

Damon L. Wakes

I N Q U I S I T I O N

traduit de l'anglais par Loi-Kymar

1

Vous frappez à la porte. Pas de réponse.

- ▶ Insister : rendez-vous au [5](#).
- ▶ Vous annoncer : rendez-vous au [14](#).

2

Un bref moment passe et la porte s'ouvre. La foule ne semble nullement impressionnée par votre clémence : ces gens ne connaissent que la peur.

► Rendez-vous au [18](#).

3

Quelque chose – c'est la seule façon de le décrire – jaillit de l'enveloppe charnelle de Vye et se rue sur vous. Vous roulez sur le côté et rétablissez votre équilibre, mais Creegen ne peut éviter le pied griffu qui lui fracasse le crâne.

- ▶ Attaquer Vye : rendez-vous au [12](#).
- ▶ Récupérer le cor de chérubin : rendez-vous au [17](#).

4

« Vous serez escorté jusqu'à la cour impériale et de là, envoyé en exil dans les Désolations. Si toutefois vous estimez que la mort serait une sentence plus miséricordieuse, celle-ci pourra être exécutée ici et m... »

Sans crier gare, Vye fait un geste de la main, faisant voler quelque chose à travers la pièce.

Syndergaard porte la main à la poignée de son épée. Creegen porte la sienne à son cou... d'où dépasse le manche d'un couteau ! Le cor de chérubin tombe à terre, muet.

- ▶ Récupérer le cor : rendez-vous au [17](#).
- ▶ Attaquer Vye : rendez-vous au [12](#).

5

Vous frappez de nouveau.

« Qui est là ? » demande une voix de l'intérieur.

- ▶ Vous annoncer : rendez-vous au [14](#).
- ▶ Enfoncer la porte : rendez-vous au [10](#).

6

Quelque chose ne va pas...

« Pardonnez-moi... » lâche Vye dans un souffle, baignant dans son sang.

Syndergaard et le rejeton infernal se tournent alors vers vous comme un seul être.

« Ton flûtiau me tient lié à cette forme mortelle. » La voix est celle de votre compagne d'armes ; pas le ricanement. « Mets-y un terme, si tu t'en crois capable ! »

- ▶ Tuer Syndergaard : rendez-vous au [9](#).
- ▶ Laisser partir le démon : rendez-vous au [19](#).

7

Vous foncez vers la cuisine du sénateur Vye, tournant le dos à la créature.

Pour toute réaction, celle-ci saisit la chaise et la jette sur vous, avec une telle puissance qu'elle vous brise la colonne vertébrale.

FIN

8

« Ce n'est pas la seule issue, tempérez-vous en posant une main sur le bras de Vye.

— Oh, que si... »

Ce n'est qu'au moment de capter le timbre inhumain de sa voix que vous remarquez les cloques que les larmes de Vye ont laissées sur la peau de ses joues. Avant que vous n'ayez pu réagir, il vomit un torrent de flammes infernales qui consume vos sens en même temps que vos chairs.

Tôt ou tard, tu inspireras autant d'effroi que ce que tu as mission de détruire... À moins d'être détruit d'abord !

FIN

9

Ce regard d'horreur au moment où vous lui transpercez le cœur n'est pas non plus le sien : tel pourrait être votre unique motif de consolation.

Tôt ou tard, disait votre vieux commandeur, tu inspireras autant d'effroi que ce que tu as mission de détruire.

Peut-être n'y a-t-il pas d'autre choix.

FIN

10

D'un geste maîtrisé, vous envoyez le talon de votre botte contre un point proche de la poignée de la porte. Le montant éclate et le battant s'ouvre avec fracas.

► Rendez-vous au [18](#).

11

« Je sais mieux que quiconque que les accusations qui nous parviennent ne sont pas toutes fondées. Et je conçois... »

Creegen a sorti le cor de chérubin des Inquisiteurs, qu'il commence à balancer au bout de son cordon. Le son vous fait grimacer et d'un geste, vous lui intimez l'ordre de cesser.

« Et je conçois que celles qui vous visent puissent avoir un mobile politique. Cependant, vous devez comprendre que parmi elles, le chef de nécromancie ne saurait être négligé.

— Mais même si je suis disculpé, je ne retrouverai jamais ma place au Sénat », achève Vye en plantant ses yeux dans les vôtres.

Vous y distinguez des larmes.

- Le réconforter : rendez-vous au [8](#).
- Énoncer la sentence : rendez-vous au [4](#).

12

Le corps de Vye se met à flotter en l'air, la bouche étirée jusqu'à la torture : votre ennemi est le rejeton des Enfers qui en a émergé.

La créature n'est pas simplement hideuse : son aspect défie l'entendement. Sa tête est une masse informe de corne tordue, sans traits ni visage ; et pourtant, cela a une bouche, des yeux et une voix qui hurle la noirceur de ses intentions.

- ▶ Chercher du sel : rendez-vous au [7](#).
- ▶ Vous fier à l'acier : rendez-vous au [15](#).

13

Quel que soit le démon qui s'est emparé du sénateur Vye, seul le pouvoir du cor de chérubin le tenait encore lié à cette enveloppe humaine. Le temps que votre lame quitte son fourreau, la créature infernale a quitté son hôte ! D'une malfaisance insondable et d'une force impitoyable, un seul coup lui suffit pour en finir avec vous et Creegen.

FIN

14

« Je suis l'inquisiteur Kostov, agent de la Main de l'Impératrice ! clamez-vous à travers le battant. Ouvrez cette porte immédiatement !

— Accordez-moi un moment, je vous en prie ! » répond la voix.

Une foule commence à s'assembler autour de vous. Le sénateur Vye est une personnalité important de la Cité.

- ▶ Accéder à sa requête : rendez-vous au [2](#).
- ▶ Enfoncer la porte : rendez-vous au [10](#).

15

La créature saisit votre lame à mains nues et l'arrache des vôtres sans grand effort. Cependant, cette brève lutte donne à Syndergaard assez de temps pour venir plonger sa propre épée dans le dos de la bête.

► Rendez-vous au [17](#).

16

Vous lisez à voix haute l'ordonnance de l'Impératrice : « Anaiah Vye, vous êtes accusé des crimes suivants : pratique de la sorcellerie, conjuration de miasmes, invocation de créatures blasphématoires...

— Tout ceci est faux. »

Creegen a sorti le cor de chérubin des Inquisiteurs, qu'il commence à balancer au bout de son cordon, produisant un son malaisant.

« ... et accueil d'esprits maléfiques. »

Le sénateur Vye vous fixe d'un regard éploré : « Je suis innocent ! »

► Le rassurer : rendez-vous au [20](#).

► Énoncer la sentence : rendez-vous au [4](#).

17

Vous attrapez le cor sur le cadavre de Creegen et le faites tournoyer au-dessus de votre tête. Le son de l'instrument déchire l'ancrage même du rejeton infernal dans le monde mortel, et il bondit vers l'enveloppe charnelle de Vye pour s'y réfugier.

C'est alors que Syndergaard porte un coup à Vye, qui s'effondre.

- ▶ Transpercer le cœur de Vye : rendez-vous au [21](#).
- ▶ Rester aux aguets : rendez-vous au [6](#).

18

En silence, votre groupe s'avance à l'intérieur. Sous les yeux attentifs de la foule, Syndergaard déplace une chaise au centre de la pièce tandis que Creegen referme lentement la porte. Vous devez mobiliser toute votre volonté pour soutenir ces regards anonymes.

Tôt ou tard, disait votre vieux commandeur, tu inspireras autant d'effroi que ce que tu as mission de détruire.

Vous aimez à croire que vous n'en êtes pas encore arrivé là.

« Asseyez-vous », ordonne Syndergaard.

Le sénateur Vye obéit.

- ▶ Lui lire les chefs d'accusation : rendez-vous au [16](#).
- ▶ Lui parler sur le ton de la franchise : rendez-vous au [11](#).

19

Syndergaard franchit la porte, vous laissant pour tout espoir que le démon ne la garde pas trop longtemps sous son emprise.

Tôt ou tard, disait votre vieux commandeur, tu inspireras autant d'effroi que ce que tu as mission de détruire.

Vous priez pour que ce jour ne soit pas arrivé.

FIN

20

« Vous aurez la possibilité d'assurer votre défense, répondez-vous en vous avançant vers la chaise.

— Je n'ai rien fait ! gémit Vye. Rien fait ! Rien fait ! »

Vous allez poser une main sur son épaule quand, à une vitesse inhumaine, il referme les siennes sur votre gorge !

« Je l'ai fait », prononce par sa bouche une voix inconnue.

Il vous projette contre Creegen, ce qui fait taire le cor de chérubin.

► Tirer votre épée : rendez-vous au [13](#).

► Reculer : rendez-vous au [3](#).

21

À peine avez-vous plongé votre lame dans le corps de Vye que Syndergaard plonge la sienne dans le vôtre !

FIN