur*.

Le sang a coulé, des drames se sont joués, et le destin du royaume demeure plus incertain que jamais.

Laisserez-vous Ashar régner sur Kaasalia à la place de votre frère Thyll, ou serez-vous prêt à tout sacrifier pour reconquérir le trône qui lui revient de droit ?

La légende ne fait que commencer...

La suite de vos exploits se dévoilera dans le prochain tome des aventures du prince Ken-Rhyl : *Le Roi Denderic III*.

277

Avec résolution, vous ouvrez la porte et pénétrez dans l'entrepôt, arme au clair. L'endroit semble vide, hormis une grande quantité de sacs de grains et de caisses de toutes tailles. L'air est saturé de poussière qui, par instants, se change en joyaux scintillants lorsqu'elle traverse les rayons du soleil filtrant par les fenêtres.

Vous avancez avec précaution, retenant votre souffle, lorsqu'un mouvement, au fond du bâtiment, attire votre attention. C'est la tueuse. Elle presse son flanc droit maculé de sang et semble souffrir.

— Mon beau prince, dit-elle en serrant les dents sous la douleur, tu m'as donc déjà retrouvée. Je dois l'admettre... je t'ai sous-estimé.

Elle dégaine ses dagues, non sans laisser échapper un gémissement étouffé.

— Tu crois sans doute pouvoir m'achever facilement, n'est-ce pas ? Mais prends garde. Une bête blessée est souvent la plus dangereuse.

Assassine

PV : 15

Puissance : 3

Défense : 12

Règle spéciale : Elle combat avec l'énergie du désespoir. À partir de maintenant, elle réussit un coup critique si le dé affiche un résultat compris entre 1 et 6. Elle est à bout de forces, mais ses attaques peuvent se révéler particulièrement redoutables.

Si vous parvenez à réduire ses points de vie à 5 ou moins, ou si vous avez réalisé deux assauts, rendez-vous au [221](#).

278

Le destin est parfois cruel, et aujourd’hui plus que jamais. À peine avez-vous le temps de pousser un cri de désespoir que la masse énorme du malheureux *Zéphyr*, bardé de fer et de chair, s’abat sur vous. Huit cents kilos vous écrasent contre le sol dans un bruit sourd et humide. Vos os cèdent comme des brindilles sous la pression implacable, l’air quitte vos poumons dans un râle étouffé. La douleur est fulgurante... puis il n’y a plus rien.

Votre aventure s’achève ici...

279

— Non, dites-vous avec conviction, je ne me cacherai pas. Nos hommes doivent voir que leur prince se bat à leurs côtés. Je ne suis pas seulement le fils du roi. Je me dois d’être le symbole de *Blancastel* et du royaume. Je dois prendre mes responsabilités et mener nos soldats vers la victoire.

Vous vous attendez à ce que le général Khrys vous signifie son désaccord, ou même qu’il entre dans une colère noire, mais il n’en fait rien. Bien au contraire, il sourit.

— Je suis heureux d’avoir un prince tel que vous à mes côtés. Vous méritez votre réputation de combattant à la volonté inflexible. Très bien, revêtez

votre armure princiére et montrez à votre maudit demi-frère de quel bois vous vous chauffez.

Vous souriez à votre tour, puis vous vous dirigez vers l'armurerie royale, située au cœur même du château. Tolède, le maître armurier, vous aide à revêtir votre harnois d'argent aux plaques ciselées de motifs d'or, véritable chef-d'œuvre d'un maître artisan et symbole éclatant de votre lignée.

Tant que vous portez cette armure, réduisez de 3 les dégâts reçus lors d'un coup critique.

Votre cape bleue battant dans votre dos, vous vous dirigez d'un pas résolu vers l'écurie royale, où vous trouvez Zéphyr, votre destrier d'*Azhara*, revêtu de sa barde d'argent ciselée d'or et de velours bleu azur. Il piaffe d'impatience, prêt, lui aussi, à en découdre.

Vous rejoignez rapidement la cour, où vous attendent le reste de la cavalerie et le général Khrys, auprès duquel vous vous placez.

Quelques minutes plus tard, dans une atmosphère de tension et de concentration, la lourde herse grince en s'élevant. Le pont-levis s'abaisse dans un vacarme de chaînes et de poulies, puis les épaisse portes des fortifications s'ouvrent. Lorsque le passage se libère enfin, vous vous élancez à la tête des cavaliers, dans un martèlement de sabots

assourdissant. L'opération vient de débuter. *Rendez-vous au [201](#).*

280

Vous pénétrez dans la tente et vous vous figez. Un soldat est allongé sur un lit. Il est couvert de bandages et semble dormir. Cependant, il commence à remuer doucement, signe qu'il est sur le point de se réveiller. Dehors, les trois soldats s'approchent de l'entrée.

Que souhaitez-vous faire ?

Si vous restez silencieux en attendant que les trois soldats passent leur chemin, en espérant que le dormeur ne se réveillera pas, *rendez-vous au [226](#).*

Si vous choisissez de réduire le dormeur au silence dans son sommeil, *rendez-vous au [25](#).*

281

Prenant votre décision, vous vous dirigez vers l'homme encapuchonné, mais vous n'avez pas fait un pas qu'il se tourne déjà vers vous et jette, entre vous et Lysana, une étrange pièce argentée au sol. L'instant d'après, dans un éclair métallique, vous vous retrouvez tous deux prisonniers d'une sphère d'énergie. Vous avez beau marteler de toutes vos

forces la fine paroi translucide, vous n'arrivez pas à la briser.

— Allons, dit l'homme avec amusement, nous sommes entre personnes civilisées. Nous pouvons discuter calmement sans avoir besoin de nous écharper, n'est-ce pas ?

Ni vous ni Lysana ne lui répondez. Vous vous contentez de le fixer en silence, la rage au ventre.

— Parfait, reprend-il, satisfait, en s'adossant au chambranle de la porte. Vous voilà plus raisonnables. Ma chère Lysana, alors comme ça tu as l'intention de trahir Ashar. Tu joues à un jeu bien dangereux ma petite sirène. S'il s'en rend compte, je n'ose imaginer ce qu'il te fera subir.

Elle le fixe avec une colère mal dissimulée.

— J'imagine que vous prendrez un réel plaisir à lui annoncer la nouvelle, dit-elle entre ses dents.

L'homme éclate d'un rire moqueur.

— Tu te trompes lourdement, dit-il d'un ton froid et calculateur. Même si cela va à l'encontre de mes intérêts, je n'ai nullement l'intention de lui dire quoi que ce soit. Tu l'ignores, mais Warick, le Dragon des mers, le plus puissant des cinq Archontes, est l'un de mes amis. Si je te livrais à ce mégalo d'Ashar, il y verrait là une trahison. Et crois-moi, je n'ai aucune envie de m'en faire un ennemi.

Lysana plisse les yeux.

— Qui êtes-vous donc ? Vous m'aviez dit que vous étiez l'homme de l'ombre de ce maudit magicien, mais vous avez menti. Il vous traite avec trop de déférence pour cela. Et maintenant, vous me dites que vous êtes allié à Warick. Qui êtes-vous vraiment ? Un puissant de ce monde ?

— Allons, chère Lysana. Si j'avais voulu vous dévoiler mon identité, je l'aurais fait depuis longtemps. Il se trouve que je tiens à rester incognito... du moins pour le moment.

— Je suis sûr que vous mentez, dites-vous d'un ton acerbe. Ou du moins que vous ne dites pas toute la vérité. Il est clair que votre intérêt est qu'Ashar s'empare du trône de Kaasalia. Si vous ne nous arrêtez pas maintenant, vous prenez le risque que demain nous le terrassions, brisant ainsi vos rêves et vos objectifs.

— Tu n'as que partiellement raison. Il est vrai que son échec aurait des conséquences fâcheuses, mais s'il n'est pas capable de vous régler votre compte, c'est qu'il n'est pas à la hauteur de mes attentes. Ashar n'est pour moi que l'opportunité la plus récente d'atteindre mon but. Et je ne me dévoilerai certainement pas dans une entreprise aussi hasardeuse tant que je n'aurai pas la certitude de

réussir. Le bon joueur saute sur l'occasion, le champion attend celle qui le fera gagner.

Il esquisse un sourire.

— Quoi qu'il en soit, j'observerai la journée de demain avec un grand intérêt. Sur ce, mes bons amis, toute bonne chose a une fin. J'étais simplement venu voir si l'une des cinq Archontes comprendrait dans quel traquenard elle était tombée. J'avoue que je suis plutôt satisfait, vous n'avez pas failli à votre réputation.

Il lui adresse un clin d'œil avant de partir d'un pas guilleret.

Quelques instants plus tard, la magie de la sphère d'énergie se dissipe dans un grand plop sonore.

Si vous voulez tenter de le poursuivre dans les couloirs, pensant qu'il ne doit pas être bien loin, *rendez-vous au* [302](#).

Si vous préférez interroger Lysana sur cet homme, et savoir si elle pense qu'il dévoilera ou non vos plans à Ashar, *rendez-vous au* [73](#).

282

Sans hésiter, vous tournez sur votre gauche et empruntez une allée bordée de tentes. Vous espérez que, trop absorbés par leur conversation, les soldats

ne vont pas vous remarquer, mais l'un d'eux vous hèle dans votre dos.

— Hé toi ! Viens un peu par ici !

Vous vous jetez aussitôt dans une allée étroite sur votre droite, perpendiculaire à celle que vous venez de quitter. Comme vous le redoutiez, les soldats éclatent en vociférations avant de se lancer à votre poursuite. Courir au hasard serait une erreur. Il vous faut trouver un refuge au plus vite.

À votre droite se dresse une grande tente marron.

Si vous choisissez d'y pénétrer pour vous cacher, *rendez-vous au 230*.

Sur votre gauche, une tente blanche, un peu plus petite, attire votre attention.

Si vous préférez vous y réfugier, *rendez-vous au 317*.

283

L'empoisonneur, après avoir lancé une estocade maladroite, recule en exposant sa défense. Il laisse ainsi sa tête à découvert. Plutôt que de l'abattre d'un coup fatal, vous le frappez violemment à la tempe avec la garde de votre épée. L'instant d'après, il gît inconscient à vos pieds.

Des gardes patrouillant dans les ruelles accourent.

— Prince, dit l'un d'eux en écarquillant les yeux devant le corps inanimé. Êtes-vous blessé ?

— Je vais bien. Toi, surveille le puits de la place centrale et empêche quiconque de s'en approcher. Cet homme vient d'y répandre du poison.

Les soldats échangent un regard incrédule.

— Quant à vous, saisissez-le et suivez-moi. Nous allons le mettre aux fers pour l'interroger.

Aux geôles, vous l'attachez solidement au mur de sa cellule, puis ordonnez à deux gardes d'aller chercher votre père. Ils obéissent sans attendre et disparaissent au pas de course.

Que souhaitez-vous faire en attendant l'arrivée du roi ?

Si vous voulez fouiller l'empoisonneur, *rendez-vous au [288](#).*

Si vous préférez vous rendre auprès de l'intendant de la prison afin de vérifier s'il dispose de quoi soigner les blessures que vous avez subies lors du combat, *rendez-vous au [310](#).*

284

Le temps presse et, malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à dénicher le moindre indice susceptible d'orienter vos recherches.

Faites un jet de Chance, facteur 15.

Si vous obtenez un résultat compris entre 1 et 14, rendez-vous au [26](#).

Si vous obtenez un résultat de 15 ou plus, rendez-vous au [233](#).

285

Le roi s'assoit lourdement sur le trône, fulminant, tandis que l'on vous apporte des sièges confortables que l'on dispose face à lui.

— Comment une telle chose peut-elle être possible ? s'écrie-t-il en frappant de son poing l'accoudoir du trône.

— N'étant pas moi-même magicien, répond Fridek de Lirac, je ne peux qu'émettre des suppositions. Il semblerait toutefois qu'Ashar ait placé une forme de piège magique sur le prisonnier. Le glyphe apparu sur son front ressemblait fortement à l'emblème royal, mais sous une version corrompue. Au vu de ce qui s'est produit, j'ai le sentiment que ce sortilège devait se déclencher dès qu'un membre de la famille royale tenterait de l'interroger.

— Cela me paraît probable, dites-vous. Mais ce n'est pas l'urgence absolue. Pour l'heure, il faut condamner le puits central et renforcer la surveillance autour des deux autres. Il n'est malheureusement pas exclu qu'il ait des complices

et, dans le pire des cas, que les autres puits aient déjà été empoisonnés.

Le roi passe une main sur son visage et pousse un profond soupir.

— Tu as raison, mon fils. Je vais donner des ordres en ce sens. Pour l'instant, retourne dans tes quartiers et repose-toi. Si ce que tu avances s'avère exact, les prochains jours pourraient marquer un tournant dramatique dans la défense du château.

Vous acquiescez en silence, la main glacée de la peur se refermant lentement autour de votre cœur. Un mauvais pressentiment vous noue le ventre. Vous vous levez, puis prenez congé.

Si vous souhaitez aller voir votre frère afin de lui relater les derniers événements, *rendez-vous au* [172](#).

Si vous préférez regagner directement vos quartiers pour vous reposer, *rendez-vous au* [56](#).

286

Vous fixez le général Hendricks en hochant lentement la tête.

— Briser le sort de détection d'Ashar me semble être la meilleure option pour l'instant. Si cette stratégie réussit et qu'un messager parvient à franchir ses lignes pour appeler nos alliés, Ashar n'aura plus aucune chance. Pourtant, une question me taraude.

Savano et ses prêtres en sont-ils vraiment capables ? Ashar est un magicien accompli. Savano et ses hommes, aussi brillants soient-ils, ne sont pas des mages. Croyez-vous qu'ils puissent réellement le tenir en échec ?

Le roi se tourne vers vous.

— Ta réflexion est juste et pleine de bon sens, mais tu sous-estimes Savano. C'est l'un des prêtres les plus puissants du royaume. Certes, il ne pourrait détourner Ashar pendant des heures, mais je suis convaincu qu'il peut le surprendre et brouiller son sort durant quelques précieuses minutes.

— En réalité, reprend le général Hendricks, seul Savano peut répondre à cette question. Pour l'heure, il veille sur le prince Thyll. Je le verrai une fois notre conseil terminé. Et même si nous parvenons à perturber le sort de détection, rien ne garantit que les messagers franchiront les lignes ennemis. Ashar pourrait ne pas repérer leur sortie, mais ils risqueraient malgré tout d'être abattus en traversant les rangs adverses. Cette stratégie promet de beaux fruits, mais les récolter sera périlleux.

— Dans ce cas, dites-vous, il nous suffira d'utiliser l'un des passages secrets pour les exfiltrer, non ?

— C'est une option, admet le général Hendricks en vous fixant. Mais nous ne devons pas

l'envisager à la légère. Si Ashar venait à découvrir ces passages, nous serions gravement compromis. Il faut bien que vous compreniez que...

Il n'eut pas le temps d'achever sa phrase. Les portes s'ouvrirent brusquement et deux soldats entrèrent. Après le salut d'usage, l'un d'eux prit la parole.

— Majesté, un homme vient d'être arrêté près du puits central. On l'a surpris en train d'y verser une étrange poudre. Il a été conduit aux geôles. Le prévôt vous y attend pour l'interrogatoire.

Les yeux brûlants de colère, le roi se lève d'un bond et vous ordonne de le suivre. Vous descendez avec lui jusqu'aux cachots. Dans la cellule, le prisonnier, enchaîné au mur, fait face à Fridek de Lirac. À votre arrivée, il vous salue, puis s'adresse au roi.

— Votre Altesse, voici l'homme qui a empoisonné le puits central. J'attendais votre venue avant de procéder à l'interrogatoire.

— Allez-y, dit le roi sans quitter le prisonnier des yeux. Interrogez-le.

Souhaitez-vous prendre personnellement en main l'interrogatoire ?

Si oui, *rendez-vous au [62](#).*

Si vous choisissez de le laisser mener l'interrogatoire, *rendez-vous au [148](#).*

287

Lorsque vous approchez du chenil, les chiens se mettent à aboyer de concert. Vous poussez la lourde porte, et une forte odeur de paille mêlée à celle des canidés vous saisit aussitôt. Une cour en terre battue s'offre à vous, baignée par la chiche lumière de la lune.

Au fond se dresse le bâtiment où se trouvent les stalles, et c'est de là que montent les aboiements. Alors que vous avancez, la porte du bâtiment sur votre droite s'ouvre brusquement. Un homme en surgit, une dague dans une main, une lanterne dans l'autre. C'est le valet de chiens. Lorsqu'il vous reconnaît, un soulagement palpable éclaire son visage.

— Prince Ken-Rhyl, dit-il avec surprise, puis-je faire quelque chose pour vous ?

— Oui. J'ai besoin de notre plus fin limier, dites-vous en lui montrant le morceau d'étoffe. Je traque une tueuse.

— Bien sûr, mon prince. J'ai exactement le chien qu'il vous faut.

Il vous conduit dans une stalle où plusieurs bêtes jappent en le reconnaissant. Il en choisit une, lui passe une laisse, puis vous la tend.

— Voici *Hardi*. Avec lui, vous êtes certain de retrouver votre assassine. Mais malgré son nom, c'est

un chien craintif. Si vous affrontez cette tueuse, il y a de fortes chances qu'il prenne la fuite pour revenir se réfugier ici.

— Peu importe, répondez-vous en vous accroupissant pour le caresser et lui faire sentir le tissu ensanglanté. Elle est déjà blessée. Je pense n'avoir aucune difficulté à en venir à bout. Le plus important est qu'il la retrouve rapidement.

Lorsque vous prenez congé du valet de chiens et ressortez dans la basse-cour, *Hardi* tire déjà sur sa laisse en gémissant. L'aube se lève, dissipant peu à peu l'obscurité. La traque peut désormais véritablement commencer. *Rendez-vous au 298.*

288

L'homme n'a absolument rien sur lui. Néanmoins, vous remarquez que ses mains sont parcourues de cicatrices ressemblant à des stries, comme si des cordes rugueuses avaient frotté contre elles des centaines de fois. À l'intérieur de ses paumes se trouvent également de petites plaques sombres incrustées dans l'épiderme, et vous jureriez qu'il s'agit de goudron durci. Enfin, ses ongles, pour la plupart cassés et fendus, portent les mêmes traces noirâtres que ses mains.

Vous remarquez aussi un tatouage sur son avant-bras gauche, un nuage d'orage d'où jaillit un

éclair. Cela vous évoque vaguement quelque chose, sans que vous parveniez à mettre le doigt dessus. Un autre détail vous trouble encore davantage. Sur sa joue, une cicatrice pâle et boursouflée, irrégulière, ressort comme une fissure dans sa peau brunie par le soleil.

Alors que vous êtes plongé dans vos pensées, les deux gardes reviennent, accompagnés du roi et de Fridek de Lirac.

— Mon fils, dit le roi en fixant le prisonnier toujours inconscient, c'est donc lui l'empoisonneur que tu as capturé ?

Vous hochez la tête en silence, sans quitter l'homme enchaîné des yeux.

Le prévôt s'approche et scrute son visage en fronçant les sourcils.

— Messires, dit-il sans le quitter du regard, cet homme simule. Il n'est pas plus inconscient que vous et moi. Il est en train de se jouer de vous.

À peine a-t-il terminé sa phrase que l'homme ouvre les yeux et éclate de rire.

— On va vous passer l'envie de rire, dit le roi avec colère. Fridek, procédez immédiatement à l'interrogatoire. Je veux qu'il crache tout ce qu'il sait.

Si vous choisissez de laisser faire le prévôt, expert en la matière, rendez-vous au **80**.

Si vous préférez mener l'interrogatoire vous-même, *rendez-vous au* [**62**](#).

289

— Père, dites-vous sans détour, que contient ce rapport ? Vous semblez bien préoccupé.

Le roi jette un œil au parchemin qu'il tient encore dans ses mains, puis reporte son attention sur vous.

— Deux de nos gardes ont été retrouvés morts, la gorge tranchée, sur les remparts nord.

— Bon sang ! Certainement un assassin ou un espion.

— Probablement un espion. S'il s'était agi d'un assassin, il aurait été bien plus discret. Mais cette hypothèse n'est pas à exclure. Je vais donner des ordres pour renforcer la sécurité et placer des gardes au chevet de ton frère. Je demanderai également qu'un homme t'accompagne.

— Hors de question, protestez-vous. Je n'ai nul besoin d'un baby-sitter.

Le roi esquisse un demi-sourire, puis son expression se fait hésitante. Après un court silence, il soupire.

— Je devrais t'en imposer un pourtant, mais je sais que tu n'accepterais jamais. Très bien, je cède, mais promets-moi de rester sur tes gardes.

Vous hochez la tête, satisfait.
Que choisissez-vous de faire à présent ?
Si vous voulez vous rendre sur les remparts
nord pour enquêter et tenter de trouver un indice,
rendez-vous au [83](#).

Si vous préférez demander au roi quelle
stratégie a été définie pour briser le siège d'Ashar,
rendez-vous au [325](#).





290 ... un Ifrit, une créature dont le seul but est la destruction.

290

Depuis votre position, vous distinguez le roi Borr et Ashar, immobiles l'un devant l'autre, comme deux fauves prêts à se déchirer. Leurs lèvres bougent, mais le fracas des combats étouffe leurs paroles. Puis le roi fait un pas en avant, l'arme levée dans un cri de défi, et Ashar répond par un rire glacé.

Alors le chaos se déchaîne. Les rangs se brisent, les soldats se jettent les uns contre les autres, les gardes royaux se heurtent aux gardes d'Ashar, et au centre de la tourmente éclate l'affrontement que tous craignent... le père contre le fils.

Sans perdre plus de temps, vous montez en croupe d'un de vos cavaliers et lui ordonnez de foncer prêter main-forte à votre père.

Voyant les troupes venues avec Ashar se battre avec un tel acharnement, vous vous demandez un instant si Lysana ne vous a pas trahis ou si son plan n'a pas été découvert. Cependant, moins d'une minute plus tard, vous entendez le son strident d'un sifflet déchirer le vacarme des combats. La seconde suivante, les troupes de Lysana se retournent contre Ashar et le reste de ses soldats d'élite.

À ce moment-là, la véritable nature du chaos se dévoile en une boucherie sans nom. Les hommes de Lysana se jettent sans sommation sur les soldats d'élite et les massacrent sans vergogne. Les gardes

du corps d'Ashar tentent de le protéger de la masse sanguinaire se ruant sur lui, mais malgré une lutte acharnée, eux aussi finissent par périr sous le nombre.

Dans le tumulte, vous avez le temps de voir le jeune général Vesima entraîner le roi loin de cette ligne de front sanglante et, dans le même temps, l'un des hommes de Lysana enfoncer sa lame dans le dos d'Ashar. C'est à cet instant précis que tout bascule.

Ashar pousse alors un cri de douleur qui se répercute en écho sur tout le champ de bataille. Il tombe à genoux, puis son corps se met à irradier d'une lumière blanche si intense que vous êtes obligé de fermer les yeux. Soudainement, une déflagration colossale secoue le sol, engloutissant hommes et acier dans un brasier titanique, ne laissant derrière elle que cendres et silence.

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous voyez au milieu du cratère formé par l'explosion une entité faite de flammes. C'est l'ultime sortilège d'Ashar. Vous devinez plus que vous ne comprenez qu'il a lié sa dernière étincelle de vie à son âme dans une incantation interdite d'une puissance redoutable. Ce n'est plus Ashar qui s'apprête à ravager le champ de bataille, mais une entité primordiale de feu, un Ifrit, une créature dont le seul but est la destruction.

Vous n'avez plus le choix. Vous allez devoir l'affronter et mettre un terme définitif à sa folie vengeresse. *Rendez-vous au [21](#).*

291

Vous tombez à genoux, mortellement blessé. La douleur existe encore, mais elle s'efface peu à peu, submergée par la rage et la frustration qui vous consument. Devant vous, votre demi-frère se tient droit, la mine triomphante et moqueuse. Vous relevez la tête vers lui avec une détermination brûlante, mais la Mort est déjà là, ricanante.

Ashar s'approche. De sa main droite, il relève votre menton et plonge son regard dans le vôtre. Votre conscience vacille, mais vous distinguez sans peine son sourire satisfait.

— Finalement, tu as de la chance, dit-il. Ta fin est rapide. Sache toutefois que ton père, ce roi fantoche, et ton frère mourront lentement de ma main. Dans des souffrances bien plus cruelles que les tiennes.

Il continue de parler. Ses yeux brillent d'un plaisir malsain. Vous ne l'entendez déjà plus. La Mort est prête à réclamer son dû.

Étrangement, vous souriez.

Peut-être est-ce votre ultime défi. Le voir s'égosiller dans le vide pour rien vous offre un

dernier plaisir. Une victoire dérisoire, futile... mais réelle. Puis tout s'éteint. Vous venez de mourir, le sourire aux lèvres.

Votre aventure s'achève ici...

292

Vous dégainez lentement votre arme et défiez votre ennemi.

— Je n'ai pas l'habitude de poignarder les hommes dans le dos, même des scélérats de votre espèce, dites-vous avec force.

L'homme se retourne lentement, un sourire carnassier aux lèvres et le regard brûlant de haine.

— Tu vas regretter tes paroles, maudit lèche-coque !

Soldat au cou de taureau

PV : 24 Puissance : 4 Défense : 12

Règle spéciale : Cet homme est relativement lent, mais il possède une force considérable. S'il réussit un coup critique, vous serez sonné par la violence de son attaque et subirez *un malus de -1 en Combat pour le round suivant*.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [199](#).

293

Vous avez à peine le temps d'apercevoir l'éclair blanc du coup de feu qu'un réflexe instinctif vous sauve la vie. Vous basculez la tête vers la droite et la balle vous érafle la joue, *vous faisant malgré tout perdre 1 points de vie.*

Le cœur battant, les yeux écarquillés, vous contemplez le corps de l'homme avec hébétude.

Vous avez néanmoins survécu à ce combat.
Rendez-vous au 39.

294

Sans perdre une seconde, vous vous précipitez vers le fond de la tente et, d'un puissant coup de dague, vous transpercez l'épaisse toile avant de la déchirer sur toute sa hauteur. Sans la moindre hésitation, vous vous glissez dehors et filez sans demander votre reste. Vous vous faufilez entre les tentes aussi discrètement que possible, mettant le plus de distance possible entre vous et la tente-prison.

Si vous avez découvert une écurie, *rendez-vous au 44.*

Si ce n'est pas le cas, *rendez-vous au 208.*

295

Malgré tout, vous jugez le risque trop grand. Si vos deux compagnons ont bel et bien été capturés, les soldats seront certainement sur leurs gardes. Inutile donc de provoquer le destin.

Vous poursuivez votre route sur le qui-vive sans rencontrer le moindre problème. À vrai dire, hormis ces trois soldats, vous ne croisez personne. Les abords du camp sont déserts, la plupart des hommes combattant vos troupes plus loin dans la plaine.

Alors que vous commencez à atteindre le cœur du camp, quelque chose attire votre attention. Le hennissement de plusieurs chevaux. Étonné, vous contournez la tente qui se trouve devant vous et tombez nez à nez avec une écurie de fortune construite de bric et de broc. À l'intérieur, vous comptez pas moins de cinq chevaux. Vous en notez soigneusement l'emplacement, car si vous devez fuir rapidement, ils pourraient vous être d'un grand secours.

La providence semblant être de votre côté, *lors de votre prochain test de Chance, vous pourrez ajouter 1 à votre résultat. Ce bonus ne pourra être utilisé qu'une seule fois.*

Vous finissez par arriver au cœur même du camp. Ici, les soldats sont bien plus nombreux, mais

ils sont si occupés qu'aucun d'entre eux ne vous prête la moindre attention. Après quelques instants, vous débouchez sur une grande esplanade où se dresse un gibet, sur lequel se balance doucement un pendu. Votre cœur se fige lorsque vous le reconnaissez. C'est l'un des volontaires, celui qui s'est élancé en premier au début de l'opération. Non loin de là, un deuxième gibet est en train d'être monté.

Vous comprenez aussitôt que votre second compagnon est encore en vie et qu'il est retenu captif quelque part dans le camp.

Désormais, une question majeure se pose à vous.

Allez-vous tout faire pour le retrouver et tenter de le sauver, sachant pertinemment qu'une fois sa fuite remarquée et l'alerte donnée, vous ne pourrez plus remplir votre mission et qu'elle se soldera inévitablement par un échec ? *Rendez-vous au [190](#).*

Ou bien le laisserez-vous à son sort pour continuer l'opération telle qu'elle était prévue ? Dans ce cas, *rendez-vous au [224](#).*

296

— Oui, père. J'ai hâte d'en découdre. Les heures d'Ashar sont désormais comptées. Je vais lui faire regretter d'avoir osé s'en prendre à nous, croyez-moi.

Le roi vous observe longuement, une expression indéchiffrable dans le regard.

— Mon fils, finit-il par dire, tu manques cruellement d'expérience. Si, comme moi, tu avais pris part à de nombreuses batailles, tu n'aurais aucune hâte à voir celle-ci commencer. Tu saurais que les fruits de la guerre sont rarement juteux. Violence, souffrance, deuil et haine sont les seuls trophées que récoltent les vainqueurs. Quant aux vaincus...

— J'en ai bien conscience, père, mais la haine brûle en moi comme un feu qu'aucune raison ne peut éteindre. Comment voulez-vous que je ne sois pas impatient de lui faire payer la mort de Dunedane ou celle de tous les soldats et civils victimes de sa folie meurtrière ?

Le roi Borr pousse un long soupir. Ses traits se durcissent, puis s'adoucissent.

— La haine a toujours été une puissante motivation, mais rares sont ceux qui n'en paient pas le prix. Je ne peux toutefois t'en vouloir, moi-même j'ai du mal à contenir ma rancœur envers lui.

Il porte alors la main à son médaillon d'argent, orné d'un cerf bondissant surmonté d'une couronne, symbole ancestral de Kaasalia. À la lueur des torches, le bijou semble palpiter entre ses doigts.

— Je vais invoquer la bénédiction Alkarine sur toi. Si la haine guide ton bras, tu auras besoin de sa puissance.

Le médaillon se met soudain à luire d'une clarté argentée et aveuglante. L'instant d'après, vous sentez couler en vous une force nouvelle, pulsant dans vos veines comme un feu liquide et impétueux. *Jusqu'à la fin de la bataille, vous bénéficiez de +1 en Puissance.*

Un instant plus tard, le roi lève le bras et brandit son épée vers les cieux. Lentement, les portes s'ouvrent en silence sur la basse-cour. Dehors, la nuit s'efface à peine. Les premières lueurs de l'aube glissent sur les toits et sur les visages des émeutiers qui ne sont pas rentrés pour la nuit. Ils restent médusés devant vous, et c'est dans une marche solennelle que vous vous dirigez vers les immenses portes en bois serties dans l'épaisse muraille des fortifications.

Vous retenez votre respiration tandis qu'elles s'ouvrent et que les grosses chaînes du pont-levis, dans un bruit assourdissant de métal raclant sur métal, dégagent la voie vers votre destinée et celle du royaume.

Lorsque le pont-levis s'abaisse, une étrange bulle où le temps semble suspendu vous enveloppe. Le roi pousse alors son cri de guerre, puissant,

ancestral, chargé de siècles d'histoire, et la bulle éclate violemment. Dans une rage à peine contenue, vos forces s'élancent à l'assaut de l'ennemi.

Cette fois, vous y êtes, l'ultime bataille vient de débuter. *Rendez-vous au [121](#).*

297

Le second garde vous dévisage avec animosité, puis crache à vos pieds.

— Pour qui vous prenez-vous ? Nous ne sommes pas chez ces sangs-bleus de nobliaux ici. Soit vous avez le laissez-passer, soit vous passerez au fil de mon épée, dit-il en la brandissant avec un sourire mauvais.

Vous comprenez aussitôt que fuir n'est pas une option. À peine auriez-vous le dos tourné que la lance du premier garde vous transpercerait. Vous n'avez donc plus le choix et, sans leur laisser le temps de réagir, vous dégainez et engagez le combat.

Vous vous battez vaillamment et prenez même rapidement le dessus, mais les gardes s'égosillent pour sonner l'alerte, et vous êtes bientôt submergé par le nombre. Ils tentent tant bien que mal de vous capturer vivant, toutefois, vous vous battez avec une telle hargne qu'ils n'ont d'autre choix que de vous porter un coup fatal afin de limiter les pertes dans leur camp. Votre aventure s'achève ici...

298

Pour une fois, la chance semble de votre côté. Vous en êtes désormais certain, *Hardi* a trouvé la piste de la tueuse. Tout indique qu'elle est passée non loin du chenil. Le chien grogne et jappe au fil de votre progression, sans même broncher lorsqu'un projectile vient frapper la muraille à proximité, tant il est concentré sur la traque.

Au bout d'une vingtaine de minutes, *Hardi* se tait brusquement. Il se fige, les muscles tendus, une patte levée, le museau pointé vers un entrepôt agricole. Vous comprenez que vous venez de débusquer l'assassine.

Vous attachez *Hardi* à quelques pâtes de maisons de là afin d'éviter qu'il n'aboie et ne vous fasse repérer. De retour devant l'entrepôt, que faites-vous ?

Si vous voulez rester caché et attendre de voir ce qu'il va se passer, *rendez-vous au [300](#)*.

Si vous préférez faire le tour de l'entrepôt pour trouver un moyen d'y pénétrer discrètement, *rendez-vous au [30](#)*.

Si vous préférez l'action à la subtilité, vous pouvez passer par la porte principale, arme à la main, prêt à en découdre. *Rendez-vous au [277](#)*.

299

D'un bond, vous plongez pour tenter de sortir du brasier, mais, pris de panique, vous trébuchez. Vous vous relevez aussitôt, mais c'est déjà trop tard. Dans une douleur indescriptible, vous sentez votre chair se consumer sous les crocs ardents des flammes magiques. Vos poumons se dessèchent tant l'air que vous inspirez est brûlant. Vous poussez alors un cri d'agonie, qui s'étouffe rapidement lorsque votre gorge se consume à son tour.

Vous mourrez au pied de votre bourreau, dans une souffrance si intense, si absolue, que lorsque la Mort vous tend sa main décharnée, vous la saisissez comme une délivrance.

Votre aventure se termine ici...

300

Plusieurs longues minutes s'écoulent sans que rien de suspect n'attire votre attention. Vous êtes sur le point d'abandonner votre poste d'observation pour adopter une stratégie plus directe, lorsqu'une silhouette surgit.

Une personne emmitouflée dans une veste ample à capuche, le visage entièrement dissimulé, s'approche de la porte et frappe selon un rythme

particulier. Après avoir vérifié qu'aucun témoin n'est présent, l'inconnu se glisse rapidement à l'intérieur.

Que décidez-vous de faire ?

Si vous voulez vous approcher discrètement de la porte et tenter de pénétrer à l'intérieur à votre tour, *rendez-vous au [140](#).*

Si vous préférez chercher une fenêtre ou une lucarne afin d'observer ce qui se passe dans l'entrepôt à couvert, *rendez-vous au [30](#).*

301

Dans un ultime élan de désespoir, vous pressez vos cuisses contre les flancs de Zéphyr et le faites bondir de toute sa puissance. Le cheval s'élève, haut et loin, mais devant vous se trouvent d'autres cavaliers. La manœuvre frôle la folie et pourrait bien vous coûter la vie. Seul votre sens de l'anticipation vous permettra d'atterrir entre les deux chevaux sans encombre.

Faites un jet de Perception, facteur 14.

Si vous obtenez entre 1 et 13, *rendez-vous au [71](#).*

Si vous obtenez 14 ou plus, *rendez-vous au [331](#).*

302

Sans même vous concerter avec Lysana, vous vous élancez en enjambant les pauvres gardes étendus au sol. Le couloir est vide et silencieux, mais vous foncez dans la direction qu'il a prise. Vous avez beau courir de toutes vos forces, vous n'arrivez pas à le rattraper. Rien n'indique qu'il est passé par là, comme si son existence même ne laissait aucune empreinte.

Au bout du long couloir, deux gardes surgissent, armes en main. Lorsqu'ils vous reconnaissent, ils poussent presque un soupir de soulagement.

— Prince Ken-Rhyl, vous allez bien ? Nous avons entendu quelqu'un courir dans les couloirs et nous avons cru que l'assassin était revenu.

— Vous n'avez croisé personne en venant ?

— Non, prince, pas âme qui vive.

— Bon sang, murmurez-vous en serrant les poings. Comment a-t-il pu nous filer entre les doigts aussi facilement ?

Vous reprenez votre calme.

— Allez chercher du renfort. Les deux gardes en faction devant mes appartements ont été assassinés.

Les deux soldats se regardent, blêmissant, puis s'éloignent en hâte.

Vous regagnez votre chambre au pas de course. Vous devez mettre les choses au clair avec Lysana, et surtout, éviter que les gardes ne tombent sur elle. Cela compliquerait tout. Mais à votre arrivée, la pièce est vide. Elle a disparu. Sur le bureau, toutefois, un court message vous attend.

Même si l'homme encapuchonné l'a découvert,

nous devons mettre notre plan à exécution.

*Demain, lorsque vous serez face à Ashar,
mes hommes se retourneront contre lui.*

Bonne chance mon beau prince.

Signé : Lysana

P.S. Ne t'inquiète pas, nous réglerons nos comptes une fois Ashar vaincu. Évite de mourir d'ici là.

Une fois les corps évacués, bien trop tendu pour songer à vous reposer, vous errez un moment dans la cour du château. Les émeutiers grondent toujours, et vous espérez sincèrement que demain marquera votre victoire sur Ashar ainsi que la fin de ce siège.

Le reste de la journée s'écoule sans incident notable. Après avoir mangé seul dans votre chambre, vous allez vous coucher.

Cette nuit-là, vous dormez à peine. Pourtant à l'aube, l'imminence de la bataille balaie en vous toute trace de fatigue. *Rendez-vous au* [155](#).

303

La bataille contre cette cohorte s'éternise, mais vous finissez par en venir à bout. Autour de vous, vos soldats reprennent leur souffle. Vous avez subi de nombreuses pertes et vos chances de victoire s'amenuisent de minute en minute. Le roi Borr et ses hommes semblent prendre difficilement le dessus. Eux aussi ont été durement touchés, tout comme l'unité d'élite ennemie.

Un mauvais pressentiment ne cesse de vous étreindre le cœur de sa main glacée. Un malaise étouffant, une peur sourde, une menace qui prend soudainement forme sous vos yeux horrifiés.

Les soldats en armure lourde, qui affrontaient encore votre père quelques instants plus tôt, se séparent brusquement, comme l'eau s'ouvrant devant l'étrave d'un navire, créant une profonde balafre séparant leur rang en deux. Par cette allée s'avance Ashar. Derrière lui marchent ses gardes personnels, suivis d'une troupe entière de soldats,

parfaitement ordonnés malgré le chaos environnant. Leur arrivée impose un silence lourd, presque étouffant, tandis que vous sentez votre gorge se serrer.

Le véritable combat est sur le point de commencer.

Si vous avez rencontré la tueuse et accepté son offre, *rendez-vous au [290](#).*

Dans le cas contraire, *rendez-vous au [228](#).*

304

Avant de ressortir, vous fouillez avec le plus de discrétion possible cet amoncellement d'équipements usagés, espérant y dénicher une pépite. Malheureusement, vos efforts restent vains. Pourtant, au moment où vous vous apprêtez à quitter la tente, quelque chose attire votre regard.

Adossée contre l'un des murs de toile repose une armure. Elle est totalement inutilisable. Le plastron est percé en son centre d'un trou sanguinolent. Mais, entre deux couches de cuir élimé, vous distinguez un morceau de papier glissé là, probablement par son ancien propriétaire. Intrigué, vous le saisissez et le dépliez. D'une écriture malhabile, vous lisez :

Le mau de pase pour lé garde de Khran cé : modit mat de mizaine.

Vous emportez ce mot griffonné et sortez de la tente pour reprendre votre route. *Rendez-vous au [129](#).*

305

Le voyage vers le monastère d'Elb prend plusieurs jours. Les deux premiers se passent sans le moindre problème. Malgré quelques tensions entre vos soldats et les hommes de Lysana, il ne se produit rien de notable. Thyll reste silencieux, surveillant du coin de l'œil votre nouvelle alliée. Cette dernière partage son temps entre ses hommes et vous. Malgré cela, vous n'avez pas appris grand-chose sur elle. Elle demeure très évasive sur son passé. La seule chose qu'elle vous ait dite, c'est qu'elle est devenue orpheline très jeune et que Warick, le Dragon des mers, l'a recueillie et élevée comme sa propre fille.

Le soir du troisième jour, la veille de votre arrivée au monastère, un événement survient. Au cœur de la nuit, plusieurs sentinelles sont attaquées. Parmi les victimes, l'un des hommes de Lysana et deux de vos soldats. Leurs corps mutilés et à moitié

dévorés sont retrouvés à plusieurs centaines de mètres du camp le lendemain matin. Le plus étrange, c'est que personne n'a entendu le moindre bruit.

Si vous voulez essayer de retrouver ce qui a tué vos soldats, *rendez-vous au [18](#).*

Si vous préférez ne pas prendre de risques ni perdre davantage de temps, vous pliez bagages et reprenez votre route. *Rendez-vous au [276](#).*

306

Après ces pérégrinations, vous parvenez à vous infiltrer plus avant dans le camp ennemi. La tente du général n'est plus très loin et vous gardez bon espoir de mener à bien votre mission avant le lever du soleil. Peut-être même que l'un de vos compagnons est sur le point d'y mettre un terme. Votre décision de vous vêtir de noir et de vous fondre dans les ombres semble porter ses fruits, surtout depuis que la lune n'est plus un problème. Pourtant, un mauvais pressentiment ne cesse de vous étreindre le cœur.

Vous atteignez finalement la périphérie d'une petite place, entourée de tentes de tailles diverses. De nombreux soldats s'y trouvent et vous avez déjà manqué d'être repéré à plusieurs reprises. Mais ce n'est pas cela qui vous glace le sang. Au milieu de la place se dresse un gibet. Un homme, habillé de noir et le visage couvert de suie, y est pendu haut et court.

Vous le reconnaîtrez aussitôt. C'est le premier des volontaires partis au début de l'opération. Vous serrez les dents de colère, même si vous saviez tous que la mort était une éventualité plus que probable.

Un second gibet est en train d'être monté à proximité. Vous comprenez alors qu'une seule explication est possible. Votre second compagnon a lui aussi été capturé.

Une décision capitale s'impose à vous.

Allez-vous chercher dans quelle tente il est retenu prisonnier et tout tenter pour le libérer, sachant qu'une fois l'alerte donnée vous n'aurez plus aucune chance d'accomplir votre mission. *Rendez-vous au 89.*

Ou bien abandonnerez-vous votre compagnon à son sort et poursuivrez-vous votre mission, *rendez-vous au 224.*

307

Vous devez absolument vous montrer discret. Alors, prenant sur vous, vous basculez le tonneau sur le flanc et le faites rouler en suivant l'homme à travers un dédale de tentes.

Il semble s'amuser à vous promener sans but, se pavant fièrement devant les soldats que vous croisez. Par moments, il vous assène de grandes

claques dans le dos, éclatant d'un rire mauvais qui résonne dans la nuit.

Vous prenez courageusement votre mal en patience. La sueur vous coule sur le front, vos muscles endoloris crient grâce sous l'effort. Vous commencez à perdre patience face à cette humiliation, mais votre moral remonte brusquement lorsque vous constatez que vous amenez le tonneau dans l'une des tentes situées à moins de 50 mètres de celle du général.

Avec difficulté, vous parvenez à placer le tonneau à côté des deux autres déjà présents dans la tente. Votre tortionnaire vous lance un sourire entendu et vous fait signe de le suivre. Vous comprenez avec dépit qu'il en reste encore d'autres à rapporter ici.

Dehors, la nuit s'éteint lentement. À l'est, le ciel pâlit déjà, annonçant l'arrivée imminente de l'aube.

Vous devez absolument lui fausser compagnie, sinon il sera trop tard.

Faites un jet de Discrédition, facteur 14.

Si vous obtenez un résultat entre 1 et 13, rendez-vous au [106](#).

Si vous obtenez 14 ou plus, rendez-vous au [54](#).

308

Vous sentez que cette unité d'élite est particulièrement puissante et vous ne voulez surtout pas laisser votre père et ses hommes sans soutien. Piquant des deux, vous foncez à bride abattue pour les rejoindre. Alors que vous n'êtes plus qu'à une cinquantaine de mètres, *Zéphyr* pousse un hennissement de douleur et s'effondre, une lance plantée dans le poitrail. Vous êtes violemment projeté au sol, où vous perdez *2 points de vie* à cause du choc.

Légèrement titubant, vous vous relevez prestement, prêt à combattre le soldat qui a mortellement blessé votre monture, mais ce dernier n'a eu que ce qu'il méritait, car *Zéphyr* l'a écrasé durant sa chute. Une grande tristesse vous envahit lorsque vous comprenez que votre fidèle destrier n'est plus. C'est donc la rage au ventre que vous vous précipitez vers le roi et ses hommes.

Lorsque vous arrivez, votre père est aux prises avec l'un de ces puissants soldats. Son adversaire est si coriace qu'il vous remarque à peine. Quant à vous, vous ne vous faites pas prier et vous jetez sur le premier soldat d'élite à votre portée.

Soldat en armure lourde

PV : 30

Puissance : 3

Défense : 12

Règle spéciale : Ce soldat est relativement lent, mais il est protégé par une armure ensorcelée par Ashar, réduisant les coups reçus. *Déduisez 2 à vos dégâts à chaque coup que vous lui porterez.* Vous ne pouvez pas infliger moins de 1 point de dégâts.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, un second soldat vous fait face avec la même règle spéciale.

Second soldat en armure lourde

PV : 25

Puissance : 3

Défense : 11

Si vous sortez vainqueur de ce double combat, *rendez-vous au [32](#).*

309

Faites un jet de Perception, facteur 15.

Si vous obtenez entre 1 et 14, vos yeux ne distinguent rien d'autre que le cadavre du prisonnier, qui se consume lentement. Vous emboîtez alors le pas au roi et au prévôt en direction de la salle du trône. *Rendez-vous au [285](#).*

Si, en revanche, vous obtenez 15 ou plus, *rendez-vous au [267](#).*

310

La salle de l'intendance, où se trouve le chef geôlier, ressemble davantage à un bureau qu'à autre chose. Vous le trouvez penché sur un long rapport. À votre arrivée, sans lever la tête de son parchemin, il grogne qu'il ne veut pas être dérangé, sauf pour une affaire urgente. Cela vous arrache un sourire malgré vous.

Vous le connaissez bien. Il est au service de votre famille depuis aussi loin que vous vous en souvenez. C'est un homme d'âge avancé, bougon, taciturne et râleur, qui n'a jamais sa langue dans sa poche. Pourtant, il est aussi franc et loyal. Bref, vous l'aimez bien.

— Ne suis-je pas une urgence pour vous, maître Gorio ? lancez-vous sur un ton de colère feinte.

Le chef geôlier relève la tête en fronçant les sourcils, prêt à aboyer. Lorsqu'il vous reconnaît, son visage s'adoucit un instant et il se lève lentement.

— Prince Ken-Rhyl, grommelle-t-il, on ne vous a jamais appris à frapper ?

Malgré son ton revêche, vous savez qu'il est ravi de vous voir. Vous lui racontez vos récentes aventures et la raison de votre présence. Il vous écoute avec attention, les mâchoires serrées chaque fois que vous évoquez Ashar.

— Je comprends, finit-il par dire. Vous avez bien fait de venir. Je dois avoir *une potion de Vitalia* qui traîne quelque part.

Après avoir mis son bureau sens dessus dessous, il finit par retrouver ce qu'il cherchait, une petite boîte en bois. Il l'ouvre et en sort deux fioles. La première contient un liquide doré. La seconde, plus petite, est faite d'un verre opaque.

— Tenez, dit-il. Prenez *cette potion de Vitalia* et cette *potion de force*. Elles vous seront plus utiles à vous qu'à moi.

Vous le remerciez chaleureusement avant de prendre congé.

Notez sur votre fiche de personnage une potion de Vitalia. Elle vous permet soit de regagner la totalité de vos points de vie, soit de soigner un empoisonnement. Dans ce second cas, vous ne récupérez aucun point de vie.

Notez également une potion de force. Si elle est utilisée lors d'un combat, elle vous accorde +2 en Puissance jusqu'à la fin de l'affrontement. Si elle est utilisée lors d'un jet de force, elle permet d'ajouter +2 au résultat du jet.

Lorsque vous regagnez la cellule de l'empoisonneur, le roi et Fridek de Lirac arrivent à leur tour.

— Mon fils, dit le roi en désignant le prisonnier, c'est bien l'homme que tu as capturé ?

Vous acquiescez sans quitter le captif des yeux.

Le prévôt s'avance et l'observe un moment.

— Il simule, affirme-t-il. Cet homme n'est pas évanoui, loin de là.

À ces mots, le prisonnier ouvre brusquement les yeux et éclate d'un rire sec.

— Qu'on lui fasse ravalier son insolence, tonne le roi. Fridek, interrogez-le immédiatement, et sans ménagement.

Si vous choisissez de laisser faire le prévôt, expert en la matière, *rendez-vous au 80*.

Si vous préférez mener l'interrogatoire vous-même, *rendez-vous au 62*.

311

Vous êtes conduits au château sous les huées et les cris de rage des civils. Le tumulte ne s'apaise qu'une fois les lourdes portes refermées derrière vous. Lorsque vous pénétrez dans la cour intérieure, Thyll se tourne vers vous, le visage grave.

Si vous avez choisi de poursuivre la tueuse dans la basse-cour, *rendez-vous au 271*.

Si vous avez choisi de faire partie du raid mené par le général Khrys, *rendez-vous au 37*.

312

— Des pirates ?! Mais de quoi parles-tu ?

Le jeune homme paraît surpris par votre réaction.

— Oui, des pirates. Ashar s'est allié aux cinq Archontes des mers. Ce sont cinq grands pirates qui se partagent la mer Sirénienne et qui disposent de milliers d'hommes. Vous ne le saviez pas ?

— Bon sang... Tout s'explique, dites-vous à vous-même. Leur façon étrange de combattre, leur teint hâlé, leur manière de parler... et surtout comment ce traître a réussi à réunir une armée aussi nombreuse. Je savais bien qu'aucune nation ne lui aurait prêté allégeance.

Vous le fixez avec intensité.

— Mais toi alors, qui es-tu ? Si tu me dis tout ça, c'est que tu n'es pas l'un d'eux. Tu ne ressembles d'ailleurs pas à un pirate.

— Je suis de Denden. Ces chiens m'ont capturé quand ils ont pillé mon village. Ils ont brûlé ma maison et tué ma famille, poursuit-il d'une voix éteinte. Si je n'avais pas su lire et écrire, je serais mort avec eux.

Vous baissez votre dague, convaincu qu'il dit la vérité.

— Je m'appelle Gus, reprend-t-il en vous tendant timidement la main.

— Ken-Rhyl, répondez-vous par réflexe en la lui serrant.

— Ken-Rhyl... le prince Ken-Rhyl ?! s'exclame-t-il.

— Chut ! Tais-toi. Moins fort, nom d'un chien. Dis-moi plutôt où se trouve le prisonnier.

— Je vais vous conduire à lui, répond Gus en vous regardant droit dans les yeux. Mais je vous demande de m'emmener avec vous.

— Hors de question. C'est bien trop dangereux. Il y a neuf chances sur dix que nous soyons pris. Reste ici, tu seras plus en sécurité.

— En sécurité?! Avec ces maudits pirates qui me traitent comme un esclave, qui passent leurs nerfs sur moi et me donnent des coups de fouet pour le plaisir ?

Vous soupirez, vaincu.

— Très bien. Tu viens avec moi, mais tu obéiras sans discuter au moindre de mes ordres.

— Oui, je le jure. Je ferai tout ce que vous me demanderez.

— Bien... mais je sens que je vais le regretter. Allons-y, je te suis.

Il hoche la tête et s'enfonce dans la nuit.

Rendez-vous au 60.

313

— Bien, dans ce cas, si j'ai ta parole, n'en parlons plus. Le général Khrys est sur le point de faire son briefing avant l'opération. Si tu veux prendre part au raid, tu dois y assister, sinon il refusera sûrement de t'intégrer à la troupe.

— Alors je vous laisse, père.

Avant de quitter la salle, vous vous retournez une dernière fois.

— Ne vous inquiétez pas, je serai prudent.

— Je l'espère... Maintenant file, avant que je ne change d'avis.

Vous gagnez rapidement la salle de guerre. Le général Khrys s'y tient, face à une vingtaine de lieutenants à la mine fermée et concentrée. Derrière lui, un plan du champ de bataille est fixé au mur. Des objectifs tracés à l'encre rouge indiquent clairement les points à frapper.

— Prince Ken-Rhyl, dit-il en vous apercevant, y a-t-il un problème ?

— Aucun, rassurez-vous. Je viens simplement me joindre à vous pour ce raid.

Il paraît sur le point de répondre, mais il se ravise et hoche la tête. Il vous fait signe de prendre place parmi les gradés. Vous vous installez sans un mot, sous le regard incrédule de certains d'entre eux, et tendez l'oreille.

Le général Khrys montre la carte. Ses yeux durs parcouruent les visages de chaque homme rassemblé.

— Nous engagerons 200 cavaliers pour cette sortie. Ils seront répartis en 20 escadrons de 10 hommes, chacun placé sous l'autorité d'un lieutenant.

Il désigne le flanc gauche du plan, là où sont dessinés les engins de siège.

— 10 escadrons formeront notre fer de lance. Leur mission est simple. Percer droit jusqu'aux machines et les incendier. Ils disposeront de torches, d'huile et d'un seul ordre. Détruire catapultes et trébuchets.

Son doigt glisse ensuite vers l'autre côté du camp ennemi.

— 5 escadrons couvriront leur progression, harcelant les archers et dispersant tout regroupement adverse. Ils ne devront en aucun cas se laisser fixer. Leur meilleure arme sera la mobilité.

Enfin, il pointe le chemin du retour.

— Les 5 derniers escadrons se tiendront en réserve, prêts à intervenir pour dégager la retraite. Ce sont eux qui garantiront que nous puissions regagner nos murs. Aucun héroïsme inutile ne sera toléré. Si nous traînons, nous serons submergés.

Il se tourne vers l'assemblée.

— Chacun connaît son rôle. Gardez en tête que l'objectif est de semer la terreur et de priver l'ennemi de ses armes.

Un silence lourd s'installe dans la salle de guerre. Les lieutenants échangent des regards graves, serrant les poings sur la garde de leurs épées.

Le général désigne de nouveau la carte. Son doigt s'arrête sur un petit cercle rouge, en retrait du camp ennemi.

— Ici se trouve la tente d'un des généraux d'Ashar. Seuls 3 volontaires seront déployés pour cette mission, pas un de plus. Une troupe plus grande serait trop vite repérée.

Il marque une pause, pesant ses mots.

— Je ne vous cacherai pas que c'est une mission suicide. Il faudra franchir discrètement les lignes ennemis, trouver la tente du général et l'abattre. La rapidité sera la clé de votre survie. Nous ne pourrons pas tenir éternellement sur le champ de bataille. Si vous espérez regagner le château en vie, vous devrez rejoindre la cavalerie avant qu'elle ne sonne la retraite. Si nous réussissons cette opération, la confusion se répandra dans leurs rangs comme une traînée de poudre. Nous pourrons alors frapper à nouveau, et plus fort.

Son regard se fait plus sombre.

— Mais si vous êtes découverts, vous n'aurez qu'une seule chance. Fuir ou mourir. Aucun renfort ne viendra vous chercher.

Le général frappe du poing la carte.

— Cette mission sera une ombre dans la nuit. Si elle réussit, elle sauvera des centaines de vies. Si elle échoue...

Un silence pesant suit ses paroles, seulement brisé par le siflement du vent contre les murs du château. Il laisse retomber son bras et balaye l'assemblée du regard.

— Des questions ?

Si vous voulez en savoir plus sur le raid visant les engins de siège, *rendez-vous au [183](#).*

Si la mission d'assassinat vous intrigue, *rendez-vous au [124](#).*

314

Vous plongez au sol en serrant les dents. Deux secondes plus tard, un projectile frôle le merlon, exactement à l'endroit où vous vous trouviez un instant auparavant. Vous lancez un regard blême au sergent. Son avertissement n'était décidément pas à prendre à la légère.

Alors que vous reprenez vos esprits, un soldat accourt.

— Prince, dit-il après vous avoir salué, un espion a été capturé près du puits central. Il a été conduit au cachot et le roi souhaite que vous assistiez à l'interrogatoire.

— Il s'est fait prendre ? demandez-vous, partagé entre incrédulité et soulagement.

— Oui, au moment où il versait une étrange poudre grise dans l'eau.

— Dans ce cas, je vous suis. Allons-y.

Guidé par le soldat, vous descendez jusqu'aux geôles du château. Dans la pénombre, un homme est enchaîné au mur par de lourdes chaînes. Devant lui se tiennent le roi et Fridek de Lirac, le prévôt royal. Vous vous interrogez un instant sur sa présence, avant de comprendre qu'il devait sans doute faire partie des civils ayant trouvé refuge au château lorsque Ashar a lancé son offensive.

À votre arrivée, le roi vous interpelle.

— Ah, Ken-Rhyl, te voilà. Nous allions commencer. J'ai pensé que tu voudrais participer à l'interrogatoire.

Vous hochez la tête en silence et serrez la main de Fridek de Lirac.

Si vous décidez de prendre une part active à l'interrogatoire, malgré l'expérience reconnue du prévôt, *rendez-vous au [62](#).*

Si vous choisissez de le laisser mener la séance, *rendez-vous au [148](#)*.

315

Vous roulez sur le côté à la dernière seconde, tandis qu'une rafale incendiaire pulvérise l'endroit où vous vous teniez un instant plus tôt. Vous vous redressez aussitôt, haletant, conscient que face à une telle puissance, la moindre hésitation signerait votre arrêt de mort. Chaque pas que vous faites est mesuré, et votre regard rivé sur le moindre de ses gestes.

Vous auriez juré qu'il chercherait à garder ses distances. Il n'en est rien. À la place, il saisit le médaillon qui pend contre sa poitrine et hurle un mot ancien, chargé de puissance.

Ses yeux s'embrasent d'une haine féroce, et vous comprenez à cet instant qu'il est passé aux choses sérieuses.

Le sol vibre sous vos pieds... puis se rompt. Des langues de feu surgissent de toutes parts, traçant autour de vous une muraille ardente qui pulse comme un cœur vivant. L'air devient irrespirable. Vous comprenez que vous êtes enfermé dans un piège infernal. Et pourtant, quelque chose vous trouble. Ashar est resté à l'intérieur avec vous.

Vous froncez les sourcils, perplexe, jusqu'à ce que son corps s'embrase à son tour.

Vous avez le temps de boire une potion de Vitalia s'il vous en reste une.

Le feu s'enroule autour de lui comme une seconde peau et se fige, prenant la forme d'une armure incandescente qui le recouvre entièrement. Dans sa main droite, surgit une large épée de feu, tandis que dans sa main gauche, apparaît une fine lame se prolongeant en un fouet de flammes claquant dans l'air brûlant.

Vous êtes stupéfait, il a choisi la voie du duel.

Et c'est là que naît votre véritable appréhension, car un combat au corps à corps aurait dû être à votre avantage. C'est ce que vous pensiez, avant. Mais à présent, un doute glacé s'installe en vous. La chaleur qui irradie de son armure est déjà presque insoutenable à cette distance... Que se passera-t-il lorsqu'il sera à portée de frappe, lorsque vous affronterez cette incarnation du brasier ?

Qu'importe... il n'y a plus de fuite possible. Le cercle de flammes vous enferme, et Ashar s'avance vers vous, implacable, prêt à en finir.

Ashar

PV : 40 Puissance : 4 Défense : 16

Règle spéciale : Son armure de feu dégage une chaleur intolérable. Vous perdez 1 *point de vie* à

la fin de chaque assaut. Vous subissez également un malus de -1 en *Combat*, à cause du flamboiement aveuglant de ses flammes.

En revanche, tous les deux assauts, Ashar perd 1 point de *Défense*, car cette magie, aussi puissante soit-elle, s'épuise rapidement. Cependant, sa *Défense* ne peut jamais descendre en dessous de 11.

Si, au terme de dix assauts, vous êtes toujours en train de vous battre, le feu qui l'embrase s'éteindra presque entièrement. Vous ne subirez alors plus aucun malus, que ce soit la perte de *points de vie* ou la pénalité à votre compétence de *Combat*. Sa *Puissance* passera également à 2.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [97](#).

316

Sans perdre une seconde, vous vous élancez l'arme au poing vers l'homme louche. Lorsqu'il vous aperçoit, il se fige, surpris. Son hésitation ne dure qu'un instant. D'un geste vif, il projette la bourse de cuir dans le puits avant de tourner les talons et de s'enfuir à toutes jambes.

Vous jurez entre vos dents. Attaquer de front n'était peut-être pas la meilleure idée, finalement...

Faites un jet d'Agilité, facteur 12.

Si vous obtenez entre 1 et 11, *rendez-vous au* [110.](#)

Si vous obtenez 12 ou plus, *rendez-vous au* [235.](#)

317

Vous entrez avec circonspection, mais la tente est vide. À l'intérieur s'entassent un bric-à-brac de vieilles armures, d'armes ébréchées et de casques bosselés. Certaines pièces sont encore poisseuses de sang. Vous comprenez qu'il s'agit de l'endroit où l'on entrepose les armes et les armures inutilisables, récupérées sur les corps des soldats tombés au combat.

Entendant vos ennemis se rapprocher, vous vous dissimulez précipitamment derrière un vieux porte-armure. Les trois hommes finissent par passer, mais vous attendez de longues minutes avant d'oser quitter votre cachette de fortune.

Faites un jet de Perception, facteur 14.

Si vous obtenez entre 1 et 13, *rendez-vous au* [41.](#)

Si vous obtenez 14 ou plus, *rendez-vous au* [304.](#)

318

À peine avez-vous donné le mot de passe que les gardes échangent un regard entendu. Soudain, l'un d'eux hurle :

— Alerte ! Nous avons un intrus ! Un intrus devant la tente du général Khran !

Il pointe sa lance vers vous, tandis que le second commence à vous prendre à revers. Vous reculez d'un pas, hésitant entre fuir ou tenter le tout pour le tout, lorsque la tente s'ouvre brusquement sur un homme vêtu d'une épaisse armure de cuir.

Vous restez figé. Aucun doute possible. C'est le général Khran. Et ce n'est pas un humain. C'est un nain. Chauve, la barbe noire et dense, il vous toise avec un sourire cruel, tenant entre ses mains puissantes une arbalète qu'il braque sur vous.

— Le mage m'avait prévenu que d'autres rats rôdaient sûrement encore dans le coin, gronde-t-il. Mais je ne m'attendais pas à en croiser un si tôt... et surtout si près de moi. Je dois avouer que je suis impressionné. Malheureusement pour toi, ton exploit s'arrête ici. Adieu, rat de cale.

Sans vous laisser la moindre chance, il appuie sur la gâchette. Dans un cliquetis métallique, suivi d'un siflement, le carreau vient se ficher au milieu de votre sternum, s'y enfonçant presque entièrement. Vous n'avez pas le temps de mesurer l'ampleur de

otre blessure. L'impact vous renverse et, lorsque votre corps heurte le sol, vous êtes déjà mort.

Votre aventure se termine ici...

319

Votre dague tournoie dans les airs et passe à un cheveu du garde. Blême, surpris par votre réaction, il recule d'un pas, puis se retourne brusquement et s'enfuit en hurlant pour donner l'alerte.

Pris de panique, vous vous élancez à sa suite, mais il disparaît déjà entre les tentes. Vous courez derrière lui, le cœur battant. S'il parvient à rameuter d'autres soldats, vous n'aurez plus aucune chance de sauver votre compagnon. Pire encore, vous risquez vous aussi de mourir ici.

Il est malheureusement déjà trop tard. Le piège se referme.

Surgissant des tentes environnantes, plusieurs soldats apparaissent, armes en main. Vous faites aussitôt demi-tour, mais vous n'avez pas parcouru une dizaine de mètres qu'un choc brutal vous frappe dans le dos. Une douleur fulgurante vous transperce et vous projette violemment au sol.

Vous rampez encore sur quelques mètres, vous accrochant désespérément à la vie, puis vos

forces vous abandonnent. Incapable de bouger, vous sentez l'obscurité gagner.

Une silhouette se détache des ombres. L'archer qui vous a atteint s'approche sans un mot. Il bande son arc une dernière fois, vise calmement...

Le monde s'éteint.

L'homme qui vient de vous abattre obtiendra sans doute une belle promotion.

Votre aventure s'achève ici...

320

— Je vais traquer l'assassine. Elle est blessée et vulnérable. Si on la laisse panser ses blessures, aucun d'entre nous ne sera en sécurité.

— Je vois. Je pense que tu as raison. Éliminer cette menace sera un poids de moins sur nos épaules. Mais fais attention, elle n'est peut-être pas seule.

— Ne vous en faites pas, père. Je serai prudent. Même s'il est encore très tôt, je me lance sur sa piste dès maintenant. Chaque instant perdu lui laissera le temps de masquer ses traces.

Si vous voulez commencer votre traque là où vous vous êtes battu avec elle, *rendez-vous au [144](#).*

Si vous souhaitez questionner les gardes qui arpencent la basse-cour afin de savoir s'ils ont remarqué quelque chose de suspect, *rendez-vous au [255](#).*

321

Vous posez une main sur son épaule.

— Attends, j'aimerais savoir ce qu'elle a à nous dire.

— À quoi bon ? Tu ne vas quand même pas croire le venin de cette vipère ?

Vous haussez les épaules.

— Nous verrons bien.

— Mon beau prince, dit-elle d'une voix roucoulante, tu es tellement plus perspicace que ce futur roi sans envergure.

Thyll fait un geste pour s'élanter, mais vous le retenez.

— Si vous voulez que je vous écoute, il va falloir que vous montriez davantage de respect pour mon frère.

— Soit, répond-elle avec un sourire malicieux. De toute façon, tu es le seul qui m'intéresse.

Elle observe vos traits quelques secondes, cherchant à y lire la moindre hésitation.

— Tu sais qu'Ashar a forgé une alliance avec nous, les cinq Archontes des mers, n'est-ce pas ?

Vous hochez lentement la tête.

— Il nous a fait miroiter des richesses à faire pâlir les rois. Des terres pour ceux qui rêvaient d'abandonner la vie de pirate, l'immunité dans les

eaux kaasaliennes, l'accès libre aux ports ainsi que l'effacement de nos crimes... J'ai voulu y croire.

Elle esquisse un sourire sans chaleur.

— Mais ses belles paroles ne m'ont jamais suffi. J'ai vite compris qu'Ashar était un serpent qui ne mord qu'après avoir charmé. Je suis la seule des Archontes à m'être déplacée en personne. Les autres ont envoyé leurs hommes et leurs capitaines en second pour commander à leur place. Moi, je suis venue, cachée dans l'ombre. Même Ashar ignore que je suis ici. Je me suis glissée sous les traits d'une simple tueuse, dissimulant mon vrai nom derrière ce masque. Lorsqu'il m'a ordonné de te supprimer, il n'a rien soupçonné. J'ai exécuté ses ordres... tout en cherchant la vérité de mon côté.

Vous sentez monter en vous une profonde colère.

— Calme-toi mon beau prince, ce n'était pas personnel. À ce moment-là, je n'avais aucune preuve qu'il se jouait de nous. Seulement des doutes. Jusqu'à ce que je le surprenne en pleine conversation avec quelqu'un dont je n'ai pas vu le visage... mais dont la voix me glaça le sang. Cette chose lui a demandé ce qu'il comptait faire de nous après sa prise de pouvoir. Et ton cher demi-frère a répondu sans la moindre hésitation qu'il lui livrerait nos âmes.

Un frisson parcourt ses épaules.

— Je ne sais pas ce qu'il voulait dire par là. Mais je sais une chose. Une fois qu'il aura obtenu ce qu'il veut, il nous trahira comme il vous a trahi. Voilà pourquoi j'ai fait en sorte que ce soient mes hommes qui vous attendent à la sortie du passage secret. Je suis prête à l'affronter et à vous aider, même si, pour l'instant, fuir reste notre meilleure option.

Vous soutenez son regard, toujours méfiant.

— Et pourquoi devrais-je vous croire ? Qu'est-ce qui me garantit que vous ne jouez pas une comédie de plus ?

Elle laisse échapper un rire bref, sans la moindre joie.

— Réfléchis, mon beau prince. Si j'avais voulu votre mort, crois-tu vraiment que vous seriez encore debout ? Un seul ordre de ma part et mes archers vous auraient déjà réduit à néant.

Si vous voulez croire ses paroles, malgré le fait qu'elle ait essayé de vous tuer, *rendez-vous au [234](#).*

Si vous n'avez absolument pas confiance en elle et préférez suivre Thyll dans un assaut frontal, *rendez-vous au [68](#).*

322

— Les cinq Archontes des mers ? répétez-vous, abasourdi, la main suspendue, oubliant un instant de trancher la corde. Ces pirates qui commandent chacun une flottille et rassemblent des milliers d'hommes ? Ces scélérats qui écument nos côtes, pillent nos navires et nous narguent depuis des décennies ? Ceux-là mêmes ?

— Eux-mêmes. Heu... dites, prince, sans vouloir vous commander, pourriez-vous reprendre cette maudite corde ?

— Ah... oui, lâchez-vous en reprenant vos esprits. Je m'y remets. Au moins, je comprends mieux comment il a pu lever une armée d'une telle ampleur. Aucune nation ne l'aurait soutenu ouvertement, mais avec les Archontes, tout s'éclaire...

La corde cède finalement dans un claquement sec.

— Enfin ! soufflez-vous, épuisé. Assez perdu de temps. Filons d'ici.

— Je vous suis, prince, dit-il en se massant les poignets meurtris avant de saisir une lourde matraque posée contre un tonneau.

Vous sortez sans bruit, vous éloignant rapidement tandis que le soleil commence paresseusement à se lever. Bien vous en a pris, car

soudain une clameur éclate dans le camp. L'alarme retentit. Votre fuite est découverte.

Si vous aviez repéré une écurie, *rendez-vous au* [44](#).

Sinon, *rendez-vous au* [208](#).

323

— Je vais prendre part au raid du général Khrys. Je refuse de rester caché derrière les murs du château. Et puis, j'ai un compte à régler avec Ashar. S'il croise ma route, j'en finirai une bonne fois pour toutes.

Le roi vous fixe sans rien dire. Sa désapprobation se lit dans ses yeux. Finalement, il baisse le regard et contemple le sol de longues secondes. Lorsqu'il relève la tête, son expression a changé.

— Très bien, dit-il d'une voix ferme. Je t'autorise à y participer. De toute façon, même si je te l'interdisais, tu trouverais un moyen d'y aller quand même, n'est-ce pas ?

— Vous me connaissez bien, père.

— Cependant, reprend-il en haussant légèrement le ton, si tu croises Ashar, je t'interdis de l'affronter. Il est bien plus puissant que tu ne l'imagines, et il ne sera pas seul. Pour le vaincre, il

faudra être plusieurs, à moins qu'il ne se rende de lui-même. Si tu refuses cette condition, tu resteras ici.

Son regard est dur, implacable. Vous savez qu'il ne plaisante pas.

Si vous acceptez ses conditions, *rendez-vous au* [313](#).

S'il est hors de question de vous plier à cet ordre, *rendez-vous au* [123](#).

324

Sans tenir compte de l'avertissement du sergent, vous vous relevez et scrutez avec attention l'armée de vos assiégeants. Quelque chose vous frappe immédiatement. Hormis les catapultes et les trébuchets qui ne cessent de pilonner les murailles, les soldats se tiennent en retrait, bien au-delà de la portée de vos archers.

Un autre détail retient votre regard. Ils ne semblent pas organisés comme une véritable armée. En réalité, ils sont dispersés de façon anarchique autour du château, par petits groupes. Vous ne distinguez aucune cavalerie, ce qui vous paraît pour le moins incongru.

Puis un troisième élément attire votre attention. Leur étendard arbore bien la flamme écarlate, symbole d'Ashar, mais vous devinez en son sein d'autres signes, impossibles à distinguer à cette

distance. Tout cela est étrange. Il vous manque une pièce du puzzle... mais laquelle ?

Alors que vous tentez de percer ce mystère, un projectile lancé par une catapulte fonce droit sur vous.

Faites un jet de Chance, facteur 10.

Si votre résultat est compris entre 1 et 9, rendez-vous au [179](#).

S'il est de 10 ou plus, rendez-vous au [238](#).

325

— Père, que comptez-vous faire pour contrer Ashar ? Avez-vous déjà un plan d'action ?

— Mon fils, ça tombe bien que tu poses la question. Avant que tu n'arrives, j'étais sur le point de me rendre dans la salle du conseil de guerre où nos généraux m'attendent. Viens, ton avis nous sera sans doute précieux.

Le roi se lève et vous le suivez dans les longs couloirs du château. Bientôt, vous franchissez les lourdes portes de la salle du conseil. L'endroit est vaste, éclairé par de hautes torches fixées aux murs. Les six généraux sont réunis autour d'une large table de chêne, sur laquelle est déployé un plan représentant le château et ses alentours. L'armée d'Ashar est figurée par de petites pièces de bois en forme de triangles isocèles, tandis que ses machines

de guerre sont symbolisées par des ronds et des rectangles.

Tous se redressent à votre arrivée, portant le poing droit à leur poitrine en signe de salut, avant de s'asseoir dans un silence solennel. Une fois installé à votre tour, vous posez les coudes sur la table et croisez les mains sous votre menton, très attentif aux paroles du général Hendricks.

Il expose alors quatre stratégies possibles.

La première consisterait à lancer de rapides sorties avec la cavalerie, des attaques éclair visant des points névralgiques afin de harceler Ashar sans lui laisser le temps de réagir.

La seconde stratégie fait appel à Savano et à ses prêtres. Par leurs incantations, ils pourraient briser le sort de détection d'Ashar. Ce répit, si bref soit-il, offrirait peut-être aux messagers la chance de franchir les lignes ennemis et de demander assistance aux royaumes voisins.

La troisième, même si ce n'est pas une véritable stratégie militaire à proprement parler, viserait à maintenir le moral des civils. Elle permettrait d'éviter, sur le long terme, la peur, la perte de confiance, voire une révolte qui pourrait sonner le glas de votre armée.

La quatrième, enfin, prône la patience et la résilience. Le château dispose de 6 mois de réserves.

Ashar, avec ses 12 000 soldats, aura du mal à soutenir un siège aussi long, surtout en territoire ennemi, où le ravitaillement s'avérera difficile.

Vous comprenez que ces quatre stratégies doivent être utilisées en corrélation les unes avec les autres pour être réellement efficaces.

Si vous voulez en savoir plus sur la stratégie des attaques éclair, *rendez-vous au [241](#)*.

Si la magie est l'option qui vous intéresse le plus, *rendez-vous au [286](#)*.

Si vous pensez que le moral des civils est la priorité, *rendez-vous au [91](#)*.

Si, enfin, vous êtes curieux en ce qui concerne la stratégie de résilience, *rendez-vous au [8](#)*.

326

À bout de souffle, vous poursuivez tant bien que mal votre course entre les bâtiments de la basse-cour, au milieu de paysans ahuris de vous voir passer arme à la main derrière un inconnu. L'homme disparaît derrière l'angle d'un petit entrepôt lorsque, du coin de l'œil, vous apercevez une silhouette sombre perchée sur le toit.

Un complice, indubitablement.

Il tend la main et l'instant d'après, un éclat argenté fond sur vous. Vous n'avez pas le temps de

réagir. La mort vous emporte à la vitesse d'un carreau d'arbalète.

Votre aventure s'achève ici, dans une flaque de boue, au pied d'un entrepôt agricole...

327

Lysana s'effondre à vos pieds, baignant dans son propre sang. Vous étiez censé vous sentir mieux après lui avoir enfin réglé son compte, mais il n'en est rien. En réalité, vous ressentez une tristesse incompréhensible. Lysana vous regarde, une larme inexplicable aux yeux. Elle trouve néanmoins la force d'entre-ouvrir les lèvres :

— Mon beau prince, tu es... un idiot, dit-elle sans force en essayant vainement de lever une main vers vous.

Son bras retombe mollement le long de son corps et, doucement, ses paupières se ferment...

Vous restez un instant interdit. Vous vous attendiez à une insulte ou à une menace, mais sûrement pas à cela.

Vous relevez la tête pour reprendre le combat, mais vous comprenez que votre victoire personnelle ne va pas influer sur le cours de la bataille. Quasiment tous vos hommes sont déjà morts et la rare poignée encore debout combat désespérément dos à dos, mais vous savez que ce n'est maintenant

plus qu'une question de temps avant que vous ne soyez tous décimés.

Malgré tout, vous les rejoignez et vous vous battez ensemble. Vous tenez bon un moment, mais vous finissez par succomber sous les coups ennemis.

Étendu sur le dos, agonisant, vous regardez le ciel d'un bleu si intense, si beau, que vous regrettez de ne pas l'avoir contemplé plus souvent.

Votre aventure s'achève ici...

328

Vous dégainez lentement votre lame, sur le qui-vive. Vous examinez le sol et malgré la pénombre, remarquez quelques gouttes de sang. Cette fois, aucun doute possible, vos gardes ont été tués. Vous vous redressez, préoccupé, lorsqu'un éclat argenté surgit soudain du bout du couloir et se précipite sur vous à une vitesse folle. Vous n'avez que le temps de faire un pas de côté, mais trop tard, un carreau d'arbalète se fiche dans votre épaule. *Vous perdez 4 points de vie.*

Devant vous se tient une femme vêtue de noir, le regard dur. Elle jette son arbalète au sol et saisit deux dagues à la lame fine. Vous allez devoir affronter cette assassine.

Assassine

PV : 25 Puissance : 2 Défense : 14

Règle spéciale : L'assassine est une experte dans l'art de porter des coups précis et mortels. Elle réussit un coup critique si le dé affiche un résultat compris entre 1 et 4. De plus, à cause de votre blessure à l'épaule, vous subissez un malus de -1 en *Combat* pour toute la durée de cet affrontement.

Si vous parvenez à réduire ses *points de vie* à 5 ou moins, *rendez-vous au* [248](#).

329

Une fois encore, vous prenez l'avantage dans ce combat. La tueuse tente une feinte que vous parez de justesse. Cette ouverture vous offre enfin l'occasion que vous attendiez. Vous déclenchez un estoc puissant mais, mue par l'énergie du désespoir, elle se recule au dernier instant. Votre lame ne fait que l'effleurer, arrachant au passage le masque et le foulard qui lui dissimulaient le visage.

Devant vous se dresse une jeune femme à la peau mate, aux magnifiques cheveux noirs ondulés et aux yeux d'un bleu si profond que vous vous étonnez de ne pas les avoir remarqués plus tôt. Cette vision vous glace un instant, car vous la reconnaissiez sans

l'ombre d'un doute. C'est Lysana, la Sirène aux yeux de saphir, l'une des cinq Archontes des mers.

Profitant de votre stupeur, elle recule et se met hors de portée, un sourire amusé aux lèvres. Elle rengaine ses dagues avec désinvolture.

— Vous êtes bien plus digne d'intérêt que je ne l'imaginais, mon beau prince, dit-elle, à mi-chemin entre la colère et l'admiration. Mais il n'est de bonne compagnie qui ne se quitte.

Elle jette alors un petit objet au sol. Il éclate dans un fracas de verre, et une fumée âcre et épaisse envahit aussitôt la pièce, brouillant votre vision.

— À bientôt, mon beau prince. Ne vous inquiétez pas, nous nous reverrons. Nous sommes en compte, vous et moi.

Un rire à la fois franc et moqueur résonne à travers le brouillard, puis le silence retombe.

Vous sortez de l'entrepôt, furieux de l'avoir laissée s'échapper une fois encore. Alors que vous vous demandez comment la retrouver, des clameurs vous parviennent du cœur de la basse-cour. Une foule vociférante s'agit, et un mauvais pressentiment vous saisit. Vous partez en courant dans cette direction. *Rendez-vous au [205](#).*

330

Vous fuyez aussi vite que possible tandis que les flèches s'abattent du ciel comme une pluie mortelle. Chaque sifflement vous glace le sang, chaque impact résonne comme une sentence.

Faites un jet de Chance, facteur 12.

Si vous obtenez 1, rendez-vous au [103](#).

Si vous obtenez entre 2 et 11, rendez-vous au [43](#).

Si vous obtenez 12 ou plus, vous vous en sortez miraculeusement indemne. *Rendez-vous au [171](#).*

331

Zéphyr a une détente phénoménale et bondit bien plus haut et plus loin que vous n'auriez pu l'imaginer. Les trois pirates sont eux aussi pris de court, car leurs balles passent largement en dessous de vous. Pourtant, vous comprenez que vous avez échappé à un danger pour vous précipiter vers un autre.

Heureusement pour vous, que ce soit grâce à votre acuité exceptionnelle ou à vos réflexes fulgurants, vous parvenez à atterrir entre les deux chevaux devant vous et à empêcher votre monture de trébucher. L'instant d'après, le front ruisselant de

sueur et le cœur battant à tout rompre, vous poursuivez votre route à vive allure. *Rendez-vous au [171](#).*

Hall des héros

Aucune mort



PRINCE LÉGENDAIRE

Vous avez fait grandir votre réputation par tant de prouesses que vous avez gagné le titre de :

Prince Légendaire

1-3 mort



FLÉAU DES ASSIÉGEANTS

Vous avez été un obstacle si important pour Ashar et son armée que vous avez gagné le titre de :

Fléau des Assiégeants

3-4 morts



PRINCE GÉNÉRAL

Vous avez montré un tel sens de la stratégie lors de ce siège que vous avez gagné le titre de :

Prince Général

5-6 morts



DÉFENSEUR INÉBRANLABLE

Vous vous êtes battu avec tant d'acharnement que vous avez gagné le titre de :

Défenseur Inébranlable



7 morts ou plus

GRAND LIBÉRATEUR

Vous vous êtes dressé avec tant de vigueur face à Ashar et ses armées que vous avez gagné le titre de :

Grand Libérateur

Les images et la couverture ont été générées par IA (ChatGPT).

Simulateur de jet de dé

1	7	5	10	3	8	6	2
11	12	14	9	15	13	16	17
18	8	2	10	5	17	4	8
3	16	12	6	12	7	15	10
13	7	17	11	4	13	1	18
20	16	5	1	10	15	17	7
10	4	17	9	14	3	5	12
20	18	8	19	2	11	20	16
2	5	19	7	13	10	1	6
19	18	9	16	4	20	8	14
20	12	6	3	18	15	13	20
1	2	11	19	6	8	4	12
15	20	4	12	11	19	14	16
9	13	18	10	3	7	16	2
1	17	8	20	9	16	11	20
17	4	11	1	14	19	6	15
10	15	19	18	5	4	17	5
15	8	3	7	19	11	2	13
5	14	13	16	1	17	18	9
19	18	9	12	20	7	6	12
3	10	2	10	4	14	9	3
16	6	18	8	17	5	13	9
7	15	3	6	11	15	1	14
14	5	14	13	10	2	12	1
2	8	4	7	6	9	3	11