

SYLVAIN WOIRY

SOURNOISE TRAHISON



UN LIVRE-JEU
VOTRE AVENTURE, VOTRE DESTIN,
VOS DÉCISIONS.

Sylvain Woiry

Sournoise trahison



Prince Ken-Rhyl : Cycle Ashar, annexe 1

Note au lecteur

Cher lecteur, cette mini-aventure se situe juste avant les événements du premier tome, *La Prêtresse Déchue*, et met en scène l'enquête qui a finalement permis de démasquer le traître du royaume. Une fois cette aventure terminée, vous pourrez conserver votre personnage pour débiter le cycle d'Ashar, qui commence avec *La Prêtresse Déchue*.

Bonne enquête.



Fratrie royale

Votre frère aîné, Dunedane, est le futur roi. Homme impétueux et courageux, il est également l'une des plus fines lames du royaume. Il incarne l'héritier que chacun attend. Il est aussi pour vous un frère sincère et protecteur.

Vient ensuite Thyll. Plus réservé, il fait preuve d'une loyauté sans faille et d'un sens du devoir inébranlable. Dévoué à son frère aîné, il a choisi de le servir et de préserver la paix durement acquise par le roi Borr.

Enfin, il y a vous. Le troisième fils. Celui dont le destin reste à écrire.

Vous savez que vous ne serez probablement jamais roi, et cela vous importe peu. Régner vous apparaît comme une vie de chaînes, faite de devoirs et de renoncements. Vous aspirez à autre chose. À l'horizon. À l'inconnu. À une existence où vos pas ne seraient dictés par personne.

Mais le sang ne s'oublie pas. Et nul ne peut s'y soustraire.

Un jour, peut-être, quitterez-vous ces murs pour découvrir le monde qui s'étend au-delà. Vous en êtes convaincu... mais certains souhaits exigent plus qu'ils ne promettent.

Fiche de personnage

Combat

Points de vie

État

Puissance

Mort

Archétype

Compétences

Aptitudes

Chance :

Force :

Agilité :

Perception :

Discrétion :

Volonté :



Équipements

Mana

Sortilèges



Sac à dos



Divers



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. Sur le site officiel de cet univers, www.wontania.com, vous trouverez une section permettant d'effectuer des jets de dé virtuels. Il existe également de nombreuses applications dédiées, comme *Dice*, que vous pouvez utiliser.

Si vous préférez une méthode plus originale, un tableau figure à la fin de cet ouvrage. Il vous suffit de fermer les yeux et d'y poser la pointe de votre crayon pour obtenir un résultat simulant un lancer de dé.

Toutefois, pour une expérience pleinement immersive, rien ne remplace 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 **10 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*.

Discrétion :

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 *Discrétion*.

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 ajoutez +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 éthéré : 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 votre 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 succomez face à votre adversaire, vous pourrez recommencer le combat.

L'aventure commence...

Il y a plus de deux ans, votre frère aîné, Dunedane, héritier direct du trône, s'est retiré dans sa chambre pour se reposer après une longue et éreintante partie de chasse... puis a disparu dans le plus grand des mystères. Aucune trace de lutte, aucune trace de sang, aucune demande de rançon. Rien. Comme s'il s'était volatilisé. Malgré des recherches approfondies, on ne l'a jamais retrouvé.

Vous ne vous en êtes jamais vraiment remis. Et alors que la vie semblait avoir repris son cours, votre frère Thyll disparaît à son tour dans les mêmes circonstances.

Le royaume est en émoi. Le roi sombre dans un profond désespoir. Quant à vous, vous êtes dévasté, mais aussi sur le qui-vive. Vous le comprenez trop bien, vous êtes probablement le prochain. Pourtant, une seule idée vous obsède. Retrouver vos frères, coûte que coûte.

Vous cherchez en vain le moindre indice susceptible de vous mettre sur leur piste ou sur celle de leurs ravisseurs.

Les mois passent, malheureusement sans rien apporter de nouveau.

Épuisé par cette quête sans issue, le moral en berne, vous finissez par vous coucher, comme chaque soir, après avoir soigneusement verrouillé votre porte à double tour.

Rendez-vous au [1](#).



1 Une lettre a été glissée sous le seuil de votre porte.

1

Vous avez du mal à fermer l'œil cette nuit-là, ne cessant de repenser à vos frères et à leurs mystérieuses disparitions.

Vous aviez refusé toute protection devant votre porte. Vous ne vouliez pas paraître faible aux yeux de vos ravisseurs. Désormais, vous vous demandez si cette fierté n'était pas une erreur.

Vous finissez par vous endormir au petit matin, rêvant que quelqu'un rôde dans le couloir, près de votre chambre.

À votre réveil, votre sang se fige. Ce n'était pas un rêve. Une lettre a été glissée sous le seuil de votre porte.

Le couloir est silencieux. L'intrus est probablement déjà loin. Peut-être a-t-il laissé des traces... ou des témoins.

Si vous voulez la ramasser pour la lire, *rendez-vous au [108](#)*.

Si vous préférez vous précipiter dans le couloir dans l'espoir de trouver un indice du passage de l'intrus, *rendez-vous au [35](#)*.

Enfin, si vous souhaitez interroger les gardes qui étaient en patrouille dans le château cette nuit-là, *rendez-vous au [122](#)*.

2

La lame de votre épée frôle la dague de si près que l'espace d'un instant, vous êtes persuadé de l'avoir déviée. Ce n'était qu'une illusion. L'instant d'après, Hylda pousse un cri de douleur étranglé et s'effondre de tout son long, la dague fichée dans son dos jusqu'à la garde.

Vous restez un instant figé. C'est de votre faute si elle est morte...

Fou de rage, vous vous tournez vers le Démon Grimaçant qui l'a abattue, lorsqu'une douleur fulgurante vous vrille soudain l'estomac.

Vous baissez les yeux, incrédule, et découvrez une dague enfoncée dans votre ventre.

Vous vous effondrez dans un gargouillis étouffé. Juste avant de sombrer, l'un des Démons Grimaçants se penche sur vous, s'empare de la lettre d'Hylda, puis jette son masque à vos pieds...

3

Votre botte trompe sa défense et votre lame s'enfonce dans son épaule jusqu'à la garde.

Le Démon Grimaçant recule d'un bond en poussant un gémissement étouffé, puis se saisit d'une fiole qu'il jette au sol. Lorsqu'elle se brise, elle produit une lumière si aveuglante que vous ne pouvez vous empêcher de fermer les yeux.

Quand vous les rouvrez un instant plus tard, l'assassin a disparu.

Vous restez sur le qui-vive, vous attendant à une possible attaque, mais au bout de deux longues minutes,

vous devez vous rendre à l'évidence, le Démon Grimaçant a bel et bien pris la fuite.

Vous finissez par rengainer votre dague et vous mettre à la recherche de cette vieille dame. S'ils veulent à ce point la réduire au silence, c'est que, d'une manière ou d'une autre, elle est liée à toute cette affaire.

Vous retournez donc dans la rue des Boutiquiers en espérant la retrouver, *rendez-vous au [113](#)*.

Les éventuels effets du poison disparaissent. Restaurez les caractéristiques qu'il a réduites.

4

— Anna, dites-vous d'une voix apaisante, que savez-vous sur la disparition de mes frères ?

Vous attendez patiemment qu'elle vous réponde, mais au bout de quelques secondes, elle devient très pâle et se met à trembler doucement. Elle se redresse brusquement, serrant ses draps avec force, le regard tendu et fixé devant elle. Elle déclare alors d'une voix qui ne semble plus être la sienne :

— Il les fait disparaître un à un... Il fait disparaître ses frères les uns après les autres... Sa vengeance sera terrible... Il... il veut...

Elle s'évanouit dans un cri rauque, couverte de sueur. Vous comprenez que vous n'obtiendrez plus rien d'elle. Sa fille vous fait signe de la suivre.

Troublé, vous quittez la chambre en silence, *rendez-vous au [141](#)*.

5

Vous vous précipitez, mais avant même d'arriver sur place, vous voyez un immense panache de fumée noire s'élever dans le ciel telle une colonne funeste, tandis qu'une puissante odeur de bois brûlé vous prend rapidement à la gorge. Vous comprenez, sans même la voir, que rien de l'auberge ne pourra être sauvé.

Lorsque vous arrivez enfin sur les lieux, la violence de l'incendie dépasse encore ce que vous imaginiez. Ce n'est pas un simple brasier qui dévore l'auberge, mais une véritable fournaise.

Les gardes et les habitants tentent comme ils peuvent de maîtriser l'incendie en formant une immense chaîne humaine, se passant des seaux d'eau de main en main. Leur objectif n'est plus de sauver l'auberge, mais d'empêcher les flammes d'atteindre les bâtiments voisins. Heureusement, ceux-ci ont été abondamment arrosés et, pour le moment, le brasier semble circonscrit à l'auberge.

Que souhaitez-vous faire ?

Si vous voulez interroger les gardes qui étaient en faction lors de l'altercation, *rendez-vous au [140](#)*.

Si vous pensez qu'il ne s'agit que d'une énième perte de temps, vous partez chercher une auberge pour y réserver une chambre pour la nuit, *rendez-vous au [13](#)*.

6

Vous prenez votre petit-déjeuner dans la salle commune de l'auberge. Forstan s'assoit avec vous et se coupe une grosse tranche de pain qu'il tartine généreusement de confiture.

— Dis-moi, Keni, comment comptes-tu te rendre à Denden ? Tu as une idée ?

— J'hésite encore. Soit je loue un cheval, soit je trouve un marchand en partance pour Denden.

— Je vois, marmonne-t-il la bouche encore pleine de pain.

Il déglutit, puis reprend :

— Tu sais, je fais aussi auberge-relais. Si tu veux, je peux te prêter l'un de mes chevaux. Pour le moment aucun d'entre eux n'est loué. Mais si tu préfères avoir de la compagnie, je vais justement être livré en vin tout à l'heure. Le livreur repart directement à Denden ; tu pourrais voir avec lui s'il accepterait de t'emmener.

Vous hésitez. Les deux solutions que vous propose votre ami vous semblent intéressantes.

Tout à coup, vous tournez brusquement la tête vers la fenêtre. Vous venez d'avoir l'étrange sensation d'être observé, la même que la veille, mais vous ne voyez personne.

Troublé, vous finissez par arrêter votre choix.

Si vous préférez accepter son offre et emprunter un cheval, *rendez-vous au [19](#)*.

Si vous voulez voyager avec le livreur, *rendez-vous au [121](#)*.

7

— C'est étrange, en effet... dites-vous en le fixant perdu dans vos pensées. Savez-vous pourquoi il a consulté ces archives en particulier ?

— Non, mon prince. Il ne me l'a pas dit et, honnêtement, je n'avais aucune raison de le lui demander. D'autant qu'il disposait d'une autorisation portant le sceau royal. Pour moi, tout était en règle.

— Hum... faites-vous en réfléchissant. Toute cette histoire est de plus en plus curieuse. Avez-vous cette autorisation ?

— Oui, bien sûr. Elle est encore sur mon bureau. Ne bougez pas je vous prie, je ne serai pas long.

À peine cinq minutes plus tard, il revient légèrement essoufflé, le document en main. Il vous le tend, et vous vous en emparez aussitôt.

La signature du roi est indubitablement authentique. Le sceau également.

Et pourtant... quelque chose ne va pas.

Faites un jet de Perception, facteur 12.

Si vous faites moins de 12, *rendez-vous au 88*.

Si vous faites 12 ou plus, *rendez-vous au 70*.

8

Sans plus attendre, vous laissez le maître archiviste et vous vous rendez au 8 bis, place du général Grenis.

Vous ne mettez pas longtemps à trouver la maison d'Hultran, mais quelque chose ne va pas, la porte est

entrouverte. Instinctivement, vous dégainez votre épée et pénétrez en silence à l'intérieur.

Les lourds rideaux ont été tirés à toutes les fenêtres, plongeant la maison dans une semi-obscurité oppressante.

Un piège ? Une odeur de sang vous frappe soudain, écœurante, métallique, accompagnée d'un faible gémissement.

Sur le qui-vive, mais sans la moindre hésitation, vous vous dirigez vers les fenêtres et tirez les rideaux. Vous êtes un instant ébloui lorsque la lumière d'un éclatant soleil inonde la pièce, puis vous vous figez. Dans l'un des coins, un homme est adossé au mur baignant dans une mare de sang, le ventre serré entre ses mains. C'est lui qui a poussé le gémissement que vous avez entendu à l'instant.

Vous vous précipitez à son chevet pour tenter de le sauver, mais vous comprenez aussitôt qu'il est trop tard. Il vous regarde avec les yeux vitreux d'un mourant... mais semble vous reconnaître. Dans un ultime effort, il empoigne votre veste et parvient à murmurer quelques bribes de phrases, d'une voix à peine audible :

— ... m'ont forcé... pas eu le choix... allez... Loric... maison bleue... prenez garde... il... il...

Dans un dernier râle, Hultran rend son dernier souffle.

Que souhaitez-vous faire ?

Si vous voulez fouiller sa maison avant de prévenir la garde, *rendez-vous au* [48](#).

Sinon, vous pouvez aller directement prévenir la garde sans perdre plus de temps, *rendez-vous au* [76](#).



9 L'établissement est minuscule et miteux.

9

Après avoir cherché un moment et interrogé de nombreux passants, vous finissez par trouver l'auberge du Corbeau. Peu de gens semblent connaître son existence, et pour cause, elle est située au fond de l'impasse d'une étroite ruelle. L'établissement est minuscule et miteux.

Vous posez la main sur la garde de votre épée et avancez sur le qui-vive. C'est le genre d'endroit idéal pour une embuscade.

Vous poussez la porte qui s'ouvre sans difficulté.

Vous êtes alors surpris par le contraste avec l'extérieur. Certes, l'intérieur est exigü. Un minuscule comptoir fait face à trois tables rondes disposées devant un âtre actuellement éteint. Pourtant, tout est propre, lumineux et soigneusement entretenu. Une agréable odeur de ragoût flotte dans l'air et vous met l'eau à la bouche.

Derrière le bar, en train d'astiquer son comptoir, se tient un homme bedonnant d'une soixantaine d'années. Vous vous dirigez vers lui.

— Bonjour, je voudrais louer une chambre pour la nuit. Est-ce possible ?

— Évidemment, mon prince, répond-il en haussant un sourcil en vous reconnaissant. Mais pourquoi vouloir passer la nuit ici ? Ce n'est pas que je ne sois pas fier de mon modeste établissement, mais quelqu'un de votre rang devrait dormir dans un palais, non ?

Vous ne pouvez vous empêcher de sourire. Sa franchise est rafraîchissante et vous rappelle votre ami Forstan.

— Vous n’avez pas totalement tort, mais je n’ai jamais aimé dormir chez les seigneurs locaux. Ils se sentent obligés d’organiser des banquets interminables et des réceptions dont je me passerais volontiers. Tout ce que je souhaite, c’est un peu de tranquillité et un endroit où passer la nuit, rien de plus.

Il prend alors un air enjoué.

— Dans ce cas, mon prince, vous êtes à la bonne adresse. Il n’y a plus grand monde qui vient ici de nos jours. Les gens préfèrent des auberges plus tape-à-l’œil. Pourtant, je vous garantis que vous ne trouverez pas de meilleur endroit où passer la nuit et faire bonne chère.

Il vous tend la main avec un large sourire.

— Je m’appelle Alaric. Soyez le bienvenu chez moi, prince Ken-Rhyl.

Vous la lui serrez chaleureusement.

En parlant de bonne chère, vous vous rendez compte que le début d’après-midi est déjà bien entamé et que vous n’avez toujours rien avalé.

Si vous voulez lui demander un bon repas avant qu’il ne vous montre votre chambre, *rendez-vous au [69](#)*.

Si vous préférez aller vous reposer et vous faire porter à manger directement dans votre chambre, *rendez-vous au [58](#)*.

10

Vous tendez la jambe, mais vous vous doutez qu'un membre des Démons Grimaçants tenterait aussitôt de l'esquiver. Alors, au dernier instant, vous transformez brusquement votre croche-pied en coup montant et cueillez l'assassin au moment même où il bondit pour éviter votre attaque.

Il s'effondre au sol, mais se réceptionne avec une agilité stupéfiante avant de vous faire face. Dans son dos, la vieille dame atteint l'extrémité de la ruelle et disparaît dans la foule.

Le Démon Grimaçant fait un pas dans votre direction, tenant devant lui sa longue lame effilée.

— Vous n'en faites qu'à votre tête, prince Ken-Rhyl. Tant pis pour vous... vous allez mourir comme un chien dans cette sordide ruelle. Tel est le prix à payer pour vous être dressé contre nous.

Vous tirez lentement votre lame sans le quitter des yeux. Le combat est inévitable.

Démon Grimaçant

PV : 20 Puissance : 1 Défense : 16

Règle spéciale : Ce Démon Grimaçant est particulièrement agile, mais ses coups manquent de force. En revanche, sa lame est enduite d'un poison dont les effets se manifestent à chacun de ses coups critiques.

Au premier coup critique, *vous perdez 1 point de Combat.*

Au second, *vous perdez 1 point de Puissance.*

À partir du troisième, *lancez un dé.* Si vous obtenez *1 ou 2*, le poison envahit entièrement votre organisme et vous paralyse totalement. Le Démon Grimaçant vous tranche alors la gorge avant de disparaître sans même vous accorder un regard...

Si vous parvenez à faire tomber ses *points de vie* à 5 ou moins avant de succomber à son terrible poison, *rendez-vous au 75.*

11

— Dites-moi, maître Kelthorn, une naissance au palais en 39, cela vous dit-il quelque chose ? Dunedane est né en 41, et j'étais persuadé que personne n'était né avant lui, à part mon père, bien sûr.

— C'est étrange en effet. Moi non plus je n'ai pas souvenir d'une naissance en 39. En revanche, une certaine Hylda travaillait bien au palais il y a de nombreuses années. Je crois qu'elle a quitté son poste à peu près à cette époque, puisqu'elle n'était déjà plus là à la naissance du prince Dunedane.

— Intéressant. Savez-vous si cette Hylda est toujours en vie et, le cas échéant, où elle vit ?

— Non, malheureusement je n'en ai aucune idée. Je n'ai plus du tout entendu parler d'elle après sa démission.

— Je vois. Et ce "B.", qui serait le père, savez-vous de qui il peut s'agir ?

— Non, je n'en sais rien. Peut-être Hultran en saura-t-il plus.

— Oui, vous avez raison. La priorité est de mettre la main sur lui.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez :

Soit demander à Kelthorn de vous parler d'Hultran, *rendez-vous au [31](#)*.

Ou bien inspecter la pièce pour découvrir comment l'archiviste a pu sortir sans se faire remarquer par les gardes, *rendez-vous au [62](#)*.

Si vous estimez en avoir suffisamment appris, ou si vous souhaitez vous rendre directement chez Hultran et que vous connaissez son adresse, *rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro de sa rue*.

12

S'il s'agit de l'un des Démons Grimaçants, *rendez-vous au [96](#)*.

S'il s'agit de Sertij, *rendez-vous au [105](#)*.

13

Vous écumez le village à la recherche d'une auberge où passer la nuit lorsqu'un inquiétant sentiment vous saisit soudain. Celui d'être suivi.

Gardant votre sang-froid, vous flânez de boutique en boutique tout en surveillant discrètement vos arrières dans le reflet des vitrines.

Vous finissez par repérer une silhouette menue qui vous suit à distance. Ce n'est assurément pas un Démon Grimaçant, vous savez pertinemment que jamais vous ne l'auriez remarqué au milieu de la foule. Néanmoins,

quelqu'un vous épie bel et bien, et vous devez en avoir le cœur net.

En remontant la rue des commerçants, vous remarquez une ruelle sombre et étroite qui rejoint perpendiculairement la rue principale.

Sans même prendre le temps de réfléchir, vous vous y engagez avec nonchalance avant de vous précipiter derrière un tas d'immondices pour vous y accroupir.

Vous n'avez pas à attendre longtemps. Quelques instants plus tard, la silhouette emprunte à son tour la ruelle d'un pas pressé.

Sans lui laisser le temps de réagir, vous surgissez de votre cachette et la plaquez brutalement contre le mur au moment où elle passe près de vous. Elle pousse aussitôt un cri étouffé de peur.

Si, lorsque vous êtes arrivé devant l'auberge de la Maison Bleue, vous aviez aperçu la personne qui vous épiait depuis la foule, *rendez-vous au 29*.

Sinon, *rendez-vous au 44*.

14

Vous vous sentez en confiance dans cette auberge. Quoi qu'il en soit, vous vous abandonnez aux bras d'Oniria, la déesse des songes, comptant sur Alaric pour vous réveiller.

Alors que vous êtes plongé dans un profond sommeil, une main s'approche doucement de vous...

— Mon prince... Il est l'heure. Il est 19h30.

Vous ouvrez les yeux avec la sensation d'avoir enfin récupéré vos forces. Ces quelques heures de sommeil vous

ont fait un bien fou. *Vous regagnez l'intégralité de vos points de vie.*

— Merci, je vais descendre.

Il acquiesce avant de ressortir de la chambre en silence.

Vous regardez par la fenêtre le soleil déclinant, espérant que la vieille dame sera bien au rendez-vous.

Rendez-vous au [136](#).

15

Votre coup frappe mortellement le Démon Grimaçant, qui s'effondre au sol en se tenant le ventre à deux mains.

Le capitaine regarde avec stupeur son compagnon rendre son dernier soupir. En revanche, le Démon Grimaçant restant fait un pas en arrière dans un calme de très mauvais augure. D'un geste rapide, il saisit une petite fiole de cuir pendue à sa ceinture et en enduit sa lame. Une sorte de liquide visqueux et noirâtre... du poison. Il la donne ensuite au capitaine, qui en enduit également sa lame.

Démon Grimaçant

PV : * Puissance : * Défense : *

Capitaine de la garde

PV : * Puissance : * Défense : *

** Reprenez le combat avec les caractéristiques des personnages telles qu'elles étaient au moment où vous avez tué le premier Démon Grimaçant.*

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter *la posture de l'Hydre*, les deux autres combattants vous infligeront chacun automatiquement 1 point de dégât à chaque assaut, que vous touchiez ou non votre cible.

Lorsqu'un de vos adversaires vous inflige un coup critique pour la première fois, le poison s'insinue dans votre organisme.

À partir de cet instant, chaque nouveau coup critique reçu peut vous être fatal. Lancez alors le dé. Sur un résultat de 1 à 3, la toxine atteint votre cœur, qui cesse aussitôt de battre. Vous mourez alors de façon aussi soudaine que brutale.

Si vous parvenez à abattre l'un de vos deux adversaires, *rendez-vous au 73*. (N'effacez pas les données du combat.)

16

Au moment où la lame de l'assassin s'abat sur vous, vous plongez sur le côté dans une roulade qui vous éloigne de votre adversaire.

Vous avez réagi sans réfléchir et, par un caprice du destin, la lame vous frôle de justesse.

L'assassin peste de sa malchance et se tourne vers vous, prêt à terminer sa sale besogne.

Assassin

PV : 15

Puissance : 2

Défense : 12

Règle spéciale : L'assassin n'est pas un véritable guerrier. Il est plus habitué à tuer dans l'ombre. En revanche, il connaît parfaitement le corps humain et vise avec une

précision redoutable les points vitaux. Entre ses mains, la moindre ouverture peut devenir fatale. Il réussit ses coups critiques à partir de 16.

Si vous sortez victorieux de ce combat, *rendez-vous au 40*.

17

Sans hésiter, vous vous dirigez vers le capitaine et lui faites signe de s'arrêter.

— Attendez, capitaine, dites-vous d'une voix ferme. Je voudrais examiner le corps et inspecter les lieux du crime avant votre départ.

Ce dernier vous regarde avec un agacement contenu.

— Je suis désolé, mon prince, mais nous avons déjà mis les scellés sur la porte.

— Dans ce cas, retirez-les. Je tiens à inspecter moi-même l'auberge.

Le capitaine semble nerveux. Il réfléchit un instant sans vous quitter des yeux.

— Écoutez mon prince, voilà ce que je vous propose. Venez examiner le corps de l'aubergiste dans nos quartiers. Avec tous ces charognards dehors, il serait mal vu que vous vous penchiez sur un cadavre au milieu de la rue.

Il jette un regard agacé vers la foule.

— Et puis il sera toujours temps de revenir fouiller l'auberge plus tard, même si mes hommes l'ont déjà inspectée de fond en comble. Pour l'heure, nous ne pouvons laisser le macchabée de l'aubergiste au beau milieu de la rue. Vous comprenez, n'est-ce pas ?

Vous devez reconnaître que ses arguments sont recevables. Déjà, les curieux tendent le cou pour tenter d'apercevoir Loric sous son drap mortuaire. Vous remarquez même plusieurs enfants dans la foule.

— Très bien, dites-vous finalement. Occupons-nous d'abord du corps. En revanche, je vous demande de poster des gardes devant l'auberge.

— Des gardes en faction devant l'auberge ? Vous ne pensez pas que les citoyens vont trouver cela étrange ?

— Ils penseront simplement que nous faisons preuve de sérieux.

— Très bien, comme vous voudrez, répond-il de mauvaise grâce avant d'ordonner à deux gardes de rester sur place.

Vous traversez une partie de la ville sous les regards étonnés des habitants, tandis que le brancard transportant Loric progresse lentement entre les badauds.

Vous finissez par arriver à la caserne. Le corps est déposé sur un lit de l'infirmerie.

Alors que les gardes prennent congé, le capitaine vous présente un homme grisonnant.

— Mon prince, voici le vieil Eldric, notre médecin en chef. C'est avec lui que vous pourrez examiner le corps tout à loisir.

Le médecin semble irrité par l'attitude du capitaine.

— Capitaine Sertij, dit-il d'un ton bourru, combien de fois vais-je devoir vous demander de me témoigner un peu plus de respect ? Je suis un vétérans, nom d'un chien.

Le capitaine ricane, mais ne s'excuse pas.

— Bien, je vous laisse à vos examens. J'ai fort à faire avec cette histoire.

Il passe devant vous et vous lance un regard satisfait du coin de l'œil.

Le vieux médecin semble sincèrement surpris.

— Prince Ken-Rhyl... dit-il. Je n'aurais jamais cru vous voir ici un jour. D'après ce qu'a raconté ce bon à rien de capitaine, vous souhaitez examiner le corps de ce malheureux, c'est bien cela ?

— Précisément. Je m'intéresse à ce meurtre.

— Bien, dans ce cas, ne perdons pas un instant.

Il retire précautionneusement le drap mortuaire.

Faites un jet de Perception, facteur 12.

Si vous obtenez moins de 12, *rendez-vous au [123](#)*.

Si vous obtenez 12 ou plus, *rendez-vous au [74](#)*.



18

Vous êtes arrivé à temps pour sauver un feuillet de l'appétit des braises, sans même vous brûler. Il est certes en grande partie consumé, mais vous parvenez à en tirer quelques informations que vous espérez utiles. Voici ce qui en reste :

An 39 de l'ère Borr

..... 2 Avrilea

Naissance, enfant mâle né au palais royal.

Mère : *Hyl*da

Père : B.....,

Observations :

..... ont quitté le palais

.....protection à Rivehaute.

.....correspondance

..... sous sceau royal.

.....interdit.....

.....haute trahison

Hyl^{da}. Ce nom ne vous dit absolument rien.

Si vous voulez interroger Kelthorn sur les informations que vous avez trouvées, *rendez-vous au 91*.

Si vous voulez qu'il vous parle de l'archiviste Hultran, qui a probablement mis le feu au registre, *rendez-vous au 31*.

Enfin, si vous préférez inspecter la pièce pour comprendre comment Hultran a pu sortir sans se faire remarquer par les gardes, *rendez-vous au 62*.

19

— Ah, c'est pour ça que tu as fait construire ces écuries. Tu comptais louer des montures aux voyageurs.

— Oui. Je me suis dit que ce serait plus sûr que de dépendre uniquement de l'auberge.

— Et tu as probablement raison. Les routes vers l'ouest sont encore très fréquentées.

Vous esquissez un sourire.

— Dans ce cas, je t'emprunterai l'un de tes chevaux avec plaisir.

Vous achevez votre déjeuner, puis Forstan vous conduit jusqu'aux écuries.

Après quelques hésitations, votre choix s'arrête sur une magnifique jument baie répondant au nom de *Fleur*.

— C'est une brave bête, dit Forstan en lui flattant doucement l'encolure. Docile, endurente... et moins têtue qu'elle n'en a l'air.

Alors que vous vous apprêtez à partir, il vous tend un sac de toile soigneusement noué.

— Tiens. De quoi manger jusqu'à demain.

Il vous adresse un regard amusé.

— Car je suppose que tu comptes encore dormir à la belle étoile plutôt que dans une auberge.

Vous souriez.

— Tu me connais bien.

Après avoir échangé encore quelques mots, les premières lueurs de l'aube apparaissent derrière les toits de Blancastel.

— Bien, dites-vous en lui serrant l'avant-bras, il est temps pour moi d'y aller. Merci pour tout.

Forstan vous donne une légère claque sur l'épaule avant de vous laisser partir.

Les premières heures de voyage s'écourent sans incident. Lorsque midi arrive, vous faites halte au bord de la route afin de vous sustenter. Le repas préparé par votre ami est simple, mais particulièrement savoureux. « Forstan n'a plus rien du piètre cuisinier que j'ai connu » pensez-vous avec amusement.

Une fois repu, vous reprenez la route sous un soleil éclatant.

Le balancement régulier de votre monture finit peu à peu par alourdir vos paupières. C'est alors qu'une jeune paysanne surgit des bois.

Ses vêtements sont simples et couverts de terre. Son souffle est court.

— Monseigneur... je vous en supplie...

Elle s'approche d'un pas hésitant, les mains tremblantes.

— Mon frère... il a disparu. Là-bas... près des vieilles ruines... Je n'ose pas y aller seule. On raconte qu'un spectre rôde.

Elle désigne un étroit sentier s'enfonçant entre les arbres.

Son regard trahit une détresse si sincère qu'elle en devient troublante.

— Je vous en supplie... aidez-moi...

Vous observez le chemin indiqué en fronçant légèrement les sourcils.

Le sentier disparaît rapidement sous l'épais couvert des branches. Pourtant, quelque chose vous dérange.

Un détail.

Une impression diffuse.

Un malaise difficile à expliquer.

Si vous décidez de suivre la jeune femme malgré tout, *rendez-vous au [107](#)*.

Si vous préférez poursuivre votre route vers Denden sans lui prêter attention, *rendez-vous au [42](#)*.

Si vous prenez un moment pour observer les alentours, *rendez-vous au [86](#)*.

20

Vous savez que vous lui faites prendre un risque considérable, mais vous ne pourrez pas affronter vos adversaires correctement tant qu'Hylida restera derrière vous.

— Vite ! Rejoignez Alaric ! hurlez-vous.

Sans même hésiter, l'ancienne servante s'élance en direction du comptoir.

Mais à peine a-t-elle parcouru quelques pas que l'un des Démons Grimaçants tire une fine dague dissimulée dans sa botte et la projette droit vers son dos.

Vous réagissez par pur réflexe et tentez d'intercepter la lame avec votre épée.

Faites un test de Chance, facteur 14.

Si vous obtenez moins de 14, *rendez-vous au [2](#)*.

Si vous obtenez 14 ou plus, *rendez-vous au [117](#)*.

21

Vous vous approchez des enfants pour les interroger lorsque l'un d'eux saute à pieds joints dans la fontaine et vous éclabousse de la tête aux pieds. Vous êtes trempé, ce qui est très peu seyant pour un prince.

Que faire ?

Allez-vous les gronder pour leur apprendre les bonnes manières, sachant que cela pourrait leur servir toute leur vie ? *Rendez-vous au [59](#)*.

Ou allez-vous simplement en rire ? *Rendez-vous au [32](#)*.

22

Dans un réflexe fulgurant, vous arrachez votre lame à son fourreau et parez son attaque *in extremis*. Vous allez maintenant devoir vendre chèrement votre peau.

Assassin

PV : 15

Puissance : 2

Défense : 12

Règle spéciale : L'assassin n'est pas un véritable guerrier. Il est plus habitué à tuer dans l'ombre. En revanche, il connaît parfaitement le corps humain et vise avec une précision redoutable les points vitaux. Entre ses mains, la moindre ouverture peut devenir fatale. Il réussit ses coups critiques à partir de 16.

Si vous sortez victorieux de ce combat, *rendez-vous au [40](#)*.

23

S'il s'agit de l'un des Démons Grimaçants, *rendez-vous au* [15](#).

S'il s'agit du capitaine, *rendez-vous au* [118](#).

24

Vous vous approchez de l'aubergiste, qui contemple l'état de la salle d'un air triste.

— Je vais vous aider à tout remettre en ordre. Je vous conseille de demander aux clients réfugiés dans les chambres de partir et de fermer l'auberge jusqu'à demain.

Alaric acquiesce.

— Avant de m'y mettre, il me reste *une potion de Vitalia*. Tenez, prenez-la. Je ne saurais vous laisser dans un tel état.

Vous buvez la petite potion dorée et récupérez l'intégralité de vos points de vie.

Alaric se remet au travail et, pendant qu'il fait ce que vous venez de lui suggérer, vous vous attellez à faire disparaître les traces de l'affrontement. Une fois la cave refermée, vous poussez un profond soupir. Les conséquences les plus désagréables de cette bataille sont enfin derrière vous.

Lorsque tout est terminé, vous vous asseyez au bar. Alaric vous sert un verre, que vous buvez de bon cœur.

— Alaric, dites-vous, auriez-vous un parchemin et de quoi écrire ? Je vais signer un document racontant dans les grandes lignes ce qu'il s'est passé ici. Cela vous évitera des ennuis.

Une fois le document terminé et votre sceau apposé, vous le lui remettez.

— Merci, mon prince.

Vous discutez encore un moment, puis prenez congé. La curiosité de découvrir ce que contient la lettre vous ronge littéralement.

Rendez-vous au [25](#).

25

Vous montez rapidement dans votre chambre et prenez soin de bien refermer la porte derrière vous. *La potion de Vitalia* vous a fait beaucoup de bien et vous brûlez de découvrir les secrets que renferme la lettre qu'Hylda vous a remise.

Vous vous asseyez sur le bord du lit, face à la fenêtre, où la clarté de la lune est suffisante pour lire.

Vous la tirez de votre poche et l'ouvrez avec impatience. Elle contient une longue lettre manuscrite ainsi qu'un extrait du registre des naissances de l'an 39, en parfait état.

Vos mains tremblent d'excitation. Vous avez enfin des preuves concrètes.

Si vous voulez examiner l'extrait du registre des naissances, *rendez-vous au [129](#).*

Si vous préférez lire la lettre, *rendez-vous au [83](#).*

26

Forstan boit une longue gorgée de vin, puis vous regarde avec intensité.

— Tu es sûr de ne pas te précipiter ? Ashar est le magicien royal. Je le vois mal faire disparaître tes frères pour son seul plaisir. Si tu veux mon avis, cette lettre sent le traquenard à plein nez. Tu verras qu'on finira par te réclamer une somme exorbitante.

Vous secouez lentement la tête en piquant de votre fourchette un appétissant morceau de poulet.

— Tu te trompes. Cette lettre est plus que sérieuse. Mon enquête en est la preuve. Les archives royales m'ont appris des choses intéressantes... troublantes, à vrai dire.

Forstan ne perd pas une miette de ce que vous racontez. Il vous connaît ; il sait très bien que vous n'êtes pas du genre à courir après des chimères.

— J'ai découvert qu'en 39, une servante de la cour, Hylda, a donné naissance à un garçon. Mais pour une raison qui m'échappe encore, ils ont dû fuir le palais. Ce qui est curieux, c'est que je n'avais jamais entendu parler de cette naissance auparavant. Dunedane est né deux ans plus tard, en 41, et la seule autre naissance avant lui était celle de mon père. J'ai la désagréable sensation que quelqu'un s'est donné beaucoup de mal pour cacher celle-ci. Pourquoi ? Cela reste un mystère.

Forstan s'essuie la bouche avec sa serviette.

— Ton histoire est plus qu'étrange, je te l'accorde, mais je ne vois là aucun lien avec Ashar. Il y a de fortes chances qu'il n'y en ait aucun.

— Je ne sais pas. J'avoue que je ne vois pas non plus. Le seul parallèle que l'on puisse faire, c'est que ce bébé est né en 39, tout comme lui. C'est tout.

Les yeux de votre ami s'illuminent soudain.

— Attends une minute... et si ce bébé n'était autre que lui ? Ça donnerait un sens à ta lettre, tu ne crois pas ?

— C'est vrai que ce serait une explication, mais c'est impossible. Ashar est né sur l'île de Nan, au large de

Rivehaute. C'est mon père lui-même qui l'a choisi comme magicien royal, et je peux t'affirmer que sa vie entière a été passée à la loupe par les intendants et le grand chambellan. Aucune chance que ce mystérieux bébé et Ashar soient une seule et même personne.

Forstan soupire en reprenant son verre.

— Bon sang... ça aurait été tellement plus simple si ça avait été le cas.

— Et ce n'est pas tout. Je suis également allé voir Anna Loiseleur, la vieille servante, et crois-moi quand je te dis que cette enquête prend une tournure des plus inquiétantes.

— Inquiétantes ? répond Forstan en pointant sa fourchette vers vous avec nervosité. J'imagine que tu ne veux pas dire "mortelles", n'est-ce pas ?

— J'en ai bien peur. Lorsque je lui ai demandé ce qu'elle savait d'Ashar, la terreur s'est emparée d'elle. Elle a murmuré que ses yeux étaient les mêmes que ceux de son père et qu'il irait jusqu'au bout pour assouvir sa vengeance. Elle a ensuite prédit qu'il y aurait des morts... puis son esprit a semblé se briser. Depuis, elle demeure prostrée et ne répond plus à personne.

— Tu crois vraiment qu'elle parlait d'Ashar ? Je n'imagine pas ce type froid et distant mener une vengeance sanguinaire.

— J'avoue être moi-même sceptique, mais sa réaction a été si violente à l'évocation de son nom... Ce n'est probablement pas lui, mais j'ai l'intime conviction qu'il est lié à tout cela.

Forstan paraît soucieux.

— Je ne voudrais pas t’alarmer, mais ton histoire sent le complot à plein nez.

— Tu ne crois pas si bien dire. Hultran, l’archiviste qui a tenté de faire disparaître le registre des naissances, a été assassiné par les Démons Grimaçants. Et s’ils sont impliqués, alors tout ceci est bien plus vaste que ce que je pensais.

Forstan vous regarde, les yeux écarquillés d’horreur.

— Les... les Démons Grimaçants ? dit-il en repoussant son assiette, l’appétit coupé. Keni, écoute-moi pour une fois. Laisse tomber cette enquête, ou tu vas finir la gorge tranchée dans une ruelle sombre. Va prévenir ton père et laisse ses limiers régler cette affaire. Tu mets les pieds dans un borbier qui va te mener à ta perte.

— C’est la voix de la sagesse, j’en ai conscience. Pourtant, quelque chose me retient. J’ai le sentiment que c’est à moi de résoudre cette énigme. Elle est peut-être la clé qui me permettra de retrouver mes frères. Et puis, je ne peux pas accuser Ashar sans la moindre preuve. Je suis désolé, mais je dois continuer malgré les risques.

— Bon sang ! s’écrie Forstan en frappant si violemment la table que son verre se renverse. Tu vas te faire tuer, tu m’entends, tête de mule insupportable ? Tu vas crever comme un chien ! En as-tu seulement conscience ?

— Je ne le sais que trop bien. Si c’était toi qui avais disparu, je prendrais le même risque. Pour être franc, l’une des raisons pour lesquelles je suis ici, c’est que je voudrais

que tu racontes tout à mon père s'il devait m'arriver quelque chose. Tu es le seul à qui je puisse confier ça.

Forstan vous regarde, sur le point d'exploser, puis pousse un long soupir, vaincu.

— Très bien. Je ferai comme tu le souhaites... mais ne viens pas te plaindre si tu te fais tuer.

Il secoue la tête avec lassitude.

— Que comptes-tu faire maintenant ? Tu as une piste, une idée d'où diriger ton enquête ?

— Oui. Avant de mourir, Hultran m'a parlé d'un certain Loric et d'une maison bleue qui seraient liés à tout cela. Malheureusement, il est mort avant de pouvoir m'en dire davantage, mais je finirai bien par les trouver.

Votre ami vous regarde, interdit.

— Ce que je vais te dire va te paraître invraisemblable, dit-il, n'en revenant pas lui-même, mais je crois connaître ton Loric et sa fameuse Maison Bleue. J'achète mon vin chez un vigneron à Denden, et ce type s'appelle Loric. Et tiens-toi bien, il est aussi propriétaire d'une auberge appelée la Maison Bleue. Si ça, ce n'est pas une sacrée coïncidence...

Vous ne pouvez retenir un rire nerveux devant la tournure des événements. Les dieux eux-mêmes semblent vouloir que vous élucidiez ce mystère.

Le reste du repas se passe en conjectures et suppositions, mais aucune ne parvient réellement à vous convaincre.

Finalement, Forstan vous entraîne au bar et paie plusieurs tournées. L'alcool coule à flot et l'ambiance est

bonne enfant. Pourtant, vous vous sentez épié à plusieurs reprises. Vous croyez même apercevoir une silhouette à l'une des fenêtres, mais si brièvement que vous vous demandez si vous ne l'avez pas imaginée. Malgré les rires et le vacarme de l'auberge, un malaise insidieux ne vous quitte pas de toute la soirée.

Vous vous réveillez le lendemain avec une légère gueule de bois, mais plus déterminé que jamais à élucider cette affaire.

Rendez-vous au [6](#).

27

Elle vous regarde, terrifiée, avec une lueur de défi dans les yeux. Vous ne sentez chez elle aucune animosité, seulement du désespoir.

Vous relâchez votre prise. Étrangement, vous êtes persuadé qu'elle ne fuira pas.

Malgré son âge, vous devinez sans peine qu'elle fut une très belle femme. Ses yeux, d'un bleu étonnamment vif, contrastent avec les rides marquant son visage, et elle possède encore un charme indéniable.

— Je suis désolé de m'être montré aussi violent, mais suivre les gens dans la rue de cette façon est plutôt dangereux... surtout dans les circonstances actuelles.

— Je ne le sais que trop bien, mais je n'étais pas totalement certaine de pouvoir me fier à vous... et je ne le suis pas encore complètement.

— Je ne suis pas votre ennemi. J'enquête sur la disparition de mes frères et mes investigations m'ont mené

jusqu'à Loric. Malheureusement, comme vous le savez, je suis arrivé trop tard.

Vous la dévisagez un instant.

— D'ailleurs, qui était-il pour vous ?

— Il était mon protecteur et mon ami, et nous...

Elle pousse soudain un cri de terreur en regardant derrière vous. Vous faites aussitôt volte-face et voyez un homme surgir de la pénombre, une longue dague effilée à la main et un masque dissimulant son visage. Un Démon Grimaçant.

La vieille dame vous lance avant de fuir :

— Auberge du Corbeau, ce soir à 20 heures !

Le Démon Grimaçant passe en courant près de vous sans même vous accorder un regard. Son objectif est la vieille dame.

Vous devez agir vite.

Si vous voulez lui faire un croche-pied, *rendez-vous au [89](#)*.

Si vous préférez dégainer votre épée malgré l'étroitesse de la ruelle, *rendez-vous au [101](#)*.

Enfin, vous pouvez dégainer votre dague, ce qui sera plus aisé, même si vous serez désavantagé au combat.

Rendez-vous au [120](#).

28

Vous cherchez avec la plus grande attention le moindre recoin de la pièce, mais vous ne trouvez rien qui ressemble de près ou de loin à une porte dissimulée. Pourtant, vous avez l'impression fugace qu'un léger courant

d'air circule dans la pièce... mais il est trop diffus pour en localiser la source. Résignez, vous abandonné vos recherches.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez :

Soit demander à Kelthorn de vous parler d'Hultran, *rendez-vous au [31](#)*.

Soit interroger Kelthorn sur les informations que vous avez recueillies sur les restes du registre des naissances, *rendez-vous au [11](#)*.

Si vous estimez en avoir suffisamment appris, ou si vous souhaitez vous rendre directement chez Hultran et que vous connaissez son adresse, *rendez-vous au paragraphe correspondant au nom de sa rue*.

29

— Mais... je vous reconnais, dites-vous avec surprise en desserrant votre prise. Vous êtes la vieille femme qui me fixait dans la foule, devant l'auberge.

Si vous avez réussi à la rattraper au milieu de la foule, *rendez-vous au [132](#)*.

Dans le cas contraire, *rendez-vous au [27](#)*.

30

Vous le surveillez du coin de l'œil, mais rien ne vous permet d'affirmer s'il a réellement pris quelque chose. Il était de dos, et le geste que vous avez cru apercevoir pourrait tout aussi bien être celui qu'il a fait pour repousser le tiroir.

Vous ne pouvez pas l'accuser sans preuve, surtout devant ses hommes. Dans le doute, vous décidez donc de garder un œil sur lui.

— Il n'y a rien ici. Allons voir ses appartements à l'étage, peut-être y trouverons-nous enfin un indice.

Vous jureriez qu'il a blêmi, mais il acquiesce de mauvaise grâce et vous suit.

Rendez-vous au [124](#).

31

— Que pouvez-vous me dire sur ce Hultran ?
Travaille-t-il ici depuis longtemps ?

— Oui, mon prince. Il officie aux archives depuis bientôt dix ans. Il a toujours été un peu distant, si bien qu'il ne s'est jamais vraiment lié avec quiconque. Je n'ai jamais eu quoi que ce soit à redire sur son travail. C'est un homme consciencieux, rigoureux... probablement l'un de nos meilleurs archivistes. Je ne comprends vraiment pas pourquoi il a agi ainsi.

— Je vois. Un homme au-dessus de tout soupçon, en somme.

Kelthorn hoche la tête.

— Savez-vous où il habite ?

— Oui, dans une petite maison, place du général Grenis, au 8 bis. (*Notez cette information sur votre fiche de personnage.*)

— Parfait. Je pense qu'une discussion s'impose avec ce Hultran. Il détient forcément une part de vérité.

— Je le pense aussi, mon prince.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez :

Soit interroger Kelthorn sur les informations que vous avez recueillies sur les restes du registre des naissances, *rendez-vous au* [11](#).

Ou bien inspecter la pièce pour comprendre comment Hultran a pu sortir sans se faire remarquer par les gardes, *rendez-vous au* [62](#).

Si vous estimez en avoir suffisamment appris, ou si vous souhaitez vous rendre directement chez Hultran, *rendez-vous au* [8](#).

32

Vous vous approchez en silence, le visage encore dégoulinant et le regard fermé. Les enfants sont figés par leur bêtise et n'osent dire un mot.

Vous vous baissez vers la fontaine et dans un geste vif, éclaboussez celui qui vous a mouillé, puis les autres autour de lui.

Ils restent un instant interdit devant votre attitude. Puis l'un d'eux éclate de rire.

Ainsi commence une grande bataille où vous finissez submergé par le nombre de leurs assauts.

La joie et l'amusement se lisent sur leurs visages et lorsqu'elle prend fin, vous êtes instinctivement adopté par la bande.

— Vous êtes sacrément doués, riez-vous en vous essuyant du mieux que vous pouvez. Dites-moi, mes amis, n'avez-vous pas vu une vieille dame portant une pèlerine sombre traverser la place il y a quelques minutes ?

— Vous devez parler de Mamie-Bonbons, dit une fillette d'environ huit ans couverte de taches de rousseur. Elle est passée en courant juste avant notre bataille d'eau.

— Oui ! ajoute celui qui vous a éclaboussé. D'habitude elle s'arrête toujours pour nous donner des bonbons, mais là, elle courait et ne nous a même pas regardés. Elle a des ennuis ?

— Ne vous inquiétez pas, dites-vous d'un ton rassurant. Je suis ici pour l'aider. Pouvez-vous me dire par où elle est partie ? Cela m'aiderait beaucoup.

— On va faire mieux, dit la fillette en vous prenant la main. On va vous conduire chez elle. On sait où elle habite.

Vous acquiescez, heureux de la tournure des événements.

Les enfants empruntent la ruelle de gauche, qui débouche sur une rue plus large et plus lumineuse. Ils s'apprêtent à vous entraîner vers sa maison lorsque votre regard tombe sur la plaque de pierre où est gravé le nom de la rue.

La surprise se lit aussitôt sur votre visage.

Vous êtes dans la rue de la Folle Vigne.

Celle-là même où se trouve la maison de Karmaine Drakis, la cliente de Loric figurant sur le bon de livraison trouvé dans sa chambre.

— Qu'est-ce qu'il y a ? demande la fillette en vous voyant fixer la plaque.

Vous reportez votre attention sur elle.

— Dis-moi, Mamie-Bonbons ne s'appellerait-elle pas par hasard Karmaine Drakis ?

— Si, c'est elle. Pourquoi ?

Vous secouez la tête. Vous auriez dû faire le lien plus tôt.

— Merci, dites-vous en vous accroupissant devant les enfants qui se sont regroupés autour de vous. À partir d'ici, je peux me débrouiller seul. Tenez.

Vous leur remettez à chacun une pièce de cuivre.

— Allez vous acheter des bonbons. Vous les avez mérités.

Les enfants poussent des cris de joie. Après vous avoir remercié, ils filent en courant chez le confiseur.

Vous êtes soulagé de les voir partir. Vous savez que les Démons Grimaçants n'abandonneront pas leur funeste mission si facilement et qu'ils auraient pu être en danger en vous accompagnant.

Sans perdre plus de temps, vous vous rendez chez l'énigmatique Karmaine Drakis.

Rendez-vous au [139](#).

33

Alors que vous reprenez votre souffle, Alaric et Hylda sortent de leur cachette. L'aubergiste, encore sidéré par ce qui vient de se produire, s'approche de vous en jetant des regards inquiets aux alentours.

— Mon prince, vous croyez que c'est vraiment terminé ?

— Pour le moment oui, répondez-vous en vous levant. Mais ne vous inquiétez pas, ils n'en ont pas après vous. Et puis je serai parti aux premières lueurs de l'aube.

— Mon prince, vous pouvez rester aussi longtemps que vous le souhaitez. Même si je ne fais pas le poids, ce n'est pas une bande d'assassins qui va me faire mettre mes clients à la porte.

— Je le sais bien, dites-vous en lui posant une main amicale sur l'épaule, mais il vaut mieux que je ne m'attarde pas trop longtemps ici.

Vous vous tournez ensuite vers Hylda, assise un peu plus loin. Son visage est d'une pâleur inquiétante.

— Est-ce que cela va aller ? lui demandez-vous en vous approchant d'elle.

— Oui merci, grâce à vous. Si vous n'étiez pas là, je serais morte à l'heure qu'il est.

Elle vous regarde un instant avant de se lever à son tour.

— Je dois profiter de cette accalmie pour disparaître. Si tout se passe bien, vous n'entendrez plus parler de moi, mon prince. Ne vous inquiétez pas, j'ai tout raconté dans la lettre que je vous ai donnée. Avec elle, vous comprendrez tout.

Elle vous salue une dernière fois avant de disparaître dans la nuit tombante. Vous la regardez s'éloigner jusqu'à ce que son ombre se fonde dans l'obscurité.

Si vous voulez aider Alaric à remettre en ordre l'auberge, *rendez-vous au [24](#)*.

Si vous préférez aller vous reposer et lire la lettre d'Hylde, *rendez-vous au [61](#)*.

34

Vous parvenez à prendre appui contre le mur, mais vous n'aviez pas prévu qu'il était humide et couvert de mousse. La semelle ferrée de votre botte glisse instantanément. Par chance, le mur est vieux et abîmé. Votre talon se coince dans une anfractuosit , vous  vitant une chute aux cons quences dramatiques.

Mieux encore, vous vous servez de cet appui pour d tendre brutalement votre jambe et ass ner   votre tour un violent coup d' paule   l'assassin qui est contraint de reculer pour vous faire face.

Dans votre dos, la myst rieuse vieille dame atteint le bout de la rue et dispara t au milieu des badauds.

L'assassin serre avec force le manche de sa dague.

— Vous n’auriez pas dû vous obstiner à nous mettre des bâtons dans les roues, dit-il d’une voix froide et dénuée de la moindre émotion. Nous ne nous en prenons à des personnes aussi influentes que vous qu’en cas de contrat... ou d’absolue nécessité. Vous ne me laissez donc pas le choix. Je vais devoir vous éliminer.

Démon Grimaçant

PV : 20 Puissance : 1 Défense : 16

Règle spéciale : Ce Démon Grimaçant est particulièrement agile, mais ses coups manquent de force. En revanche, sa lame est enduite d’un poison dont les effets se manifestent à chacun de ses coups critiques.

Au premier coup critique, *vous perdez 1 point de Combat.*

Au second, *vous perdez 1 point de Puissance.*

À partir du troisième, *lancez un dé*. Si vous obtenez *1 ou 2*, le poison envahit entièrement votre organisme et vous paralyse totalement. Le Démon Grimaçant vous tranche alors la gorge avant de disparaître sans même vous accorder un regard...

Si vous parvenez à faire tomber ses *points de vie* à 5 ou moins avant de succomber à son terrible poison, *rendez-vous au 75*.

35

Vous sortez de votre chambre sans même prendre le temps de ramasser la lettre. Vous savez que la personne qui l'a glissée sous votre porte est partie depuis longtemps, mais vous êtes avant tout un homme d'action, et vous réagissez souvent par pur instinct. Parfois cela vous nuit, mais parfois comme ici, cela joue en votre faveur.

Alors que les domestiques arrivent pour nettoyer le couloir et la cour intérieure, vous remarquez non loin de votre chambre une tache sombre qui semble fraîche.

Vous vous baissez pour l'examiner et découvrez quelques pétales écrasés mêlés à de la boue. Une douce odeur s'en dégage, capiteuse et entêtante.

Ces pétales proviennent des jardins du palais, vous en êtes certain. Soit la personne que vous cherchez vient de l'extérieur et est passée par là... soit il s'agit de quelqu'un d'ici.

Si vous voulez interroger les gardes qui ont patrouillé cette nuit, *rendez-vous au [122](#)*.

Ou bien retournez dans votre chambre pour ramasser la lettre, *rendez-vous au [108](#)*.

36

Vous l'observez discrètement et, grâce au reflet du miroir accroché derrière le comptoir, vous le voyez dérober en catimini plusieurs pièces d'argent qu'il glisse dans l'une de ses poches.

— Vous n'avez donc aucune honte ! explosez-vous. Voler un mort sans le moindre scrupule... Reposez

immédiatement les pièces que vous avez prises avant que je ne vous fasse passer en cour martiale.

Le capitaine pâlit et bafouille une piètre excuse avant de replacer les pièces volées dans le tiroir.

— Je... je suis désolé, mon prince. Je me suis dit qu'il n'en aurait plus besoin maintenant qu'il n'est plus là.

— Cela suffit. Désormais, vous restez avec moi, et je vous conseille de vous tenir correctement, sinon vous aurez de sérieux problèmes. Vous pouvez me croire.

Il acquiesce en baissant la tête, mais vous remarquez qu'il serre les poings de colère.

— Allons fouiller l'étage. Peut-être y trouverons-nous enfin quelque chose d'intéressant. Passez devant. Je préfère vous garder à l'œil.

Rendez-vous au [124](#).

37

Une fois votre explication terminée, Forstan se gratte le menton, pensif.

— J'ai du mal à croire ce que tu viens de me raconter, dit-il en buvant une gorgée de vin. Ashar serait impliqué dans la disparition de tes frères ? Ça paraît dingue.

— Irréaliste, tu veux dire. Pourtant, la lettre l'accuse directement. Il doit y avoir un lien. Je pense qu'il se trouve dans les informations que j'ai dénichées aux archives royales, mais tout est encore trop vague.

— Peut-être qu'à deux, on trouvera un fil à tirer.

— Peut-être, en effet. Et c'est en partie pour ça que je suis là.

Vous réfléchissez un instant à la manière de présenter les choses, tandis que Forstan enfourne une énorme cuisse de poulet dans sa bouche.

— Bien, voilà les faits. En 39, Hylda, une servante de la cour, a donné naissance à un garçon. Mais elle a dû fuir le palais pour une raison qui m'échappe encore. Ce qui est vraiment étrange, c'est que je n'avais jamais entendu parler de cette histoire. Dunedane est né deux ans plus tard, et la seule naissance avant lui était celle de mon père. C'est comme si celle-ci avait été passée sous silence.

Une fois qu'il eut difficilement avalé son morceau, Forstan se gratta de nouveau le menton.

— J'avoue que je ne vois pas ce que vient faire Ashar là-dedans.

— Moi non plus. Le seul lien que j'ai trouvé, c'est que ce bébé est né en 39, tout comme lui. Mon instinct me dit que c'est important, mais c'est si mince...

Forstan cogne son poing dans sa paume.

— Bon sang... Et si ce nouveau-né n'était autre qu'Ashar ?

— Malheureusement, c'est impossible. Il est né sur l'île de Nan, au large de Rivehaute. Et ce n'est pas n'importe qui qui l'a nommé magicien royal, c'est mon père. Et crois-moi, il ne suffit pas d'être doué pour prétendre à ce poste. Il faut un passé irréprochable. Les intendants et le grand chambellan ont enquêté en profondeur sur lui. Il n'y a donc aucune chance qu'il soit né au palais. Pourtant...

— Par les Sept Étoiles d'argent... ton histoire est étrange.

— Ce n'est que le début. Lorsque j'ai interrogé Anna Loiseleur, elle est devenue livide. Elle a murmuré : « Il les fait disparaître un à un... ses frères... sa vengeance sera terrible... » puis elle s'est évanouie.

Forstan fronce légèrement les sourcils.

— Je n'aime pas ça...

— Moi non plus, sans compter qu'Hultran, l'archiviste qui a tenté de faire disparaître le registre des naissances, a été assassiné par un membre des Démons Grimaçants. Et s'ils sont impliqués... alors tout cela dépasse ce que j'imaginai.

Forstan se fige.

— Attends... tu es en train de me dire que les Démons Grimaçants pourraient être mêlés à tout ça ? Mais bon sang, qu'est-ce que tu attends pour prévenir le roi ? Tu veux finir la gorge tranchée dans un caniveau ?

— Tu as raison... mais quelque chose me retient. Tant que je n'aurai pas de preuve formelle concernant Ashar, je continuerai mon enquête.

Forstan secoue la tête et repousse son assiette.

— Tu ne changeras jamais. Tu es plus têtu qu'une mule. Tu vas y rester, crois-moi.

— J'en ai bien conscience. C'est aussi pour ça que je suis venu te voir. Si quelque chose m'arrive, je veux que tu racontes tout à mon père.

— Très bien, comme tu voudras, répondit-il de mauvaise grâce. Tu peux compter sur moi. Mais... tu es sûr qu'il n'y a aucun moyen de te faire changer d'avis ?

Vous lui adressez un sourire entendu.

— Évidemment... soupire-t-il. Que comptes-tu faire maintenant ?

— Continuer. Hultran m'a parlé d'un certain Loric et d'une maison bleue. Ils sont liés à tout ça, j'en suis certain. Mais je n'ai aucune idée d'où elle se trouve. Je finirai bien par la trouver... d'une manière ou d'une autre.

Forstan vous fixe, abasourdi.

— Attends... ça paraît invraisemblable, mais je crois connaître ce Loric. J'achète mon vin à un homme de ce nom, à Denden. Il possède plusieurs hectares de vignes... et il est aussi le propriétaire d'une auberge appelée la Maison Bleue.

Vous restez figé un instant face à cette révélation, puis une idée fait jour en vous. La déesse guiderait-elle vos pas ?

Une fois vos déductions et votre repas terminés, Forstan vous invite à finir la soirée au bar pour vous détendre et vous changer les idées.

— Après tout, dit-il d'un ton faussement indifférent, si ça se trouve, avec les Démons Grimaçants dans ton embrouille, ce sera la dernière fête à laquelle tu assisteras.

Il vous donne alors une grande claque dans le dos avant d'éclater de rire. Vous savez que c'est sa façon à lui de protester, mais cela vous met mal à l'aise.

Ce n'est pas la seule chose qui vous trouble au cours de la soirée. Une sensation tenace vous poursuit. Vous vous sentez observé. À plusieurs reprises, vous croyez apercevoir une silhouette à l'une des fenêtres de l'auberge ; chaque fois, elle disparaît avant que vous puissiez en être sûr.

Vous vous réveillez le lendemain matin avec un léger mal de crâne, mais une détermination sans faille.

Rendez-vous au 6.

38

Le Cerf Bondissant est une auberge située dans le centre-ville de Blancastel. C'est un petit bâtiment aux murs blancs et aux colombages d'un beau bleu azur, typiques de la cité. Forstan, son jeune propriétaire, est votre ami d'enfance. Une amitié improbable au vu de vos différences de rang. Mais déjà enfant, vous ne supportiez pas les chaînes invisibles imposées par votre sang ni la prison dorée de votre condition de prince. Vous ne comptez plus le nombre de fois où vous avez faussé compagnie aux gardes pour venir flâner en ville, déguisé en simple badaud. C'est lors de l'une de ces escapades que vous avez rencontré Forstan. Vous vous êtes rapidement liés d'amitié et avez fait les quatre cents coups ensemble, ce qui vous a valu à tous les deux bien des punitions.

À ce souvenir, vous ne pouvez vous empêcher de sourire en passant la porte de l'auberge. Comme à son habitude, votre ami se tient derrière le comptoir, sifflotant tout en servant les clients.

Lorsqu'il vous remarque, il sourit et vient à votre rencontre d'une démarche assurée.

— Keni, dit-il en vous donnant une claque dans le dos sans se formaliser le moins du monde de votre statut royal. Ça faisait un moment que tu n'étais pas passé. Depuis la disparition de ton frère, si je ne m'abuse, continue-t-il

d'une voix plus sombre. Viens, asseyons-nous un moment et raconte-moi ce qui te tracasse. Tu as ton expression des mauvais jours.

Il vous guide à travers les tables déjà remplies d'habitues bruyants et vous conduit dans une petite salle plus privée.

— Il commence à être tard. J'imagine que tu prendras un repas ?

— Oui, merci. Et s'il te reste une chambre de libre, j'aimerais passer la nuit ici. J'ai encore beaucoup à faire et je voudrais éviter de retourner au château.

— Bien sûr. Tu sais bien que la chambre d'ami est toujours libre pour toi.

Vous acquiescez, soulagé de pouvoir compter sur lui.

— Parfait, ne bouge pas. Je vais chercher de quoi manger et demander à Lissa de préparer la chambre. Je reviens.

Il est de retour une dizaine de minutes plus tard avec deux plats et un pichet de vin.

— Si cela ne t'embête pas, je vais manger avec toi. Je meurs de faim.

— J'allais te le proposer, dites-vous en souriant.

— Alors raconte-moi, qu'est-ce qui te tracasse ?

— Tu te souviens du jour où on a démasqué Galtryn le cambrioleur ? Il avait cambriolé plus d'une dizaine de maisons sans jamais laisser la moindre trace.

— Évidemment, répond Forstan avec un sourire. Quelle histoire... Si mes souvenirs sont bons, on a bien failli finir au cachot à cause de cette affaire. Heureusement que le

chef de la garde t'a reconnu, sinon on finissait au fer tous les deux.

— Eh bien, figure-toi que je suis en train de mener une enquête bien plus inquiétante... et cette fois, elle me touche personnellement. J'aurais bien besoin d'un peu d'aide pour essayer d'y voir plus clair.

Forstan cesse alors de rire et son visage se ferme.

Vous lui expliquez tout. La lettre glissée sous la porte de vos appartements, le registre des naissances, Hultran, ainsi que votre visite chez Anna Loiseleur.

Si vous avez demandé à Anna ce qu'elle se rappelait de sa vie au palais en 39, *rendez-vous au [112](#)*.

Si vous lui avez demandé si elle savait quelque chose sur la disparition de vos frères, *rendez-vous au [37](#)*.

Enfin, si vous l'avez interrogée sur Ashar, *rendez-vous au [26](#)*.

39

Pris de court par ce visage démoniaque et cette lame qui fond sur vous, vous n'avez pas le temps de réagir. Dans un réflexe désespéré, vous levez les mains pour tenter de vous protéger.

Faites un jet de Chance, facteur 15.

Si vous faites moins de 15, *rendez-vous au [66](#)*.

Si vous faites 15 ou plus, *rendez-vous au [16](#)*.

Dans un dernier cri, le tueur s'écroule à vos pieds, mort.

Vous reprenez votre souffle, abasourdi. Non par le combat que vous venez de mener, mais par ce masque aux traits démoniaques qu'il porte. Vous ne le savez que trop bien, seule la guilde d'assassins des Démons Grimaçants en utilise, et il s'agit de la plus puissante du continent de Sudalya.

S'ils sont impliqués, c'est que vous êtes sur la bonne piste... mais également qu'un complot est probablement en train de s'ourdir contre le royaume. La disparition de vos frères n'était donc pas un acte isolé.

Vous fouillez l'assassin, mais comme vous vous en doutiez, il ne porte rien sur lui, hormis son masque et son arme.

Vous n'avez d'autre choix que de prévenir la garde. Cependant, vous ne vous attardez pas. Vous ne voulez pas faire votre déposition et perdre des heures inutilement, ou pire encore, être contraint par le roi de rester dans vos quartiers sous prétexte de vous protéger du même destin que vos frères.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous vous rendez chez Anna Loiseleur, l'ancienne servante, pour l'interroger et mettre de la distance entre vous et le lieu du crime, *rendez-vous au [41](#)*.

Sinon, vous vous rendez chez votre ami Forstan, tenancier du Cerf Bondissant, pour mettre en ordre tout ce

que vous avez appris et réfléchir à la suite des événements, rendez-vous au [38](#).





41 Son visage est serein, mais son regard demeure perdu dans le vague.

Le Vieux Chêne de Blancastel est un lieu-dit très connu. C'est là qu'a été planté, plusieurs siècles auparavant, un chêne-écu, symbole de la prospérité du royaume.

Vous ne mettez pas longtemps à trouver la petite dépendance où vit Anna. C'est une modeste maison aux murs de bois blanc, simple mais soignée. Elle est attenante à un petit potager où une femme d'une trentaine d'années ramasse des pommes de terre qu'elle range dans un panier en osier. Lorsqu'elle vous remarque, elle se fige un instant puis, reprenant contenance, pose son panier à ses pieds avant de se diriger vers vous.

— Puis-je vous aider, messire Ken-Rhyl ?

— Oui. Je recherche une certaine Anna Loiseur. Elle aurait été servante au palais il y a plusieurs dizaines d'années.

— C'est ma mère, dit-elle en vous fixant étrangement, mais elle est souffrante depuis plusieurs mois maintenant.

— Je tombe mal, semble-t-il. Pourtant, je dois absolument lui parler. Pensez-vous que cela soit possible ?

Elle hoche la tête et vous fait signe de la suivre.

Elle vous mène dans une chambre austère mais lumineuse, où des fleurs fraîches ont récemment été déposées dans un pot. Anna, l'ancienne servante, est allongée dans son lit. Son visage est serein, mais son regard demeure perdu dans le vague.

— Vous avez de la chance, dit sa fille. Elle est calme aujourd’hui. Elle a souvent des absences, mais il lui arrive de répondre aux questions qu’on lui pose doucement.

Vous acquiescez, puis vous vous agenouillez au chevet de la vieille Anna.

— Bonjour, dites-vous d’une voix douce. Je suis le prince Ken-Rhyl. J’aurais quelques questions à vous poser, si vous le voulez bien.

À l’évocation de votre nom, ses yeux semblent soudain retrouver un peu de vie. Elle tourne même lentement la tête vers vous.

— Prince Ken-Rhyl... le dernier né... Vous... vous êtes en danger... en danger...

Puis elle se met soudain à hurler avant de retomber contre son oreiller. Ses yeux redeviennent vagues, et elle retrouve aussitôt son étrange calme.

Vous tournez la tête vers sa fille, qui vous fait discrètement signe de continuer.

Quelles questions allez-vous lui poser ?

Si vous voulez lui demander si elle sait quelque chose au sujet de la disparition de vos frères, *rendez-vous au 4*.

Si vous préférez ne pas être trop direct et lui demander ce qu’elle se rappelle de sa vie au palais, notamment en 39, *rendez-vous au 43*.

Enfin, vous pouvez l’interroger sur Ashar, *rendez-vous au 130*.

42

Vous ne sentez vraiment pas cette situation. Tout cela ressemble fort à une embuscade. Les attaques de bandits sont plutôt rares si près de Blancastel, mais elles ne sont pas inexistantes. Si vous aviez eu du temps devant vous, vous auriez fait demi-tour pour aller chercher la garde, mais dans l'état actuel des choses, vous ne pouvez pas vous le permettre.

Vous lancez à la jeune femme un regard de défi si intense qu'elle recule d'un pas. Vous ne vous étiez pas trompé. Son expression change instantanément et un sinistre rictus apparaît sur son visage.

Vous lui adressez un sourire moqueur avant de partir au trot lorsque, du coin de l'œil, vous voyez un éclat métallique fondre sur vous.

Faites un jet de chance, facteur 16.

Si vous obtenez moins de 16, *rendez-vous au [128](#)*.

Si vous obtenez 16 ou plus, *rendez-vous au [52](#)*.

43

— Anna... dites-vous avec douceur, que s'est-il passé au palais en 39, vous le savez, n'est-ce pas ?

Elle tourne à nouveau la tête vers vous. Son regard, toujours vide, semble fixer quelque chose derrière vous. Cela vous met mal à l'aise, mais vous comprenez vite qu'elle observe une scène du passé ressurgissant de sa mémoire.

— Mon amie... ma chère amie... ne t'en fais pas, le bébé va bien...

Elle se tait pendant de longues minutes, vous faisant craindre le pire, puis se remet à monologuer.

— Le roi ...

De nouveau, un long silence.

— L'enfant que l'on ne doit jamais nommer... jamais...

Des larmes se mettent à couler, brouillant davantage son regard.

— Oh ! ma pauvre... toi si joyeuse, aujourd'hui si triste, obligée de fuir le palais...

Nouveau silence, plus long cette fois. Puis elle s'agite, en proie à une peur viscérale.

— Il est revenu... la vengeance dans le cœur... des morts, des morts...

Elle pousse alors un cri de terreur, puis repose sa tête sur son oreiller et fixe le plafond sans plus rien dire. Vous comprenez que vous ne pourrez plus rien tirer d'elle. Vous vous tournez vers sa fille, qui vous fait signe de la suivre.

L'esprit assailli par les paroles de la vieille servante, vous lui emboîtez le pas, *rendez-vous au [141](#)*.

44

— Qui êtes-vous ? dites-vous d'une voix tranchante en saisissant votre dague.

Vous la plaquez contre la gorge de cette mystérieuse personne dont le visage est dissimulé dans l'ombre de la capuche de sa pèlerine.

— Je... je ne suis pas votre ennemie, répond une voix affolée appartenant sans l'ombre d'un doute à une femme âgée.

Vous retirez alors la dague de sa gorge et rabattez sa capuche. Une exclamation de surprise vous échappe. C'est bien une vieille dame qui se tient devant vous.

— Bon sang ! Mais qui êtes-vous donc ?

— Je suis...

Soudain, elle se fige en regardant avec terreur quelque chose dans votre dos.

Vous tournez instinctivement la tête et apercevez un Démon Grimaçant se diriger vers vous dans un silence quasi surnaturel, une longue lame effilée à la main.

Elle tourne alors vers vous un regard empli de peur.

— Mon prince, il est venu pour moi. Protégez-moi, je vous en conjure.

Vous acquiescez et vous vous tournez vers l'assassin, brandissant votre dague comme seule arme. Il est désormais trop tard pour dégainer votre épée sans vous exposer.

La vieille dame en profite pour prendre la fuite tandis que vous faites un pas en direction de votre adversaire.

Ce dernier s'arrête face à vous et suit silencieusement la vieille dame du regard. À travers les ouvertures de son masque, vous voyez ses yeux observer sa fuite avant de se tourner vers la gauche lorsqu'elle disparaît au coin de la ruelle.

Il se met en position de combat. Le plus troublant, est qu'en suivant la fuite de la vieille dame, il n'a jamais baissé sa garde. Puis il reporte toute son attention sur vous. Son regard est froid. Imperturbable.

— Vous êtes allé trop loin, prince. Tant pis pour vous.

Démon Grimaçant

PV : 20

Puissance : 1

Défense : 16

Règle spéciale : Votre maîtrise de la dague est bien inférieure à celle de cet assassin, véritable spécialiste de son maniement. *Pour toute la durée de ce combat, vous subirez un malus de -1 en Combat et de -1 en Puissance.*

Ce Démon Grimaçant est particulièrement agile, mais ses coups manquent de force. En revanche, sa lame est enduite d'un poison dont les effets se manifestent à chacun de ses coups critiques.

Au premier coup critique, *vous perdez 1 point de Combat.*

Au second, *vous perdez 1 point de Puissance.*

À partir du troisième, *lancez un dé*. Si vous obtenez 1 ou 2, le poison envahit entièrement votre organisme et vous paralyse totalement. Le Démon Grimaçant vous tranche alors la gorge avant de disparaître sans même vous accorder un regard...

Si vous parvenez à faire tomber ses *points de vie* à 5 ou moins avant de succomber à son terrible poison, *rendez-vous au 3*.

45

Vous faites volte-face et scrutez la foule. Votre regard accroche alors celui d'une vieille dame qui vous fixe avec intensité. Le temps semble s'étirer un instant ; la masse humaine en perpétuel mouvement ne paraît pas l'affecter.

Puis elle finit par être bousculée et le temps reprend soudain son cours normal. Elle est aussitôt avalée par cette marée humaine avant de disparaître de votre vue.

Sans vous soucier des conséquences, vous vous élancez dans la foule, mais progresser au milieu de cette masse compacte est loin d'être facile. De plus, les gens qui la composent affluent vers l'auberge tandis que vous vous en éloignez.

Par moments, il vous semble apercevoir la vieille dame devant vous, mais la masse humaine se referme sans cesse sur elle. Il va vous falloir un coup de pouce du destin pour la rattraper avant qu'elle ne disparaisse définitivement dans cette marée humaine.

Faites un jet de Chance, facteur 14.

Si vous obtenez moins de 14, *rendez-vous au [92](#)*.

Si en revanche vous obtenez 14 ou plus, *rendez-vous au [55](#)*.

46

— Oui, dit-il en désignant la gauche d'un geste de la main. Elle a descendu la rue en courant. Elle était d'ailleurs si pressée qu'elle ne s'est même pas arrêtée lorsque je l'ai interpellée pour lui vanter mes délicieuses brioches. Quelle tristesse ! Dire que ce sont les meilleures de tout Denden. Vous devriez m'en acheter, mon seigneur, je vous assure que vous ne seriez pas déçu.

Vous déclinez son offre et le remerciez pour sa précieuse aide avant de vous élancer à votre tour dans la direction qu'elle a prise. *Rendez-vous au [71](#)*.

Le repas de Forstan est délicieux et la soirée agréable, pourtant quelque chose a changé chez Lornac.

Il parle de moins en moins et vous observe constamment du coin de l'œil. Vous sentez que quelque chose ne va pas.

Prudemment, vous posez votre assiette à moitié vide près de vous et dégagez discrètement la poignée de votre arme afin de pouvoir la saisir rapidement... mais vous n'êtes pas suffisamment discret.

— Je vois que vous êtes plutôt méfiant, prince Ken-Rhyl, dit-il d'une voix froide en jetant à vos pieds un masque de cuir au visage démoniaque. Difficile de vous berner très longtemps.

Vous plissez les yeux.

— Les Démons Grimaçants...

Votre main se referme lentement sur la garde de votre épée.

— Je dois reconnaître que votre mise en scène était convaincante. Jusqu'à présent, je n'y ai vu que du feu. Dites-moi... Lornac est-il votre véritable nom ?

Un léger sourire étire ses lèvres.

— Croyez-vous réellement que nous avons un nom ? Nous abandonnons notre identité en rejoignant la confrérie. Aujourd'hui, je ne suis plus qu'une ombre parmi les ombres.

Il incline légèrement la tête.

— Mais puisque cela semble vous intéresser... Lornac était le véritable livreur. J'ai dû l'éliminer afin de prendre sa place.

Votre sang se glace.

— Son corps se trouve d'ailleurs dans le coffre de l'attelage.

Vous serrez les dents et tentez brusquement de vous relever, mais vos jambes se dérobent sous vous. Une paralysie glaciale envahit lentement votre corps et vous vous effondrez au sol.

— De la sève de lotus pourpre, explique-t-il calmement en s'approchant. Quelques gouttes suffisent à plonger un homme dans un état proche de la mort pendant plusieurs heures.

Déjà, votre vue commence à se troubler.

Avant de sombrer dans une inconscience sans rêve, vous le voyez fouiller dans la poche intérieure de votre chemise et en retirer vos preuves. La lettre. Les fragments brûlés du registre des naissances. Vos notes.

Il observe les documents avec satisfaction avant de les glisser dans sa poche.

Puis il se penche vers vous et murmure à votre oreille d'une voix glaciale :

— Nous évitons généralement d'éliminer des hommes aussi influents que vous... mais si vous poursuivez cette enquête, cela pourrait changer.

Sa voix se fait plus froide encore.

— Sans vos preuves, vous n'êtes toutefois plus une menace.

Vous tentez de lutter contre la paralysie, mais les ténèbres vous engloutissent quelques secondes plus tard.

Vous reprenez finalement connaissance au petit matin, le crâne déchiré par une douleur atroce. Le poison n'a pas encore totalement quitté votre organisme, mais vous savez qu'il n'y a pas un instant à perdre.

Le visage fermé, vous désattellez rapidement le cheval avant de partir tant bien que mal au galop vers Denden.

Loric est désormais votre dernier espoir. S'il ne sait rien, ou s'il ne possède aucune preuve... alors tout sera perdu.

Rendez-vous au [68](#).



48 ... vous vous retrouvez face à un homme, le visage dissimulé derrière un masque de cuir aux traits démoniaques.

48

Vous commencez par fouiller la pièce où vous vous trouvez, sans grand succès. Nullement découragé, vous reportez tous vos espoirs sur la grande armoire adossée au mur du fond, lorsque soudain, vous entendez le plancher craquer juste derrière vous.

Vous faites aussitôt volte-face et vous vous retrouvez face à un homme svelte, le visage dissimulé derrière un masque de cuir aux traits démoniaques. Il brandit un long et fin coutelas, prêt à l'abattre sur vous.

Faites un jet d'Agilité, facteur 13.

Si vous faites moins de 13, *rendez-vous au [39](#)*.

Si vous faites 13 ou plus, *rendez-vous au [22](#)*.

49

Il est vrai que vous vous sentez en confiance dans cette auberge, mais l'expérience vous a appris à rester sur vos gardes. Les Démons Grimaçants seraient ravis de vous surprendre dans votre sommeil.

Vous vous allongez sur le lit tout en restant attentif au moindre bruit.

Durant les quelques heures que vous passez dans votre chambre, vous entendez plusieurs personnes rendre visite à Alaric. Certaines restent plus d'une heure, tandis que d'autres ne font que passer. Chaque fois, vous tendez instinctivement l'oreille avant de finir par vous détendre.

À 19h30, il frappe doucement à la porte de votre chambre.

— Il est l'heure, mon prince.

— Merci, je vais descendre.

Une fois l'aubergiste reparti, vous vous détendez quelque peu. « Je me suis inquiété pour rien. Tout s'est bien passé. »

Vous regardez le soleil couchant briller au-dessus des toits, vous demandant si la vieille dame sera bien au rendez-vous.

Rendez-vous au 136.

50

— Dame Hylda, dites-vous d'un ton impérieux, vite, sous la table !

Sans même répondre, elle s'y glisse aussi rapidement que son âge le lui permet. Vous croisez son regard un instant et y lisez une sombre résignation mêlée à une immense peur. Cela ne fait que renforcer votre détermination. Vous vous battez jusqu'au bout.

Face à vous, Sertij fait un pas en avant, un rictus cruel apparaissant lentement sur son visage.

— Mon prince, dit-il d'une voix si basse qu'elle en devient presque un murmure, croyez-moi lorsque je vous dis que je prendrai un malin plaisir à vous entendre me supplier de vous laisser la vie sauve.

Un rire bref et mauvais lui échappe.

— Ashar avait raison de se méfier de vous. Vous fouillez là où vous n'auriez jamais dû mettre les pieds... et vous mourez la gorge tranchée dans cette pitoyable auberge.

Premier Démons Grimaçants

PV : 23 Puissance : 3 Défense : 15

Second Démons Grimaçants

PV : 22 Puissance : 3 Défense : 14

Sertij

PV : 23 Puissance : 2 Défense : 13

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter *la posture de l'Hydre*, les deux autres combattants vous infligeront chacun automatiquement 1 point de dégât à chaque assaut, que vous touchiez ou non votre cible.

De plus, vous devez empêcher vos adversaires d'atteindre la table sous laquelle se cache Hylda. Cette contrainte complique considérablement vos mouvements.

Vous subissez donc un malus de -2 en *Combat* jusqu'à la fin de l'affrontement.

Si vous parvenez à éliminer l'un de vos adversaires, *rendez-vous au 12*. (*N'effacez pas les données du combat.*)

51

Lorsque vous arrivez dans la rue de la Folle Vigne, vous savez immédiatement que vous arrivez trop tard. La maison de Karmaine est en flammes.

Plusieurs habitants sont en train de transporter un corps sur un brancard de fortune et le déposent à l'ombre d'un bâtiment, loin de l'incendie. Vous vous élancez vers eux, le cœur battant. Vous savez déjà que la personne

allongée sur le brancard est morte, car un drap la recouvre entièrement.

— Que se passe-t-il ? demandez-vous à brûle-pourpoint. Et qui est la victime ? ajoutez-vous, espérant que ce ne soit pas Karmaine.

Les hommes, surpris de vous voir ici, vous reconnaissent aussitôt. Reprenant leurs esprits, l'un d'eux vous répond :

— C'est la vieille Drakis. Nous avons aperçu l'incendie de sa maison et lorsque nous sommes accourus, nous l'avons trouvée étendue dans l'allée. Elle... elle avait la gorge tranchée, dit-il d'une voix blanche.

Il passe une main sur son visage.

— Bon sang, mon prince, nous ne sommes plus en sécurité à Denden. Des voleurs grouillent à chaque coin de rue et l'un d'eux l'aura sans doute égorgée pour lui voler sa bourse. Quant à l'incendie, j'imagine qu'elle avait quelque chose sur le feu et que tout a fini par brûler.

Vous acquiescez sans répondre.

Vous savez pertinemment que ce n'est pas un voleur qui l'a tuée. En examinant l'endroit où le corps a été découvert, vous trouvez un masque de cuir représentant un démon grimaçant...

Malgré plusieurs jours de recherches, vous ne découvrez aucune nouvelle piste. Les rares témoins refusent de parler et les Démons Grimaçants semblent avoir effacé jusqu'à la moindre trace de leur passage.

Finalement, vous retournez à Blancastel, vaincu.

Lorsque vous quittez Denden ce matin-là, vous ignorez que vous n'atteindrez jamais Blancastel...

Comme vos frères avant vous, vous allez disparaître à jamais...

52

D'un réflexe salvateur, vous baissez la tête et le projectile passe juste au-dessus de vous en sifflant.

Vous poussez un soupir de soulagement, mais votre répit est de courte durée. *Fleur* ralentit brusquement, trébuche, puis vous projette violemment au sol. *Vous perdez 3 points de vie.* Vous vous relevez, encore sonné, et remarquez qu'une petite fléchette rouge est plantée dans son cou.

Vous n'avez cependant pas le temps de vous en émouvoir. Trois hommes dont le visage est dissimulé derrière des masques de cuir représentant des démons au sourire dément sortent du sous-bois et s'approchent de vous. Les Démons Grimaçants. Vous n'êtes guère surpris de les voir s'en prendre à vous, mais un détail attire aussitôt votre attention. Au lieu d'épées ou de dagues, ils manient de simples gourdins cerclés de fer dans leurs mains gantées.

Vous n'avez pas le temps de vous attarder davantage sur cet étrange détail, car déjà ils vous encerclent.

Premier Démons Grimaçants

PV : 25 Puissance : 3 Défense : 14

Second Démons Grimaçants

PV : 22 Puissance : 3 Défense : 15

Troisième Démons Grimaçants

PV : 26 Puissance : 2 Défense : 16

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter *la posture de l'Hydre*, les deux autres combattants vous infligeront chacun automatiquement 1 point de dégât à chaque assaut, que vous touchiez ou non votre cible.

Si vos points de vie tombent à 5 ou moins, *rendez-vous au 87*.

Si, au bout de 5 assauts, vous avez plus de 5 points de vie, *rendez-vous au 93*.

53

En arrivant, vous avez remarqué que la maison située en face de celle de Karmaine possède un porche de pierre relativement profond. Pour la protéger, vous n'avez d'autre choix que de la faire s'y réfugier. Vous en défendrez l'accès en faisant rempart de votre corps, au péril de votre vie.

Vous reculez lentement, gardant vos adversaires à distance, jusqu'à ce que Karmaine trouve refuge sous le porche.

À peine y est-elle parvenue que vos adversaires se jettent sur vous.

Premier Démons Grimaçants

PV : 23 Puissance : 3 Défense : 15

Second Démons Grimaçants

PV : 22 Puissance : 3 Défense : 14

Capitaine de la garde

PV : 23 Puissance : 2 Défense : 13

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter *la posture de l'Hydre*, les deux autres combattants vous infligeront chacun automatiquement 1 point de dégât à chaque assaut, que vous touchiez ou non votre cible.

De plus, vous devez empêcher vos adversaires d'atteindre le porche où Hylda a trouvé refuge. Cette contrainte complique considérablement vos mouvements.

Vous subissez donc un malus de -2 en *Combat* jusqu'à la fin de l'affrontement.

Si vous parvenez à éliminer l'un de vos adversaires, *rendez-vous au 23*. (N'effacez pas les données du combat.)

54

Vous vous retournez brusquement et scrutez chaque visage face à vous, mais la foule est en perpétuel mouvement. Les badauds se bousculent, disparaissent dans la masse, puis sont aussitôt remplacés par d'autres curieux. Impossible de distinguer la moindre personne suspecte dans cette marée humaine houleuse.

Frustré, vous suivez le garde et pénétrez dans l'auberge. *Rendez-vous au 81*.

Par chance, vous vous retrouvez dans le flot de personnes repoussées par la garde, ce qui vous permet de rejoindre la vieille dame presque sans difficulté.

Vous parvenez à lui saisir le bras, et elle se retourne immédiatement vers vous. Elle a plus de soixante ans, mais conserve au fond de ses yeux d'un bleu profond un regard vif. Vous comprenez qu'elle devait être une très belle femme dans sa jeunesse.

Ce qui vous bouleverse, ce sont les abondantes larmes qui coulent sur son visage. Il est évident qu'elle connaissait le malheureux Loric.

Lorsqu'elle vous reconnaît, elle pousse un cri de panique puis s'enfuit à nouveau dans la foule. Vous tentez de la poursuivre, mais un homme particulièrement imposant se dresse entre elle et vous. Il a entendu son cri et a cru que vous tentiez de la détrousser. Même s'il finit par vous reconnaître, le mal est fait, la mystérieuse inconnue a disparu.

Troublé et frustré, vous revenez vers l'auberge au moment où les gardes s'apprêtent à quitter la place avec un brancard recouvert d'un drap sous lequel repose le corps du tenancier. Ils sont guidés par un capitaine à la mine farouche.

Rendez-vous au [17](#).

56

Vous vous engouffrez dans la ruelle et la traversez rapidement. Elle débouche finalement à l'extérieur de Denden.

Il n'y a personne, hormis des vignes à perte de vue.

Vous serrez les dents. Vous avez perdu sa trace.

La vieille dame doit déjà être loin. Dépité, vous reportez votre attention sur le bon de commande que vous avez trouvé dans la chambre de Loric et prenez la direction du 15, rue de la Folle Vigne, chez Karmaine Drakis.

Rendez-vous au [51](#).

57

Vous feignez l'hésitation et jetez un regard circulaire autour de vous. Les bois sont calmes, beaucoup trop calmes. Vous n'entendez pas le moindre oiseau, ni même le plus petit grillon. Puis, du haut de votre monture, vous remarquez une empreinte à moitié effacée dans la boue. Ce n'est pas une simple trace de soulier paysan. À en juger par sa forme, elle pourrait avoir été laissée par une botte d'éclaireur ou de ranger.

Lorsque vous relevez les yeux, la jeune femme vous observe en silence, les mains serrées contre sa poitrine, comme suspendue à votre décision.

Si vous décidez malgré tout de la suivre, *rendez-vous au [107](#).*

Si vous refusez et poursuivez votre route vers Denden, *rendez-vous au [42](#).*

— Je souhaiterais prendre mon repas dans ma chambre, si cela ne vous pose pas de problème.

— Absolument pas. Suivez-moi, je vais vous y conduire.

La chambre est à l'image de l'auberge. Petite, mais propre et bien entretenue. Elle ne contient qu'un lit, une armoire et une chaise. Une douce lumière traverse la fenêtre donnant sur l'impasse et rend la pièce étonnamment accueillante.

— Voilà, mon prince. Sur mes trois chambres, c'est la plus confortable. J'espère qu'elle vous conviendra.

— Ne vous inquiétez pas, elle fera largement l'affaire. Elle est calme et confortable. C'est tout ce que je demande.

Ravi, Alaric retourne en cuisine préparer votre repas.

Il revient quelques minutes plus tard avec un plat de ragoût aux herbes épicées et une bouteille de vin de Denden.

— Voilà pour vous, dit-il en posant le ragoût sur la chaise et la bouteille au sol. Vous m'en direz des nouvelles, c'est ma spécialité.

— Ça a l'air délicieux.

— Puis-je faire quelque chose d'autre avant de me retirer ?

— Effectivement, j'aimerais que vous veniez me réveiller aux alentours de 19h30. Nous ne sommes qu'au milieu de l'après-midi, mais la journée a été éprouvante et j'ai besoin de me reposer.

— Bien sûr, sans faute.

Il vous souhaite un bon appétit avant de prendre congé.

Alaric n'avait pas menti, le ragoût était particulièrement savoureux. *Vous regagnez 10 points de vie.*

Une fois le repas terminé, vous vous allongez sur le lit.

Si vous voulez vous coucher directement afin de récupérer pleinement vos forces pour votre rencontre avec la vieille dame, *rendez-vous au 14*.

Si vous préférez vous allonger sur le lit tout en restant éveillé et sur le qui-vive, *rendez-vous au 49*.

59

Vous essayez l'eau qui dégouline de votre visage et lancez aux enfants un regard sévère.

— Vous trouvez cela amusant ? Est-ce ainsi que l'on accueille les gens à Denden ? demandez-vous.

Les rires cessent aussitôt.

Les enfants échangent des regards embarrassés. Celui qui vous a éclaboussé baisse la tête en fixant ses chaussures.

— Nous... nous ne l'avons pas fait exprès, mon seigneur, marmonne-t-il.

— Peut-être, mais un peu de retenue ne vous ferait pas de mal. Un jour, vos plaisanteries pourraient vous attirer de sérieux ennuis.

Les enfants acquiescent en silence.

— Maintenant, dites-moi. Avez-vous vu passer une vieille dame portant une pèlerine sombre ? Elle devait être relativement pressée. Peut-être même courait-elle.

Aucun d'eux ne répond.

Certains regardent le sol. D'autres évitent votre regard.

Finalement, une petite fille hausse timidement les épaules.

— Non, mon seigneur.

Vous avez l'impression qu'ils savent quelque chose, mais vous les avez trop intimidés pour qu'ils osent parler.

Après quelques secondes de silence embarrassé, ils s'éloignent finalement en courant.

Rendez-vous au [98](#).

60

Vos blessures vous font souffrir et votre souffle est court. Vous êtes soulagé que le combat se termine ainsi, car vous n'auriez pas tenu beaucoup plus longtemps.

Derrière vous, Karmaine Drakis sort de son abri et regarde anxieusement autour d'elle. Rassurée, elle s'approche de vous et vous tend une petite fiole remplie d'un liquide doré.

— Buvez ceci. C'est une potion de Vitalia.

Vous la prenez avec gratitude et la buvez d'un trait.

Une douce chaleur envahit votre corps et vos blessures se referment peu à peu.

Vous regagnez la totalité de vos points de vie.

— Je vous remercie, dites-vous avec sincérité. Ce fut un rude combat et j'ai beaucoup de chance d'être toujours en vie.

— Non mon prince, c'est moi qui vous remercie. Vous venez encore de me sauver la vie.

— Je n'ai fait que mon devoir, rien de plus madame Drakis.

— Écoutez, seigneur. Je ne suis pas Karmaine Drakis. Mon véritable nom est Hylda Denthys. Je suis la mère d'Ashar.

Vous restez un instant abasourdi, même si cette révélation ne vous paraît pas si incongrue maintenant qu'elle l'énonce.

— Madame Denthys, dites-vous sans trop savoir comment l'appeler, vous devez me raconter tout ce que vous savez. C'est important. Toute cette histoire est liée à la disparition de mes frères. J'en suis certain.

Elle glisse une main sous sa pèlerine et en sort une épaisse enveloppe.

— Tenez. J'ai tout consigné dans cette lettre et j'y ai également joint un extrait du registre des naissances pour prouver mes dires. Ne m'en veuillez pas mon prince, mais je suis toujours en grand danger ici. Je vais quitter la ville et vous ne me reverrez plus.

— Restez avec moi. Je vous protégerai et une fois au palais vous serez en sécurité.

— Vous vous trompez. Au palais, je serais tout aussi en danger qu'ici, si ce n'est davantage. Non, je dois disparaître et c'est ce que je vais faire. Je vous en prie, ne cherchez pas à me retrouver.

Elle vous prend les mains et vous regarde droit dans les yeux.

— Promettez-moi de ne pas chercher à me retrouver. Promettez-le-moi sur votre honneur, mon prince.

Vous voulez répliquer, mais son regard est si douloureusement intense que vous cédez.

— Très bien. Je vous en fais la promesse.

— Merci mon prince, dit-elle en relâchant doucement vos mains. J'espère sincèrement que grâce à cette lettre vous retrouverez vos frères. Ce sont de bonnes personnes, tout comme vous. Je souhaite de tout cœur que vous parveniez à les sauver.

Vous acquiescez.

— Maintenant, je dois partir. Plus je reste ici plus je prends de risques. Écoutez-moi bien. Rendez-vous à l'auberge du Corbeau dans l'impasse de l'Écu de Fer, au

quartier des Boutiquiers. C'est un ami de confiance qui la tient. Dites-lui que vous venez de ma part, il comprendra.

— Adieu, mon prince.

Elle s'éloigne sans se retourner.

Vous rangez précieusement l'enveloppe et prenez la direction de l'auberge du Corbeau. Non seulement vous avez hâte de lire cette lettre, mais vous êtes également épuisé par toutes les épreuves traversées depuis votre arrivée à Denden.

Vous finissez par trouver l'auberge et êtes surpris. Non seulement elle se trouve dans une impasse loin de la foule, mais sa façade est également dans un état plutôt médiocre.

Lorsque vous en franchissez le seuil, l'intérieur vous surprend tout autant, mais en bien cette fois.

La salle est certes petite, mais chaleureuse et accueillante. Trois tables seulement occupent l'espace devant une grande cheminée pour l'heure éteinte.

Face à vous, derrière un comptoir situé à l'autre bout de la pièce, un homme bedonnant au visage jovial vous observe avec un sourire accueillant.

— Bonjour, dites-vous en vous approchant. Je viens de la part d'Hylða Denths. Je souhaiterais louer une chambre pour la nuit.

— De la part d'Hylða ? répond-il avec un mélange de joie et de tristesse. Je vois... Alors elle est finalement partie.

— Oui. Et je pense qu'elle a fait le bon choix. C'est devenu bien trop dangereux pour elle ici.

— Je ne le sais que trop bien, messire.

Il sort une bouteille de sous le comptoir ainsi que deux verres. Le liquide ambré qu'elle contient semble presque capturer la lumière.

— C'est de l'Ambrosine Cœur de Saule, dit-il en remplissant les verres. Portons un toast à sa santé.

— Que sa vie soit encore longue et belle, dites-vous en levant votre verre.

— Et que les maux comme les malheurs lui soient épargnés, répond-il en levant le sien.

Vous videz tous deux votre verre d'un trait.

— Merci de lui avoir sauvé la vie, mon prince.

— Comment savez-vous cela ?

Un sourire énigmatique apparaît sur son visage.

— La rue a des yeux et des oreilles, vous savez.

Vous haussez les épaules. Après tout, Hylda vous a dit que c'était un homme de confiance. Cela vous suffit.

— Au fait, je manque à tous mes devoirs, dit-il en vous tendant la main. Je m'appelle Alaric.

Vous la serrez avec chaleur.

— Tenez, dit-il en vous remettant une clé. La chambre du milieu est à vous. À voir votre mine, vous avez besoin de repos.

— Vous avez vu juste.

Vous le remerciez et gagnez votre chambre.

La pièce est petite et ne contient qu'un lit, une armoire et une chaise. Pourtant, la lumière qui entre par la fenêtre lui confère une atmosphère chaleureuse et vous vous y sentez immédiatement à l'aise.

Vous vous asseyez sur le bord du lit et tirez fébrilement l'enveloppe de la poche intérieure de votre chemise.

Vous l'ouvrez et sortez avec impatience la lettre et l'extrait du registre des naissances.

Si vous voulez examiner l'extrait du registre des naissances, *rendez-vous au [129](#)*.

Si vous préférez lire la lettre, *rendez-vous au [83](#)*.

61

Avant de monter, vous vous asseyez au bar et demandez de quoi écrire à Alaric. Il revient un instant plus tard avec ce que vous avez demandé.

— Voilà, mon prince. Un parchemin vierge et une plume.

— Je vous remercie. Je vais écrire une lettre au prévôt afin de lui expliquer dans les grandes lignes ce qu'il s'est passé ici. Je lui préciserai également que c'est moi qui vous ai ordonné d'attendre demain matin avant d'alerter la garde.

Une fois la lettre rédigée, vous apposez votre sceau et la tendez à l'aubergiste.

— Voilà, dites-vous. Avec cela, vous ne devriez avoir aucun problème.

— Merci, mon prince.

— Bien, il est temps pour moi de prendre congé.

Une fois dans votre chambre, vous vous écroulez sur le lit, encore secoué par votre rude affrontement. Après plusieurs minutes, vous vous relevez et vous asseyez face à la fenêtre, où la lune diffuse suffisamment de clarté pour lire.

Tirant la lettre de votre poche, vous l'ouvrez et en sortez le contenu : une longue lettre manuscrite ainsi que l'extrait du registre des naissances de l'an 39, en parfait état.

Vous souriez. Cette fois, vous avez vos preuves.

Si vous voulez examiner le registre des naissances, *rendez-vous au [129](#)*.

Si vous préférez lire la lettre, *rendez-vous au [83](#)*.

62

Vous vous approchez des fenêtres, mais elles sont fermées de l'intérieur. Aucune chance pour qu'Hultran soit passé par là. Trois possibilités s'imposent alors à vous :

Soit il est devenu invisible par quelque procédé magique, ce qui lui aurait permis de se faufiler au nez et à la barbe des gardes.

Soit il a utilisé un sortilège de téléportation.

Soit un passage secret dissimulé dans la pièce lui a offert une échappatoire.

Vous savez pertinemment que vous ne pouvez vérifier les deux premières hypothèses. En revanche, vous pouvez tenter de découvrir une éventuelle porte dérobée.

Vous vous mettez donc à fouiller la pièce.

Faites un test de Perception, facteur 10.

Si vous faites moins de 10, *rendez-vous au [28](#)*.

Si vous faites 10 ou plus, *rendez-vous au [109](#)*.

63

Vous vous agenouillez près de Loric et remarquez du coin de l'œil la nervosité du capitaine de la garde. Il ne semble pas apprécier que vous meniez l'enquête à sa place. Vous haussez les épaules. C'est un homme rustre pour qui vous n'avez aucune sympathie. Vous ne perdrez pas votre temps à apaiser ses craintes.

Vous reportez donc votre attention sur le corps de la victime et remarquez plusieurs choses étonnantes.

Loric était bien plus âgé que vous ne le pensiez. Il avait plus de soixante-quinze ans. Pourtant, il conservait un corps étonnamment musclé pour un homme de son âge.

Étrange.

Il ressemble davantage à un vétéran de guerre ou à un ancien garde du corps d'élite qu'à un simple aubergiste. D'ailleurs, sa chevelure coupée très court ainsi que la cicatrice zébrant son cuir chevelu ne font que renforcer cette impression.

Vous examinez ensuite ses mains et constatez une sale entaille dans sa paume droite, comme s'il avait tenté une défense désespérée. Son flanc droit porte également une profonde blessure, probablement causée par une dague.

Non loin de sa main gauche, à moitié dissimulé sous une chaise, vous trouvez un long couteau de cuisine taché de sang. Il semblerait même qu'il ait réussi à blesser son adversaire.

Décidément, le passé de cet homme est plus que troublant.

Vous reportez ensuite votre attention sur la scène de crime. Des chaises renversées, des bouteilles brisées et de nombreuses traces de sang témoignent d'une lutte violente. Loric ne s'est pas laissé assassiner sans réagir.

Vraiment curieux.

Les Démons Grimaçants privilégient les meurtres rapides et silencieux. Leur victime comprend généralement trop tard ce qui lui arrive. Cette fois pourtant, l'assassin semble avoir rencontré une résistance inattendue.

Vous jetez un nouveau regard au corps étendu devant vous.

Non. Loric n'était définitivement pas un simple aubergiste.

Vous balayez une dernière fois la pièce du regard, mais plus rien ne retient votre attention.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous fouiller l'auberge, *rendez-vous au 138*.

Si vous n'avez plus rien à faire ici, vous partez chercher un endroit où passer la nuit et faire le point sur votre situation, *rendez-vous au 13*.

64

Comme vous vous y attendiez, elle est petite et bien entretenue. Elle ne contient en tout et pour tout qu'un lit, une armoire et une chaise.

— Mon prince, je n'ai que trois chambres, et celle-ci est la meilleure. C'est la seule à avoir une fenêtre. J'espère qu'elle vous conviendra.

— Elle est très bien, dites-vous avec sincérité. Je n'aspire qu'à me reposer, et le lit paraît très confortable. C'est tout ce que je demande.

— Dans ce cas, vous m'en voyez ravi. Puis-je faire quelque chose d'autre avant de me retirer ?

— Oui. Nous ne sommes qu'au milieu de l'après-midi, mais je vais dormir un peu. Les dernières heures ont été éprouvantes et j'ai vraiment besoin de reprendre des forces. Pouvez-vous venir me réveiller à 19h30 ? Je vous en serais gré.

— Bien sûr, vous pouvez compter sur moi. Reposez-vous bien, mon prince.

Il vous salue, puis s'en va en refermant doucement la porte.

Si vous voulez vous coucher directement afin de récupérer pleinement vos forces pour votre rencontre avec la vieille dame, *rendez-vous au [14](#)*.

Si vous préférez vous allonger sur le lit tout en restant éveillé et sur le qui-vive, *rendez-vous au [49](#)*.





65 Vous découvrirez dans les cendres plusieurs parchemins récemment calcinés.

Sans hésiter, vous pressez le pas en direction de l'étude, le maître archiviste sur vos talons.

À votre arrivée, les deux gardes en faction devant la porte vous saluent en vous reconnaissant. Vous leur demandez si Hultran est toujours là, et ils vous confirment qu'il n'est pas encore ressorti.

Pourtant, lorsque vous franchissez le seuil, la pièce est déserte. Quatre immenses tables occupent l'espace, ainsi qu'une cheminée où subsistent quelques braises rougeoyantes.

Vous êtes sur le point de retourner voir les gardes lorsque votre attention est attirée par une odeur inhabituelle, celle du papier brûlé.

Vous vous précipitez vers l'âtre et découvrez dans les cendres plusieurs parchemins récemment calcinés. Le registre des naissances, sans le moindre doute.

Vous tentez de sauver ce qui peut l'être, mais à part un fragment qui n'a pas été entièrement consumé, il ne reste rien.

Vous espérez que les informations conservées sur ce morceau de parchemin vous seront encore utiles. Voici ce que vous parvenez à lire malgré la suie et les parties consumées :

An 39 de l'ère Borr
..... 2 Avrilea

Naissance, enfant mâle né au palais royal.

Mère : Hylde

Père : B.....

C'est maigre, mais c'est mieux que rien. Hylde... ce nom ne vous est pas familier.

Si vous voulez interroger Kelthorn sur les informations que vous avez trouvées, *rendez-vous au [11](#)*.

Si vous voulez qu'il vous parle de l'archiviste Hultran, qui a probablement mis le feu au registre, *rendez-vous au [31](#)*.

Enfin, si vous préférez inspecter la pièce pour comprendre comment Hultran a pu sortir sans se faire remarquer par les gardes, *rendez-vous au [62](#)*.

66

L'assassin ne tremble pas. D'un geste du poignet, suivi d'une torsion sèche du bras, il glisse sa lame entre vos mains et la plante droit dans votre cœur.

Votre aventure s'achève avant même d'avoir commencé.

Ainsi s'éteint, sur un sol poussiéreux, le dernier prétendant au trône de Kaasalia...

67

Vous traversez la place de la fontaine et empruntez rapidement la rue face à vous. Elle est bondée et grouille de passants.

Vous fouillez les échoppes, les tavernes et interrogez les personnes que vous croisez, mais personne n'a vu la vieille dame. Plus les minutes passent, plus vous doutez qu'elle soit venue par ici.

Vous pestez de frustration. Vous avez bel et bien perdu sa trace.

La vieille dame doit déjà être loin. Dépité, vous sortez de votre poche le bon de commande trouvé dans la chambre de Loric et reprenez votre enquête là où vous l'aviez laissée.

D'un pas décidé, vous vous rendez au 15, rue de la Folle Vigne, chez Karmaine Drakis.

Rendez-vous au [51](#).

68

Vous arrivez à Denden en milieu de matinée. C'est un village riche et prospère. Ses vignobles font la renommée de la ville et façonnent les paysages alentours. Toutefois, vous ne vous attardez pas à les contempler. Grâce aux nombreux passants que vous croisez, vous trouvez facilement la grande place où se situe la Maison Bleue.

Mais quelque chose ne va pas. Un attroupement s'est formé devant l'entrée et plusieurs gardes tentent, non sans mal, de disperser la foule de badauds curieux.

Vous vous approchez et, lorsque les gardes vous reconnaissent, ils vous laissent passer.

— Que se passe-t-il ? demandez-vous, redoutant déjà la réponse.

Le garde se gratte la barbe en regardant l'auberge, l'air embarrassé.

— On vient de retrouver le corps du tenancier, il a été assassiné. Il... il y avait un masque de cuir à côté de lui, reprend-il d'une voix blanche en se tournant vers vous. Un masque de démon.

— Les Démons Grimaçants... dites-vous dans un souffle. Ils font le ménage.

— Le ménage ? répond le garde sans comprendre.

— Menez-moi près du corps.

— Bien sûr, suivez-moi, mais nous devons nous dépêcher. Ils vont bientôt l'emporter.

Alors que vous lui emboîtez le pas, vous sentez soudain un regard se poser sur vous depuis la foule.

Faites un jet de Perception, facteur 18.

Si vous obtenez moins de 18, *rendez-vous au* [54](#).

Si vous faites 18 ou plus, *rendez-vous au* [45](#).

— Avant de me montrer ma chambre, est-il possible de manger ? Je n'ai rien avalé depuis hier soir et je meurs de faim.

— Bien évidemment. Vous avez de la chance, j'ai préparé ma spécialité ce midi, un ragoût de lapin aux herbes épiciées. Vous m'en direz des nouvelles.

Quelques minutes plus tard, il vous apporte un plat fumant accompagné d'une bouteille de vin de Denden.

Vous devez reconnaître que le ragoût est excellent et le vin exquis. *Vous regagnez 10 points de vie.*

— Dites-moi, demandez-vous avec curiosité, pourquoi ne faites-vous pas refaire le crépi de la devanture ? Je pense que cela attirerait plus de clients, non ?

— Je n'en doute pas. Comme vous le voyez, mon auberge ne fait pas salle comble. J'ai mes habitués, bien entendu, mais cela suffit tout juste à payer la nourriture et le vin. Je n'ai même pas les moyens d'engager une femme de chambre ou une serveuse, alors restaurer la devanture reste un doux rêve. Pourtant, mon prince, je mets un point d'honneur à ce que mon établissement soit toujours propre et la nourriture de qualité, même si je dois parfois me serrer la ceinture.

Vous acquiescez en silence, sensible à la dignité de cet homme.

Si vous souhaitez discuter encore un peu avec Alaric, *rendez-vous au [77](#).*

Si vous préférez ne pas vous attarder davantage sur ses difficultés afin de ne pas le mettre mal à l'aise, *rendez-vous au [78](#).*

70

Vous examinez le document avec une attention minutieuse, et votre regard s'attarde sur une irrégularité à peine perceptible au niveau de la date. Après une étude plus approfondie, vous en repérez une autre dans le texte.

Le parchemin, à ces endroits précis, semble avoir été légèrement gratté. L'encre y est plus sombre, plus récente.

Rien qui trahisse une modification au premier regard... mais suffisamment pour éveiller vos soupçons lorsque vous y prêtez attention.

Tout s'éclaire. La signature du roi et le sceau sont bien authentiques. En revanche, une partie du texte et la date ont été falsifiés.

Vous faites part de vos conclusions au maître archiviste, puis lui rendez son autorisation.

Sans plus attendre, vous gagnez la salle d'étude, suivi du maître archiviste.

Rendez-vous au [65](#).

71

Vous scrutez les moindres recoins de la rue, chaque échoppe et chaque étal, mais en vain. Toujours aucune trace de la vieille dame.

Vous arrivez finalement sur une grande place circulaire dominée par une immense fontaine. Une rue part droit devant vous, tandis que deux ruelles s'ouvrent de part et d'autre, l'une à gauche, l'autre à droite.

Sans le moindre indice, impossible de savoir par où elle est passée... si tant est qu'elle soit venue jusqu'ici.

Près de la fontaine, un groupe d'enfants joue autour du bassin.

Qui sait ? Peut-être l'auront-ils vue.

Si vous voulez les interroger, au risque de perdre un temps précieux s'ils n'ont rien remarqué, *rendez-vous au 21*.

Si vous préférez ne pas perdre de temps, vous choisissez une rue à explorer.

Si votre instinct vous dicte de prendre la rue face à vous, *rendez-vous au 67*.

Si la ruelle de gauche vous paraît plus prometteuse, *rendez-vous au 131*.

Enfin, si c'est celle de droite qui attire votre attention, *rendez-vous au 56*.

72

Quand le marchand vous voit arriver, il sourit, persuadé qu'il va faire de bonnes affaires.

Vous connaissez suffisamment les codes de la rue pour savoir que, si vous voulez obtenir sa pleine coopération, vous allez devoir lui donner un petit quelque chose. Alors, avant même de lui poser la moindre question, vous déposez plusieurs pièces de cuivre sur son comptoir.

— Excusez-moi, vous pourriez peut-être m'aider. Je cherche une vieille dame portant une pèlerine sombre qui est sortie de la ruelle il y a quelques minutes. L'avez-vous vue ?

Le marchand empoche les pièces avant de se gratter le menton, fouillant dans ses souvenirs.

Faites un jet de Chance, facteur 10.

Si vous obtenez moins de 10, *rendez-vous au 104*.

Si vous obtenez 12 ou plus, *rendez-vous au* [46](#).

73

S'il s'agit du dernier Démon Grimaçant, *rendez-vous au* [111](#).

S'il s'agit du capitaine, *rendez-vous au* [116](#).

74

Lorsque vous découvrez le corps, vous poussez un sifflement de stupeur.

— Pfiu... Je l'imaginai bien plus jeune, dites-vous avec étonnement. Il avait au moins soixante-dix ou soixante-quinze ans.

— Précisément, mais le plus étonnant reste sa musculature générale. Ses muscles sont encore particulièrement développés pour quelqu'un de son âge. C'est impressionnant.

— Vous avez raison. Regardez, ses cheveux sont coupés très courts et il porte une balafre sur le cuir chevelu. Avant de devenir aubergiste et vigneron, c'était probablement un vétéran de guerre ou un ancien mercenaire.

— Hum... fait Eldric en plissant les yeux. Je ne pense pas qu'il ait été vétéran de guerre, et encore moins mercenaire. Ses muscles sont trop travaillés. J'ai l'impression qu'il suivait depuis des années un entraînement quotidien très particulier. Je me demande si... attendez un instant.

Il examine attentivement la zone située entre le pouce et l'index.

— Je le savais... souffle-t-il soudainement. Le tatouage a été effacé, mais il en reste d'infimes traces encore perceptibles si l'on regarde attentivement.

— Un tatouage ?

— Oui. Je me suis soudain rappelé qu'il y a plusieurs dizaines d'années, les gardes du corps du roi se faisaient tatouer un cerf bondissant entre le pouce et l'index. Il me semble d'ailleurs que cette pratique a disparu aujourd'hui. Je me souviens également qu'ils suivaient un entraînement quotidien particulièrement exigeant, sculptant un corps semblable à celui de ce pauvre aubergiste.

Vous regardez le médecin avec incrédulité.

— Vous êtes en train de me dire que ce Loric était probablement un ancien garde du corps de mon père ?

— Il y a de fortes chances, en effet.

— Je comprends mieux comment il a réussi à tenir tête au Démon Grimaçant. D'ordinaire, ces assassins tuent leur victime avant même qu'elle ait le temps de réagir. Mais lui s'est défendu, c'est indéniable. Regardez la paume de sa main droite, elle porte une vilaine entaille défensive.

— Vous avez ma foi raison. Il a paré une attaque à mains nues, ce qui est impressionnant. Toutefois, ajoutez-t-il en désignant la profonde blessure sur son flanc, c'est cette plaie qui lui a été fatale. Une longue lame effilée, sans aucun doute.

Vous passez encore plusieurs longues minutes à ausculter le corps sans rien découvrir d'autre d'intéressant. Par acquis de conscience, vous fouillez ses poches, mais elles sont vides.

Alors qu'Eldric recouvre respectueusement la dépouille de son drap mortuaire, deux gardes hors d'haleine surgissent dans l'infirmierie.

— Prince Ken-Rhyl ! lance l'un d'eux. L'auberge est en feu. Un violent incendie la ravage en ce moment même.

— Quoi ?! Mais c'est impossible, nous avons laissé deux gardes sur place pour éviter pareil fiasco !

— Oui, mais ils ont dû quitter leur poste. Une violente altercation a éclaté entre plusieurs badauds, certains avaient même tiré leurs lames. Alors qu'ils tentaient de les séparer, ils ont senti une forte odeur de brûlé... mais il était déjà trop tard. L'auberge était en flammes.

— Maudits idiots... pestez-vous. C'était une diversion. Que l'on m'amène immédiatement les fauteurs de troubles qui ont déclenché cette altercation. Je vais les interroger moi-même.

Les deux gardes échangent un regard gêné.

— C'est-à-dire, mon prince... les hommes concernés ont pris la fuite lorsque les gardes se sont précipités vers l'auberge...

— Évidemment... Le capitaine Sertij est déjà sur place, j'imagine ?

— Oui. Il est arrivé quelques minutes à peine après le début de l'incendie. Il tente avec ses hommes de contenir les flammes, mais cela semble mal engagé.

Vous secouez lentement la tête.

— Adieu les preuves...

Si vous voulez vous rendre à l'auberge malgré le peu de chances d'y découvrir encore quelque chose d'utile, *rendez-vous au [5](#)*.

Si vous préférez ne pas perdre davantage de temps, vous pouvez chercher une auberge où passer la nuit, même si la rage qui vous consume vous empêchera probablement de dormir, *rendez-vous au [13](#)*.

75

Votre attaque lui transperce l'épaule droite.

Il parvient à effectuer un bond en arrière, puis, malgré le sang qui ruisselle de son épaule, jette une fiole au sol avec une rapidité fulgurante. En se brisant, celle-ci produit une lumière si aveuglante que vous fermez instinctivement les yeux et détournez la tête.

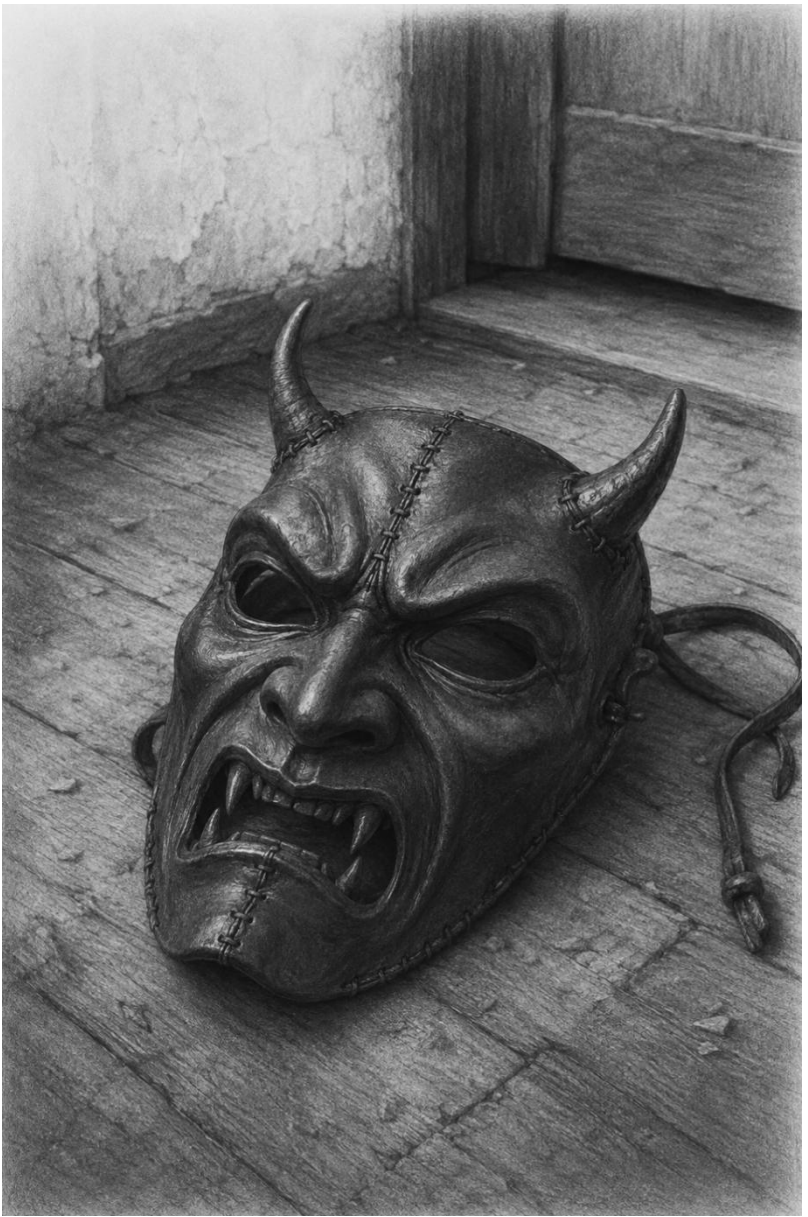
Lorsque vous retrouvez la vue quelques instants plus tard, la ruelle est déserte.

Vous restez sur vos gardes pendant un moment, redoutant une attaque qui ne viendra finalement jamais. Le Démon Grimaçant s'est volatilisé.

Une fois votre calme retrouvé, vous quittez la ruelle et partez en quête de l'auberge du Corbeau. Il ne vous reste plus qu'à y réserver une chambre et attendre le rendez-vous fixé par la mystérieuse vieille dame.

Rendez-vous au [9](#).

Les éventuels effets du poison disparaissent. Restaurez les caractéristiques qu'il a réduites.



76 Plus loin, bien en vue, repose un étrange masque de cuir aux traits démoniaques.

Vous quittez la maison sans perdre une seconde et partez chercher la garde. Le trajet vous paraît interminable.

Lorsque vous revenez enfin, accompagné de plusieurs hommes armés, vous poussez la porte sans attendre... et vous vous figez.

Rien ne semble avoir été déplacé, mais le corps a disparu.

Pourtant, la mare de sang est toujours là, sombre et épaisse... preuve indéniable de ce que vous avez vu quelques instants plus tôt.

Plus loin, bien en vue, repose un étrange masque de cuir aux traits démoniaques.

Un silence pesant s'installe. Les gardes échangent des regards hésitants. L'un d'eux finit par s'avancer, inspecte les lieux, puis, après avoir ramassé le masque, blêmit brutalement.

— C'est un masque des Démons Grimaçants, dit-il d'une voix blanche. La plus puissante guildes d'assassins du continent...

Vous sentez un frisson vous parcourir. Si une telle guildes est impliquée, alors vous touchez à quelque chose de bien plus vaste. Un complot de grande ampleur menace la paix du royaume. La disparition de vos frères n'était donc pas un acte isolé.

Les gardes échangent des regards inquiets avant de décider d'aller chercher du renfort.

Vous en profitez pour vous éclipser. Vous ne voulez pas passer des heures à faire votre déposition et, surtout,

vous refusez de prendre le risque que le roi vous consigne dans vos quartiers sous prétexte de vous protéger. Vous êtes trop près de la vérité pour reculer désormais.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous vous rendez chez Anna Loiseleur, l'ancienne servante, pour l'interroger et mettre de la distance entre vous et le lieu du crime, *rendez-vous au 41*.

Sinon, vous vous rendez chez votre ami Forstan, tenancier du Cerf Bondissant, pour mettre en ordre tout ce que vous avez appris et réfléchir à la suite des événements, *rendez-vous au 38*.

77

Vous regardez votre plat d'un œil critique, puis reportez votre attention sur Alaric.

— Pourtant, avec une cuisine pareille, votre auberge devrait être pleine. Cela ne fait aucun doute.

Alaric hausse les épaules.

— Les gens jugent d'abord la façade. Une auberge qui paraît pauvre inspire rarement confiance, vous savez.

Vous faites tourner votre verre entre vos doigts en silence.

— Quelques réparations suffiraient pourtant à changer cela, finissez-vous par dire.

L'aubergiste laisse échapper un petit rire.

— Encore faut-il avoir les moyens de les payer.

— Je pourrais peut-être vous avancer quelques pièces d'or. Et puis, je connais un bon aubergiste à Blancastel. Il pourrait envoyer chez vous les voyageurs de passage qui comptent se rendre à Denden.

— Vous êtes aimable, mon prince, mais je ne cherche pas la charité. C'est une question d'honneur, j'espère que vous le comprenez ?

— Ce n'est pas de la charité. Je compte bien que vous me remboursiez une fois vos affaires florissantes.

— Mais... mon prince...

— Êtes-vous en train de me contredire ? dites-vous d'une fausse voix courroucée. Disons simplement que je parie sur l'avenir.

— Merci, mon prince, bafouille Alaric, ému.

Vous glissez alors quelques pièces d'or sur le comptoir.

— Considérez cela comme un investissement. Votre ragoût mérite une meilleure devanture.

Alaric les regarde un instant avant de les prendre.

— Je ne sais quoi dire à part merci. Attendez... ajoute-t-il soudainement, je vais vous offrir un verre de ma plus précieuse liqueur.

Il part farfouiller derrière le bar et revient avec une bouteille poussiéreuse à la forme caractéristique.

— Du Voile d'Ombrelune ! vous exclamez-vous avec surprise. Même au palais cette liqueur fait partie de nos alcools les plus précieux. Comment une telle bouteille a-t-elle pu finir ici ?

— C'est une vieille amie qui me l'a offerte il y a des années. Je ne la sors qu'en de très rares occasions.

Il remplit deux verres et vous en tend un.

— Aux belles rencontres, dit-il avant de lever son verre.

— Et aux trésors cachés, répondez-vous en levant le vôtre.

Vous avez gagné le respect d'Alaric. Notez-le sur votre fiche de personnage.

Vous discutez encore un moment de choses et d'autres, puis vous lui demandez de vous montrer votre chambre.

Rendez-vous au [64](#).

78

Vous comprenez qu'Alaric a sa fierté et vous ne voulez surtout pas la froisser. L'honneur est ce qui fait la valeur d'un homme, et sur ce point, il n'a rien à envier à bien des nobles.

Vous vous promettez d'en toucher deux mots à Forstan. Peut-être pourra-t-il envoyer chez lui les voyageurs de passage au Cerf Bondissant en route pour Denden.

Quoi qu'il en soit, vous avez besoin de vous reposer. Vous lui demandez donc de vous conduire à votre chambre.

Rendez-vous au [64](#).

79

Alors qu'enfin le dernier Démon Grimaçant mord la poussière, blessé, haletant et à bout de forces, vous vous tournez vers Sertij. Malgré vos blessures, votre regard ne laisse transparaître aucune faiblesse.

Sertij regarde les corps sans vie de ses deux compagnons assassins, puis reporte son attention sur vous. La panique se lit désormais dans son regard. Il lâche alors son arme et s'enfuit sans demander son reste.

Vous savez que vous devriez le poursuivre, mais dans votre état, ce serait de la folie.

Vous vous laissez tomber sur une chaise, couvert de sang, heureux d'être toujours en vie.

Si vous avez été empoisonné, les effets du poison se dissipent peu à peu.

Rendez-vous au [33](#).

Alors que vous reprenez difficilement votre souffle, le chef de la bande, celui qui vous a mouillé par accident, surgit de derrière un tonneau et vous rejoint en courant.

— Wouah ! Qu'est-ce que vous leur avez mis aux vilains ! dit-il, les yeux pétillant d'admiration. J'ai failli vous aider, continue-t-il en montrant son lance-pierre, mais j'ai eu peur de vous toucher sans faire exprès.

— Qu'est-ce que tu fais ici ? dites-vous sur un léger ton de reproche. Tu aurais pu être blessé.

— Ça risquait rien. Je sais me défendre. Je suis le plus grand bagarreur de la ville, avec Blaize, du quartier nord.

Il vous regarde avec fierté et vous soupirez, vaincu.

— Viens. Ne restons pas là. Ce n'est pas un spectacle qu'un gamin devrait voir. Allons à l'auberge du Corbeau.

— Ben oui, c'est même pour ça que je suis là. C'est Mamie-Bonbons qui me l'a demandé. Elle m'a dit, reprend-il en imitant une voix chevrotante : « QUAND LE PRINCE AURA VAINCUS SES ADVERSAIRES, MENE-LE A MOI. » Alors me voilà.

— Dans ce cas, ne perdons pas un instant de plus.

Vous faites un pas en avant et trébuchez, écrasé par le poids de vos blessures.

— Ah oui, j'oubliais, dit-il en s'approchant de vous. Elle m'a donné cette *potion de Vitalia* pour vous. Elle est drôlement maligne Mamie-Bonbons. Hein ? Pas vrai ?

Vous auriez aimé qu'il vous remette la potion un peu plus tôt. Vous le remerciez néanmoins chaleureusement et la buvez d'un trait. Une douce chaleur vous envahit et la douleur ainsi que vos blessures disparaissent rapidement.

Vous gagnez tous vos points de vie.

— Au fait, dites-vous en vous tournant vers lui, comment t'appelles-tu ? Je ne connais même pas ton nom.

— Moi, je suis Finn, dit-il en pointant fièrement son pouce sur sa poitrine. Le chef de la bande des Genettes de Denden. On ne sait pas trop ce que c'est, mais on aime bien ce nom. Vous savez, on est tous orphelins, mais on est heureux ensemble, comme une grande famille.

— Je vois. Dans ce cas, restez toujours soudés, quoi qu'il arrive.

— Ça sera notre devise, répond-il avec solennité.

Malgré la misère, malgré les dangers de la rue, ils sont parvenus à construire quelque chose qui ressemble effectivement à une famille.

Vous vous promettez de ne pas les oublier une fois cette histoire terminée.

Quelques minutes plus tard, vous arrivez devant l'auberge du Corbeau.

C'est une étrange auberge. Petite et située au fond d'une impasse, son aspect extérieur est plutôt miteux. Pourtant, lorsque vous entrez, vous êtes immédiatement séduit par l'intérieur. L'endroit est lumineux et chaleureux.

À l'une des trois seules tables sont assis Karmaine et le reste des enfants, occupés à boire un bon bol de lait chaud. Tandis qu'au comptoir, l'aubergiste, en train d'astiquer ses couverts, vous regarde avec un sourire amical.

Alors que vous approchez de la table où ils sont attablés, Karmaine se lève et vient à votre rencontre.

— Mon prince, je suis si heureuse de vous voir en vie. Vous devez être un formidable guerrier pour être venu à bout de tant d'ennemis.

— Merci, mais j'ai surtout eu beaucoup de chance. Ce n'étaient pas des adversaires à prendre à la légère.

Elle hoche la tête avec gravité, puis vous regarde avec une certaine détresse dans les yeux.

— Ils ne cesseront jamais de me poursuivre. C'est pourquoi j'ai décidé de quitter Denden et de disparaître.

Elle glisse une main sous sa pèlerine et vous tend une épaisse enveloppe.

— J'ai tout écrit dans cette lettre, dit-elle en vous la tendant. En la lisant, vous comprendrez tout. Maintenant, poursuit-elle en regardant les enfants avec affection, je vais m'en aller.

Elle reporte son attention sur vous.

— Vous ne me reverrez plus, mon prince. Faites bon usage de la lettre que je viens de vous remettre.

— Ne vous en faites pas, madame Drakis. Elle est entre de bonnes mains.

Un léger sourire traverse son visage.

— Je ne m'appelle pas Karmaine Drakis. Je suis Hylda Denthys, la mère d'Ashar.

Vous restez figé un instant.

— Adieu, mon prince. Prenez soin de vous.

Avant que vous ne retrouviez la parole, elle quitte l'auberge en vous saluant respectueusement, accompagnée des enfants. Finn revient cependant vers vous avant de partir à son tour.

— Prince Ken-Rhyl, ne vous inquiétez pas. Nous protégerons Mamie-Bonbons jusqu'à ce qu'elle quitte la ville. Nous connaissons des passages cachés en passant par les canaux d'évacuation des eaux. Ce sera un peu étroit pour elle, mais personne ne la verra.

— Dans ce cas, Finn, je te confie officiellement la mission de la protéger jusqu'à ce qu'elle soit hors de la ville.

Il acquiesce avec un très grand sérieux, puis part en courant.

Vous ne pouvez, une fois encore, vous empêcher de sourire.

Vous savez que les Démons Grimaçants devraient se tenir tranquilles quelque temps. Pour le moment, Hylda ne risque rien.

Quant à vous, vous avez hâte de lire la lettre qu'elle vous a confiée. Vous louez donc une chambre et vous vous y réfugiez. De toute façon, vous êtes épuisé par tous les événements qui se sont succédé depuis votre arrivée à Denden. Un peu de repos ne peut vous faire de mal.

Une fois assis sur le rebord du lit, vous ouvrez fébrilement l'enveloppe.

Elle contient une lettre manuscrite ainsi qu'un extrait du registre des naissances de l'an 39.

Cette fois, vous y êtes arrivé. Vous possédez enfin des preuves concrètes.

Si vous voulez examiner l'extrait du registre des naissances, *rendez-vous au [129](#)*.

Si vous préférez lire la lettre, *rendez-vous au [83](#)*.

81

Vous entrez dans l'auberge de la Maison Bleue à la suite du garde. Vous voyez immédiatement que quelque chose ne va pas. Les rideaux sont tirés et l'endroit est plongé dans une pénombre bien trop épaisse pour enquêter convenablement.

Sans même demander son avis au capitaine de la garde qui examine le corps avec ses hommes, vous ouvrez les rideaux. Aussitôt, la lumière du jour envahit la pièce et révèle clairement la scène de crime.

Soudain, une voix agacée s'élève derrière vous.

— Qui vous a permis d'ouvrir ces rideaux ?

Vous vous retournez lentement vers l'homme. Son regard se durcit un instant, puis son visage pâlit lorsqu'il vous reconnaît.

— Pr... prince Ken-Rhyl ? balbutie-t-il. Vous ici ?

— Oui, moi ici, répondez-vous d'un ton froid. Que signifie cette mascarade ? Pourquoi les rideaux étaient-ils tirés ? Comment espérez-vous trouver le moindre indice dans une telle pénombre ?

Le capitaine se racle nerveusement la gorge.

— Mon prince, c'était simplement pour éviter que les badauds observent ce qui se passe à l'intérieur.

— Je veux des preuves. Quelqu'un a voulu faire disparaître Loric pour une raison précise. Je veux savoir laquelle.

Le capitaine baisse légèrement les yeux.

— Mon prince... les responsables sont les Démons Grimaçants. Vous savez aussi bien que moi qu'ils ne laissent jamais le moindre indice.

— Je me fiche de cela. Faites votre travail.

— À vos ordres... grommelle le capitaine de mauvaise grâce.

Si vous voulez examiner le corps, *rendez-vous au [119](#)*.

Si vous préférez fouiller l'auberge dans l'espoir de découvrir un indice qui vous permettrait de poursuivre votre enquête, *rendez-vous au [138](#)*.

82

Sans perdre un instant, vous vous dirigez d'un pas rapide vers l'étude, accompagné du maître archiviste, surpris par votre réaction.

Lorsque vous arrivez, les deux gardes en faction devant la porte vous saluent en vous reconnaissant. Vous leur demandez si Hultran est toujours dans l'étude. Ils vous répondent par l'affirmative. Il n'en est pas encore ressorti.

Cependant, lorsque vous pénétrez dans la grande pièce, elle est vide. Seules vous font face quatre immenses tables et une cheminée où rougeoient encore quelques braises.

Vous vous apprêtez à vous retourner vers les gardes lorsque vous percevez une odeur persistante de papier brûlé. Sans hésiter, vous vous précipitez vers l'âtre et découvrez, encore en train de se consumer, plusieurs parchemins jaunâtres, les registres de naissance.

Sans perdre un instant, au risque de vous brûler, vous tentez de sauver ce qui reste du registre.

Faites un jet d'Agilité, facteur 11.

Si vous faites moins de 11, *rendez-vous au [106](#)*.

Si vous faites 11 ou plus, *rendez-vous au [18](#)*.

83

D'une main fébrile, vous dépliez la lettre.

L'écriture est appliquée et raffinée, celle d'une personne manifestement instruite. Il ne fait aucun doute qu'Hylda n'était pas qu'une simple domestique, rares sont les servantes à être lettrées.

Vous lisez son contenu avec avidité et appréhension.

Mon prince,

Si vous lisez ces lignes, c'est que j'ai survécu aux Démons Grimaçants qui me traquaient. J'ai donc pu remettre cette lettre entre vos mains.

Vous connaissez désormais la vérité la plus importante. Ashar est bien né de mon union avec le roi Borr.

Je vais vous raconter mon histoire, car c'est en elle que se trouvent les origines de tous les drames qui frappent le royaume.

En 37, j'ai été employée comme camériste royale auprès de votre père. Au départ, nous entretenions une relation distante et professionnelle, mais, au fil du temps, nous nous sommes rapprochés.

Le roi Borr ne connaissait pas encore votre mère en ce temps-là et nous étions jeunes... fous,

devrais-je dire, car nous savions que notre relation n'avait aucun avenir. Comment aurait-il pu en être autrement ? Aucun roi ne peut s'éprendre de sa camériste sans que cela ne pèse sur les affaires du royaume. Nous le savions pourtant... mais nous ne pouvions cesser de nous voir.

Malgré nos précautions, je suis finalement tombée enceinte et, le 2 Avrilea 39, j'ai accouché en secret d'Askar.

L'amour du roi était sincère, mais mauvais conseiller. Même s'il savait que je devrais rapidement quitter le palais, il ne pouvait se résoudre à nier l'existence de son fils. Malgré mes réticences, il a tenu à ce qu'il subsiste une trace officielle de sa naissance, bien que celle-ci fût conservée sous sceau et accessible uniquement aux archives royales. C'était de la folie, nous le savions. Pourtant, pour le

roi, ne pas le faire revenait à renier totalement son fils, et il en était incapable.

Deux mois plus tard, lorsque j'eus repris des forces, il nous fit quitter le palais lors d'une nuit sans lune pour une villa située au cœur de Rivehaute. Nous n'étions pas seuls. Il confia notre sécurité à Loric, son plus fidèle garde du corps.

Au palais, seule Anna connaissait la vérité, mais je savais qu'elle ne dirait rien. Nous étions comme des sœurs. Pour s'assurer de sa loyauté, le roi la fit nommer gouvernante, bien que cette précaution fût inutile. Elle aurait préféré mourir plutôt que de me trahir.

Nous ne sommes pas restés longtemps à Rivehaute. Nous avons finalement rejoint l'île de Nan et y avons vécu de nombreuses années. Nous ne manquions de rien. Le roi Borr veillait à notre confort et offrit à Ashar les meilleurs précepteurs.

Très tôt, il montra de remarquables aptitudes pour la magie et le roi y vit l'occasion de faire de lui le futur magicien royal. Il tenait enfin un moyen de donner à son fils une place importante au sein du royaume. Ashar fut donc formé par les plus grands magiciens du continent.

Il partit durant de nombreuses années. Lorsqu'il revint enfin, ce n'était plus l'enfant que j'avais connu, mais un jeune homme fier et arrogant. Le plus puissant et le plus talentueux magicien de Kaasalia. L'ivresse du pouvoir l'avait rendu distant et froid. J'ai tenté de le ramener à la raison, mais il était déjà trop tard.

Comme le roi Borr l'espérait, il devint magicien royal et servit plusieurs années avec fidélité et abnégation. Malheureusement, un jour, il apprit la vérité sur ses origines et une amertume si profonde s'enracina en lui qu'elle empoisonna peu à peu son

âme. « Pourquoi quelqu'un d'aussi puissant que moi devrait-il se contenter d'être le chien du roi, alors que le sang royal coule dans mes veines ? Pourquoi n'ai-je aucun droit au trône alors qu'il est évident que je suis le plus apte à gouverner ? Les princes ne sont qu'un ramassis d'arrogants et d'incapables. »

Voilà quelques-unes de ses pensées.

Au début, je croyais qu'il ne s'agissait que de colère et d'amertume. Je me trompais. Mois après mois, son obsession pour le trône grandit. Il ne parlait plus que de pouvoir, d'héritage et de légitimité. Dans son esprit, les princes n'étaient plus ses frères de sang, mais des obstacles dressés entre lui et ce qu'il considérait comme son dû.

Lorsque le prince Dunedane disparut mystérieusement, j'eus des doutes, mais je refusai

de croire qu'il irait jusque-là. Pas Ashar. Pas mon bébé.

Mais lorsque ce fut au tour du prince Thyll de disparaître, j'ai compris. Je l'ai confronté et il ne s'est même pas caché. Il m'a avoué que bientôt, il serait assis sur le trône et que nous n'aurions plus besoin de vivre dans l'ombre.

J'étais horrifiée, mais la folie que j'ai lue dans ses yeux m'a terrifiée, et j'ai gardé le silence. Pardonnez-moi, mon prince.

Heureusement, la disparition du prince Thyll fit réagir Anna. Sa fille, voyant sa mère sombrer peu à peu dans la démence, écrivit la lettre qu'elle glissa sous la porte de votre chambre, espérant que cela suffirait à arrêter Ashar et à apaiser sa mère.

La suite, vous la connaissez. Mon propre fils a loué les services des Démones Grimaçants afin de faire disparaître les témoins gênants, moi

y compris, ainsi que les preuves susceptibles de l'incriminer.

Mon prince, je vous en conjure, vous êtes désormais le seul capable de vous dresser contre sa folie et de l'arrêter. Je ne vous demande qu'une seule chose : si cela est encore possible, bannissez-le, mais laissez-lui la vie sauve...

Adieu, mon prince. Je ne pense pas que nous nous reverrons un jour.

Que les Sept Étoiles d'Argent veillent sur vous.

Vous finissez la lettre, le cœur battant à tout rompre. C'est donc bien Ashar qui a fait disparaître vos frères et il ne fait désormais aucun doute que vous êtes le prochain sur sa liste.

Si vous n'avez pas encore jeté un œil à l'extrait du registre des naissances, *rendez-vous au [129](#)*.

Si vous l'avez également lue, vous vous couchez, espérant dormir un peu après toutes ces révélations.

Rendez-vous au [84](#).

Vous vous réveillez le lendemain matin, étrangement en pleine forme malgré la courte nuit que vous avez passée à réfléchir à ce que vous devez faire.

La chose la plus sensée serait de montrer à votre père le fruit de votre enquête ainsi que les preuves impliquant Ashar dans la disparition de vos frères. Il prendrait alors les mesures nécessaires pour faire arrêter le traître et mettrait tout en œuvre afin de retrouver Dunedane et Thyll.

Pourtant, quelque chose vous retient. Vous voulez confronter Ashar vous-même. Une rage sourde vibre en vous, étouffant peu à peu votre lucidité. Vous voulez qu'il confesse ses crimes de sa propre bouche, qu'il reconnaisse avoir tenté de vous faire assassiner et, par-dessus tout, vous voulez savoir où se trouvent vos frères.

Si le roi se montre trop timoré face à son fils illégitime, vous savez qu'Ashar pourrait exploiter sa culpabilité à son avantage et trouver un moyen de fuir. Vous, en revanche, serez sans pitié.

Porté par une résolution farouche, et surtout par votre désir de vengeance, vous prenez sans tarder la route de Blancastel afin de mettre un terme définitif à cette mascarade et de sauver vos frères.

Ashar peut vous envoyer les Démons Grimaçants et tous les laquais à ses ordres. Peu importe. Cette fois, c'est lui qui devra rendre des comptes.

Cette enquête est maintenant terminée.

Découvrez dès maintenant, dans le premier tome des aventures du prince Ken-Rhyl, *La Prêtresse Déchue*, les conséquences de cette révélation et le destin qui vous attend à Blancastel.

85

Qu'allez-vous faire à présent ?

Si vous voulez commencer votre enquête aux archives royales, *rendez-vous au [95](#)*.

Si vous préférez débiter par l'interrogatoire d'Anna Loiseleur, la vieille servante, *rendez-vous au [41](#)*.

86

Faites un jet de Perception, facteur 13.

Si vous obtenez moins de 13, *rendez-vous au [103](#)*.

Si, en revanche, vous obtenez 13 ou plus, *rendez-vous au [57](#)*.

87

Le combat tourne mal. Vos adversaires sont aguerris et combattent avec une coordination redoutable. Pourtant, vous vous défendez avec acharnement et parvenez même à désarmer l'un d'eux en lui perforant le bras de part en part.

Pendant un bref instant, la victoire vous semble possible, mais alors que vous commencez à prendre un léger ascendant sur eux, vous recevez un violent coup sur le crâne qui brise aussitôt cet espoir.

Vous avez seulement le temps de voir vos adversaires se précipiter sur vous avant que l'inconscience ne vous engloutisse comme un linceul funeste.

Rendez-vous au [110](#).

88

Vous ne parvenez pas à identifier précisément ce qui vous trouble. Pourtant, quelque chose ne va pas. Le document est en règle... et malgré cela, vous ne parvenez pas à vous défaire d'un doute persistant.

Un soupir vous échappe. Vous savez que quelque chose cloche, et ne pas réussir à mettre le doigt dessus vous irrite profondément.

Vous rendez le document au maître archiviste, non sans frustration, puis vous gagnez la salle d'étude. Kelthorn vous suit. Lui aussi semble gagné par un mauvais pressentiment.

Rendez-vous au [65](#).

89

Vous tendez la jambe pour le faire chuter, mais l'assassin réagit avec une rapidité fulgurante.

Faites un test d'Agilité, facteur 15.

Si vous obtenez moins de 15, *rendez-vous au [114](#).*

Si vous obtenez 15 ou plus, *rendez-vous au [10](#).*

90

S'il s'agit du dernier Démon Grimaçant, *rendez-vous au [79](#).*

S'il s'agit de Sertij, *rendez-vous au [125](#).*

Vous vous tournez vers Kelthorn, l'esprit encore troublé par ce que vous venez de découvrir.

— Dites-moi, maître Kelthorn... une naissance au palais en 39, cela vous évoque-t-il quelque chose ? Dunedane est né en 41, et j'étais persuadé qu'aucun enfant n'était venu au monde ici avant lui, hormis père, bien sûr.

— Voilà qui est pour le moins surprenant. Pour ma part, je ne garde aucun souvenir d'une telle naissance. En revanche... une certaine Hylde servait bien au palais, il y a de nombreuses années. Il me semble qu'elle a quitté son poste aux alentours de 39. Elle n'était déjà plus ici lorsque le prince Dunedane est né.

— Hylde... répétez-vous, pensif. Savez-vous ce qu'elle est devenue ?

— Je l'ignore, mon prince. Depuis son départ, plus personne n'a entendu parler d'elle.

— Je vois. Et cette initiale... "B.", supposée désigner le père. Cela vous dit-il quelque chose ?

— Rien de précis, je le crains.

— Et ce qui est mentionné à la fin du document, évoquant qu'ils seraient partis à Rivehaute, vraisemblablement sous protection pour se cacher, n'est-ce pas plus qu'étrange ?

— Vous avez raison, le mystère s'épaissit, c'est indéniable.

— Et si cette Hylde y vivait toujours ? Peut-être devrais-je m'y rendre pour tenter de la retrouver...

— C'est possible, en effet, mais je pense que vous iriez en vain. Rivehaute est une très grande ville portuaire ; sans la moindre piste pour savoir où la chercher, vous perdriez votre temps. En revanche, Hultran pourrait peut-être vous éclairer davantage à son sujet.

— Sans doute. Il est désormais au cœur de cette affaire.

— Je le crains, mon prince.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez :

Soit demander à Kelthorn de vous parler d'Hultran, *rendez-vous au* [31](#).

Ou bien inspecter la pièce pour découvrir comment l'archiviste a pu sortir sans se faire remarquer par les gardes, *rendez-vous au* [62](#).

Si vous estimez en avoir suffisamment appris, ou si vous souhaitez vous rendre directement chez Hultran et que vous connaissez son adresse, *rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro de sa rue*.

92

Vous jouez des coudes pour vous rapprocher de la vieille dame, mais le mouvement anarchique de la foule vous éloigne malgré vous d'elle et vous finissez par la perdre de vue.

Résigné, vous revenez vers l'auberge au moment où les gardes, guidés par leur capitaine, s'appêtent à quitter la place en emportant le corps sans vie de Loric sur un brancard recouvert d'un drap.

Rendez-vous au [17](#).

93

Le combat atteint une rare violence. Vos adversaires sont redoutables, mais vous l'êtes tout autant. Malgré leur nombre, ils ne parviennent pas à vous prendre en défaut. Au lieu de vous encercler comme ils le font depuis le début, ils se regroupent face à vous, prêts à vous attaquer tous les trois en même temps.

Cette fois, vous êtes dans une situation périlleuse. Esquiver des assauts venant de toutes parts, vous en êtes capable grâce à votre entraînement, mais parer une triple attaque de front est autrement plus difficile.

Instinctivement, vous reculez. Vos adversaires avancent eux aussi afin de conserver la même distance entre vous, mais ils ne lancent toujours pas leur assaut. Alors que vous cherchez à comprendre ce qu'ils attendent, vous voyez du coin de l'œil une ombre fondre sur vous, puis un violent coup à la tête vous jette au sol.

Avant de perdre connaissance, vous avez juste le temps de voir la jeune femme, un gourdin à la main, vous sourire avec satisfaction.

Rendez-vous au [110](#).

94

Lorsque vous arrivez dans le couloir, vous êtes débordant de détermination, prêt à traquer la moindre poussière qui n'aurait pas sa place, la moindre trace du passage de l'inconnu. Malheureusement, vous arrivez un peu trop tard, car les domestiques du palais l'ont déjà nettoyé. Il brille comme un sou neuf.

Vous avez beau chercher avec la plus grande minutie, vous ne trouvez absolument rien. Vous devez néanmoins reconnaître une chose. Ceux qui ont lavé le couloir savent y faire. On pourrait manger par terre.

Vous soupirez, déçu.

Si vous n'avez pas encore interrogé les gardes, *rendez-vous au [122](#)*.

Si vous ne l'avez pas encore lue, vous pouvez retourner dans votre chambre pour ramasser la mystérieuse lettre, *rendez-vous au [108](#)*.

Enfin, si vous avez lu la lettre et interrogé les gardes, *rendez-vous au [85](#)*.

95

Les archives royales se trouvent dans une aile de la grande bibliothèque du palais.

Lorsque vous vous présentez devant ses immenses doubles portes, les gardes vous saluent et vous laissent entrer, presque étonnés de vous voir ici, eux qui sont plus habitués à vous croiser sur le terrain d'entraînement.

Sans perdre de temps, vous vous dirigez vers la partie dédiée aux archives. À votre arrivée, le maître archiviste vient lui-même à votre rencontre.

— Prince Ken-Rhyl, dit-il d'une voix posée et grave, que me vaut votre visite ? J'ai rarement l'occasion de vous voir par ici.

— Bonjour, maître Kelthorn. Je suis venu consulter le registre des naissances de l'année 39 de l'ère Borr.

Le maître archiviste hausse légèrement les sourcils.

— Quelle étrange coïncidence. L’archiviste Hultran les a consultées ce matin même. Je ne l’ai pas vu sortir de l’étude, il doit encore s’y trouver.

Vous hésitez. Est-ce une simple coïncidence, comme le pense Kelthorn, ou se trame-t-il quelque chose ? Impossible de le dire.

Si vous voulez vous rendre sans plus tarder à l’étude pour retrouver l’archiviste Hultran, *rendez-vous au 82*.

Si vous souhaitez interroger Kelthorn sur la raison invoquée par Hultran pour consulter ces archives, *rendez-vous au 7*.

96

D’un estoc fulgurant, vous passez la garde du Démon Grimaçant, qui s’effondre à vos pieds, mortellement blessé.

Sertij, voyant l’un de ses complices mordre la poussière, recule d’un pas. Son assurance vacille un instant, mais il raffermi sa prise sur son épée avant de se remettre en garde.

Le Démon Grimaçant encore en vie, en revanche, ne perd pas son sang-froid. Il recule de plusieurs mètres, puis enduit sa lame ainsi que celle de Sertij d’un liquide visqueux et noirâtre... du poison.

Démon Grimaçant

PV : * Puissance : * Défense : *

Sertij

PV : * Puissance : * Défense : *

** Reprenez le combat avec les caractéristiques des personnages telles qu'elles étaient au moment où vous avez tué le premier Démon Grimaçant.*

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter la posture de l'Hydre, les deux autres combattants vous infligeront chacun automatiquement 1 point de dégât à chaque assaut, que vous touchiez ou non votre cible.

Lorsqu'un de vos adversaires vous inflige un coup critique pour la première fois, le poison s'insinue dans votre organisme.

À partir de cet instant, chaque nouveau coup critique reçu peut vous être fatal. Lancez alors le dé. Sur un résultat de 1 à 3, la toxine atteint votre cœur, qui cesse aussitôt de battre. Vous mourez alors de façon aussi soudaine que brutale.

Si vous parvenez à abattre l'un de vos deux adversaires, rendez-vous au **90**. (N'effacez pas les données du combat.)

97

Vous vous levez et partez à leur suite. Le travail est relativement fatigant, mais Lornac, le livreur, s'avère très jovial et sympathique. Vous remarquez que l'attelage est solide et que derrière les barriques se trouve un grand coffre de bois où sont stockés les outils de réparation et les affaires du livreur. Vous êtes rassuré, il semble que vous ayez fait le bon choix.

Une fois votre besogne terminée, Forstan vous offre une tournée, puis vous prenez la route.

Rendez-vous au [100](#).

98

Vous voilà seul devant la fontaine. Même si votre approche partait d'un bon sentiment, elle n'a pas porté les fruits que vous espériez.

Tant pis, pensez-vous en haussant les épaules.

Vous reportez votre attention sur les trois voies qui s'ouvrent devant vous.

Si vous voulez prendre la rue face à vous, *rendez-vous au [67](#)*.

Si la ruelle de gauche vous inspire davantage, *rendez-vous au [131](#)*.

Enfin, si c'est celle de droite qui attire votre attention, *rendez-vous au [56](#)*.

99

Vous dégainez votre épée, vous demandant comment vous allez pouvoir vous en sortir. Seul face à trois adversaires, dont deux assassins, vos chances de survie sont plus que faibles. Mais en plus de cela, vous devez protéger l'ancienne servante...

Même si vous savez que votre résistance sera probablement futile, vous vous placez entre elle et vos adversaires, prêt à mourir pour lui laisser une chance de survivre.

Puis, contre toute attente, Alaric attrape Hylda par la main et l'entraîne derrière le comptoir.

— Ne vous occupez pas de nous, dit-il d'une voix tremblante en se saisissant d'une immense arbalète dissimulée sous le bar. Je me charge de la protéger.

Vous ne pouvez vous empêcher de sourire. Alaric est terrorisé, mais son arbalète dissuadera vos adversaires de s'en prendre à eux... du moins tant que vous serez là pour leur faire face.

Vous reportez alors votre attention vers vos ennemis, comme si un poids venait de quitter vos épaules. À cet instant, Sertij vous lance un regard empli de haine.

— J'attendais ce moment avec impatience. Croyez-moi, mon prince, je prendrai un plaisir tout particulier à vous égorger. Ashar avait raison de se méfier de vous, mais votre petite enquête s'arrêtera ici... tout comme votre misérable existence.

Premier Démons Grimaçants

PV : 23 Puissance : 3 Défense : 15

Second Démons Grimaçants

PV : 22 Puissance : 3 Défense : 14

Sertij

PV : 23 Puissance : 2 Défense : 13

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter *la posture de l'Hydre*, les deux autres combattants vous infligeront chacun automatiquement 1 point de dégât à chaque assaut, que vous touchiez ou non votre cible.

Si vous parvenez à éliminer l'un de vos adversaires, *rendez-vous au [12](#)*. (*N'effacez pas les données du combat.*)

Le voyage se déroule sans incident.

Lornac s'avère être un compagnon de route agréable et bavard. Il connaît bien les routes de la région et ponctue le trajet d'anecdotes sur les villages voisins et leurs habitants. Il a le rire facile, et le voyage jusqu'à la tombée de la nuit passe rapidement.

Alors que le soleil décline, Lornac vous informe qu'une auberge se trouve encore à plusieurs lieues plus au sud.

— Nous pouvons tenter de l'atteindre, mais la route traverse un petit bois avant d'y arriver. De nuit, je préfère éviter. Je connais un endroit sûr où les transporteurs s'arrêtent parfois.

Vous acquiescez. Les bois peuvent être dangereux la nuit et vous ne voulez pas prendre de risques inutiles. Forstan vous a donné de quoi manger pour le repas, et ce bivouac autour d'un feu au clair de lune vaut bien toutes les auberges du monde. Vous acceptez donc volontiers sa proposition.

Lornac vous mène non loin de la route, dans une petite clairière abritée du vent par une haute falaise.

Vous installez votre duvet pendant qu'il réchauffe le repas préparé par Forstan au-dessus du feu.

Pendant que vous mangez, il raconte une histoire assez loufoque, celle d'un marmiton préparant à manger pour un géant qui voulait le dévorer et qui finit par devenir végétarien tant le marmiton était un cuisinier hors pair.

Faites un jet de Perception, facteur 16.

Si vous obtenez moins de 16, *rendez-vous au [127](#)*.

Si vous obtenez 16 ou plus, *rendez-vous au [47](#)*.

101

Vous décidez de dégainer votre épée malgré l'étroitesse de la ruelle, car vous estimez qu'affronter un Démon Grimaçant avec une simple dague relève presque du suicide.

Vous êtes cependant obligé de faire un pas de côté pour y parvenir, et ce simple mouvement vous fait perdre de précieuses secondes. L'assassin en profite aussitôt pour arriver à votre hauteur. Voyant ce que vous tentez de faire, il vous assène un violent coup d'épaulé.

Pris au dépourvu, vous perdez l'équilibre et projetez instinctivement votre jambe afin de vous rattraper contre le mur derrière vous...

...mais avez-vous bien estimé la distance ?

Faites un jet de Chance, facteur 13.

Si vous obtenez moins de 13, *rendez-vous au [137](#)*.

Si vous obtenez 13 ou plus, *rendez-vous au [34](#)*.

102

Vous remontez la rue en courant, cherchant désespérément la vieille dame. Vous interrogez les marchands et les passants, mais personne ne semble l'avoir aperçue. Vos recherches vous font perdre un temps précieux et c'est avec dépit que vous rebroussez chemin.

Vous revenez finalement sur vos pas et descendez la rue dans l'autre direction.

Vous serrez les dents. Les marchands ici se souviennent bien de l'avoir vue passer, mais il est désormais trop tard. Elle doit être loin à présent.

Contraint d'abandonner cette piste, vous vous rendez au 15, rue de la Folle Vigne, chez Karmaine Drakis.

Rendez-vous au [51](#).

103

Vous feignez la surprise et profitez de ce moment pour observer discrètement les alentours, mais vous ne remarquez rien de suspect.

Les yeux noyés de larmes, la jeune femme vous supplie de retrouver son frère disparu. Ses mains tremblantes sont serrées contre sa poitrine, comme dans une prière muette.

Si vous décidez finalement de lui venir en aide, *rendez-vous au [107](#).*

Si vous refusez et préférez poursuivre votre route vers Denden, *rendez-vous au [42](#).*

104

Il secoue la tête avec regret.

— Non, mon seigneur, je n'ai vu personne correspondant à votre description, j'en suis navré. Peut-être pourriez-vous m'acheter l'une de mes brioches avant de poursuivre vos recherches ? C'est toujours préférable

d'avoir le ventre plein pour ce genre de chose, dit-il en se frottant les mains.

Vous refusez poliment, vous avez perdu bien trop de temps.

Vous partez en courant, écumant la rue de fond en comble. Certains marchands affirment l'avoir aperçue, mais il est désormais bien trop tard pour espérer la rattraper.

Dépité, vous vous rendez chez Karmaine Drakis dans l'espoir d'y trouver une piste.

Rendez-vous au [51](#).

105

Sertij, galvanisé par la présence de ses alliés, vous attaque de front en vous sous-estimant totalement. Ce fut sa plus terrible erreur. En portant un coup bien trop appuyé, il perd momentanément l'équilibre et vous offre son flanc sans défense. Vif comme l'éclair, vous lui portez l'estocade.

Un cri de douleur lui échappe. Il porte instinctivement la main à sa blessure avant de s'effondrer dans une mare de sang qui ne cesse de s'étendre.

Essoufflé, vous faites face aux deux Démons Grimaçants. Mais, à votre grande surprise, ils reculent lentement vers la porte de l'auberge sans vous quitter des yeux.

— Alors vous fuyez comme des lâches ? dites-vous d'un ton méprisant, bien qu'au fond de vous, vous soyez soulagé de les voir partir.

— Nous ne fuyons pas. Vous venez de tuer notre commanditaire. Nous n'avons donc plus aucune raison de nous battre. Le contrat qui nous liait à lui a pris fin au moment où vous l'avez tué.

L'assassin marque une brève pause.

— Vous vous êtes aliéné un puissant ennemi, prince Ken-Rhyl. Il est fort possible que nous nous retrouvions de nouveau face à face s'il décide de recourir à un autre commanditaire pour louer nos services.

Sans vous laisser le temps de répondre, les deux assassins quittent l'auberge et disparaissent rapidement de votre vue.

Vous rengainez votre épée, perdu dans vos pensées. Qui est donc ce mystérieux ennemi si puissant ? Ébranlé par cette révélation, vous vous asseyez lourdement sur l'une des chaises de l'auberge.

Rendez-vous au [33](#).

106

Vous vous emparez des restes calcinés du registre des naissances, mais vous n'êtes pas suffisamment leste pour éviter de vous brûler. *Vous perdez 2 points de vie.*

En revanche, vous êtes arrivé à temps pour qu'un feuillet ne soit pas entièrement consumé. Vous parvenez à en tirer quelques informations, même si elles restent incomplètes. Voici ce que vous parvenez à lire :

An 39 de l'ère Borr

..... 2 Avrilea

Naissance, enfant mâle né au palais royal.

Mère : Hyllda

Père : B..... ,

Observations :

..... ont quitté le palais

.....protection à Rivehaute.

.....correspondance

..... sous sceau royal.

.....interdit.....

.....haute trahison

Vous fronchez les sourcils. Vous n'avez jamais entendu parler d'une Hylda au palais.

Si vous voulez interroger Kelthorn sur les informations que vous avez trouvées, *rendez-vous au [91](#)*.

Si vous voulez qu'il vous parle de l'archiviste Hultran, qui a probablement mis le feu au registre, *rendez-vous au [31](#)*.

Enfin, si vous préférez inspecter la pièce pour comprendre comment Hultran a pu sortir sans se faire remarquer par les gardes, *rendez-vous au [62](#)*.

107

Vous faites signe à la jeune femme de passer devant, mais elle pousse un cri d'effroi et se cache en tremblant derrière vous.

— Oh non, mon seigneur. On raconte que ces bois sont hantés. Jamais je n'aurais le courage d'ouvrir la marche.

Vous ne répondez pas et passez devant elle.

Le sentier s'enfonce dans une forêt de plus en plus dense et, peu à peu, les rayons de lumière peinent à traverser l'épais feuillage.

Après quelques minutes, les arbres s'écartent soudainement sur une clairière où se dressent les ruines d'une vieille chapelle.

— C'est ici... murmure la jeune femme dans un souffle.

Vous avancez à la recherche de la moindre trace suspecte, mais à part des pierres et des branches, vous ne voyez aucune empreinte ni le moindre signe de lutte. Quelque chose cloche.

Un silence pesant s'abat soudain sur la clairière.

Puis, vous entendez un bruissement de feuilles dans votre dos.

Faites un jet d'Agilité, facteur 15.

Si vous obtenez moins de 15, *rendez-vous au [134](#)*.

Si vous obtenez 15 ou plus, *rendez-vous au [133](#)*.

108

Fronçant les sourcils, vous ramassez la lettre et examinez l'enveloppe sous toutes ses coutures. Elle est blanche, sans la moindre inscription. Le feuillet est épais, irrégulier, presque rêche sous les doigts. Rien à voir avec les parchemins de la cour. Celui-ci a été façonné à partir de

vieux chiffons¹, comme on en trouve dans les réserves des domestiques.

Vous l'ouvrez et, sans plus lui accorder d'attention, en tirez la lettre qu'elle contient. Elle est écrite sur le même papier grossier et ne comporte que quelques lignes, malhabilement tracées, sans la moindre signature.

Vous la lisez, le cœur battant :

Ashar est le responsable de la disparition de vos frères. Si vous voulez des preuves, allez consulter les archives royales, en particulier le registre des naissances du palais de l'année 39 de l'ère Borr. Interrogez également Anna Loiseleur, l'ancienne servante du palais qui vit dans une petite dépendance à l'extérieur de la ville, près du vieux chêne sur la grande route.

Un vertige vous saisit à cette lecture.

Est-ce possible ? Est-il seulement envisageable qu'Ashar, le magicien de la cour, soit responsable ?

Vous vous asseyez, digérant lentement l'information. Vous avez du mal à croire à cette accusation, mais vous en

¹ Introduit en Europe à partir du XIIIe siècle et largement répandu au XIVe, le papier de chiffon est fabriqué à partir de vieux tissus (lin, chanvre, coton) réduits en fibres, puis séchés en feuilles. Moins coûteux que le parchemin, il est principalement utilisé pour les écrits ordinaires

aurez le cœur net. Que ce soit lui ou non, vous devez faire la lumière sur ce mystère.

Vous envisagez également qu'il puisse s'agir d'un piège destiné à vous attirer hors du château pour vous faire disparaître à votre tour, mais vous estimez devoir courir le risque. La vie de vos frères est peut-être en jeu.

Vous décidez de ne pas en informer la garde ni le roi. Vous ne voulez pas jeter l'opprobre sur Ashar s'il est innocent...

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez :

Inspecter le couloir à la recherche d'un indice menant à la personne qui a glissé cette lettre sous votre porte, *rendez-vous au* [94](#).

Ou chercher les gardes qui faisaient leur ronde cette nuit pour savoir s'ils n'ont rien vu ou entendu de suspect, *rendez-vous au* [122](#).

Sinon, vous pouvez :

Vous rendre aux archives royales, *rendez-vous au* [95](#).

Ou aller interroger Anna Loiseur, l'ancienne servante, *rendez-vous au* [41](#).

109

Vous inspectez la pièce, cherchant la moindre anomalie, la plus infime trace d'une porte dissimulée. À force de minutie, vous finissez par remarquer une légère marque de frottement au pied de la bibliothèque.

Vous passez la demi-heure suivante à ausculter chacune de ses moulures et, enfin, vous trouvez ce que vous cherchez : un bouton dissimulé.

Vous appuyez dessus, et un pan de la bibliothèque pivote vers vous dans un silence presque irréel. Mais soudain, alors que le passage n'est ouvert que d'une dizaine de centimètres, le mécanisme se bloque net dans un fracas métallique venu de l'intérieur du passage secret.

Vous avez beau tirer de toutes vos forces, impossible de faire bouger la bibliothèque d'un iota. Hultran a saboté le mécanisme avant de fuir. Vous ne pouvez malheureusement pas emprunter ce passage... mais vous savez désormais comment il s'est échappé.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez :

Soit demander à Kelthorn de vous parler d'Hultran, *rendez-vous au [31](#)*.

Soit interroger Kelthorn sur les informations que vous avez recueillies sur les restes du registre des naissances, *rendez-vous au [11](#)*.

Si vous estimez en avoir suffisamment appris, ou si vous souhaitez vous rendre directement chez Hultran et que vous connaissez son adresse, *rendez-vous au [paragraphe correspondant au nom de sa rue](#)*.

110

... vous finissez par vous réveiller le matin, face contre terre, votre crâne martelé par une douleur lancinante. Vous vous relevez péniblement et vous vous rendez compte que vous êtes seul. Les fenêtres béantes des ruines semblent vous observer... et le silence qui règne en ces lieux est pesant.

À vos pieds, vous remarquez un masque de cuir au visage démoniaque et vous frissonnez. Vous auriez peut-être dû écouter Forstan. Mais quelque chose vous interpelle. Pourquoi ne vous ont-ils pas simplement tué au lieu de vous laisser inconscient ?

La réponse vous saute aussitôt au visage. C'était un avertissement. Vous êtes un prince, et ils ne vous tueront que s'ils y sont contraints. Si cette guildes d'assassins est la plus puissante du continent, c'est parce qu'elle agit avec discernement. Toutefois, vous savez que si vous ignorez cette mise en garde, la prochaine fois ils ne seront pas aussi cléments.

Une pensée terrible vous traverse soudain l'esprit. Vous fouillez fébrilement dans vos affaires et, comme vous le craigniez, ils vous ont dérobé toutes vos preuves jusqu'à la dernière : la lettre, les restes brûlés de l'acte de naissance et vos précieuses notes. En revanche, ils n'ont touché ni à votre bourse ni à vos armes.

Vous n'avez plus rien. Plus rien.

Anéanti, le cœur las, vous partez à la recherche de *Fleur* et ressentez un véritable soulagement lorsque vous la trouvez en train de paître au bord de la route. Elle ne semble souffrir d'aucun traumatisme et ne porte aucun stigmate. Légèrement rassuré, vous vous hissez en selle et partez à bride abattue vers Denden.

Dorénavant, votre dernier espoir n'est autre que Loric. Il est l'unique fil qui vous relie encore à toute cette affaire. Sans lui, vous savez que votre enquête s'arrêtera

prématurément et que vos espoirs de retrouver vos frères s'envoleront à tout jamais.

Rendez-vous au [68](#).

111

La tête du dernier Démon Grimaçant s'envole et retombe juste derrière le capitaine de la garde, qui blêmit aussitôt.

Il vous regarde avec un effroi absolu, incapable de comprendre comment un homme seul a pu vaincre deux Démons Grimaçants qu'il croyait presque invincibles.

La panique l'envahit. Il lâche son arme et s'enfuit en hurlant, fou de terreur.

Vous savez que vous devriez le poursuivre, mais dans votre état, ce serait de la folie.

Vous posez un genou à terre, vous cramponnant à votre arme. Vous êtes couvert de sang, mais heureux d'être toujours en vie.

Si vous avez été empoisonné, les effets du poison se dissipent peu à peu.

Si les enfants vous ont aidé, rendez-vous au [80](#).

Si vous avez combattu seul, rendez-vous au [60](#).

112

Après votre explication, Forstan reste silencieux un moment, puis boit un grand verre de vin qu'il repose sur la table.

— Si ce que tu dis est vrai, alors c'est bien plus grave que ce que je pensais. Tu y crois, toi, qu'Ashar est responsable de la disparition de tes frères ?

— Pour être franc, je ne sais que penser. Ce matin, je t’aurais dit que c’était probablement une plaisanterie douteuse, mais maintenant...

— Qu’est-ce qui te fait dire ça, exactement ?

Vous posez les coudes sur la table et croisez les mains sous le menton.

— Anna Loiseleur ne m’a donné que des bribes d’informations, mais elles sont troublantes, surtout couplées à celles que j’ai dénichées aux archives. En 39, une servante, une certaine Hylde, aurait donné naissance à un enfant au palais, un garçon. Elle a été obligée de fuir avec le bébé et il semblerait que mon père n’y soit pas étranger.

— Ton père ?!

— Oui. Elle l’a brièvement mentionné. Mais le plus troublant, c’est qu’elle affirme que cet enfant est de retour et qu’il cherche à se venger.

— Quel rapport avec Ashar ? dit-il en fronçant les sourcils.

— Je ne sais pas encore. Mais ce que je sais en revanche, c’est qu’il est né en 39, comme lui.

Forstan écarquille les yeux, sa fourchette stoppée net à quelques centimètres de sa bouche grande ouverte.

— Tu... tu ne crois pas que cet enfant pourrait être Ashar ? Ça paraît dingue, non ?

— Je ne sais pas, dites-vous en secouant la tête. Il est né sur l’île de Nan, au large de Rivehaute. Il n’y a aucun doute là-dessus. C’est mon père lui-même qui l’a recruté comme magicien royal, et crois-moi, sa vie a été passée au

crible par les intendants et le grand chambellan. Aucune chance qu'il soit né au palais.

Vous vous mordez la lèvre supérieure, en pleine réflexion.

— Ashar n'est pas ce bébé... mais je sens qu'il y a un lien. Quelque chose cloche.

— Tu es sûr de ne pas te tromper ?

— Non, je ne pense pas. Cette histoire est plus complexe que ce que l'on croit. Hultran, l'archiviste qui a tenté de faire disparaître les preuves, a été assassiné par les Démons Grimaçants.

— Les... Bon sang, Keni, reprend Forstan d'un ton plus bourru, cette histoire te dépasse totalement. Parle-en au roi. Si tu persistes, on va te retrouver la gorge tranchée dans une ruelle sombre.

— C'est vrai que je devrais en parler à mon père, mais quelque chose me retient. Je veux avoir le fin mot de cette histoire. Elle est peut-être la clé pour retrouver mes frères. Et puis, je ne veux pas impliquer Ashar d'une quelconque manière, surtout sans preuve.

— T'as pas changé. Tu es toujours aussi têtu. Un jour, tu vas le payer cher, crois-moi. Ton statut de prince ne t'immunise pas contre les coups de dague dans le dos.

— Je ne le sais que trop bien. C'est pour ça que je suis venu t'en parler. Si quelque chose devait m'arriver, je voudrais que tu racontes tout à mon père.

Forstan repousse son assiette devant lui, tout appétit coupé.

— Dis-moi, je t'ai déjà dit que tu n'étais qu'un fieffé imbécile ?

Vous ne pouvez vous empêcher de sourire.

— Oui, des centaines de fois.

— J'imagine qu'il est inutile que je tente de te convaincre de changer d'idée, n'est-ce pas ?

Vous ne répondez pas.

Il soupire.

— Que comptes-tu faire maintenant ?

— Continuer mon enquête. Avant de mourir, Hultran m'a parlé d'un certain Loric et d'une maison bleue. Je n'ai aucune idée d'où elle se trouve, mais je finirai bien par la trouver.

— Attends... Loric, tu as bien dit Loric ? répond Forstan, incrédule. Je connais un Loric à Denden. Il tient justement une auberge appelée la Maison Bleue. Il possède plusieurs hectares de vignes. C'est chez lui que je me fournis en vin. Tu crois que... ce serait une sacrée coïncidence...

Vous restez figé un instant, tout aussi incrédule que lui.

« La déesse me prendrait-elle par la main ? », pensez-vous.

Le reste de la soirée se passe dans une ambiance plus détendue, surtout maintenant que vous avez un nouveau cap.

Vous vouliez vous coucher tôt, mais c'était sans compter sur Forstan et son goût pour la fête. Il vous a invité à trinquer au bar jusqu'à une heure indue.

Pendant la soirée, une sensation tenace vous poursuit. Vous vous sentez observé. À plusieurs reprises, vous croyez

distinguer une silhouette à l'une des fenêtres. Chaque fois, elle disparaît avant que vous puissiez en être sûr. L'alcool coule à flot, les voix couvrent vos pensées... mais le malaise, lui, ne vous quitte pas.

Vous vous réveillez le lendemain avec un léger mal de crâne, mais une détermination sans faille.

Rendez-vous au [6](#).

113

Vous vous élancez dans la rue des Boutiquiers, mais comme vous vous y attendiez, aucune trace de l'énigmatique vieille dame. La rue est animée et relativement bruyante. Vous devez prendre une décision rapidement, car chaque seconde compte si vous voulez avoir une chance de la retrouver.

Deux possibilités s'offrent à vous. Descendre la rue sur votre gauche ou la remonter sur votre droite.

Par où allez-vous commencer vos recherches ?

Si vous voulez descendre la rue, *rendez-vous au [71](#).*

Si vous préférez la remonter, *rendez-vous au [102](#).*

Vous pouvez également demander au marchand ambulant dont l'étal se trouve devant vous s'il a vu la vieille dame, au risque de perdre un temps précieux. *Rendez-vous au [72](#).*

114

Au moment où votre jambe s'apprête à le faucher, l'assassin fait un bond en avant et esquive aisément votre tentative. Vous le regardez, impuissant, s'éloigner de vous.

En quelques foulées, il se retrouve dans le dos de la malheureuse vieille dame et lui tranche la gorge d'un coup sec de sa lame...

Sans même se retourner, il jette son masque au sol, quitte rapidement la ruelle et disparaît au milieu de la foule comme n'importe quel badaud.

Vous vous précipitez auprès de la vieille dame, mais elle est déjà morte lorsque vous l'atteignez.

Vous auriez dû vous douter qu'un assassin des Démons Grimaçants possédait des réflexes hors du commun.

Vous enquêtez encore plus d'une semaine, mais en vain. Aucune piste ne se présente à vous et vous finissez par rentrer à Blancastel, le moral en berne.

Deux mois plus tard, vous disparaissiez dans des circonstances similaires à celles de vos frères. Comme eux, plus personne n'entendra jamais parler de vous...

115

Vous sortez à leur suite et examinez attentivement le livreur. Il est menu et a la peau claire. Ses gestes sont précis et il semble être quelqu'un de jovial et sympathique. L'homme vous inspire rapidement confiance.

Quant à l'attelage, il est plutôt simple, une zone arrière où sont stockées les barriques de vin, ainsi qu'un gros coffre derrière les sièges du conducteur et du passager. Vous supposez qu'il contient des outils de réparation, des vêtements imperméables et divers objets utiles au voyage.

Après cet examen, vous êtes plutôt satisfait de ce que vous voyez. Votre choix semble être le bon. Rassuré par

l'état de l'attelage et par l'impression que vous laissez le livreur, vous les aidez à terminer le déchargement.

Le livreur est ravi d'avoir de la compagnie et accepte avec plaisir de vous emmener avec lui. Il s'appelle Lornac.

Rendez-vous au 100.

116

Vous feintez sur la gauche, amorçant une attaque bien trop large, exposant ainsi votre flanc au capitaine.

Ce dernier, heureux de pouvoir enfin vous porter un coup fatal aussi facilement, ne voit pas le piège et y tombe à pieds joints.

Alors qu'il porte un estoc particulièrement surnois, vous pivotez sur la droite et l'esquivez aisément. Sans lui laisser le temps de réagir, vous passez votre lame au travers de son corps, le tuant sur le coup.

Vous reportez votre attention sur le Démon Grimaçant, prêt à lui faire mordre la poussière à son tour malgré vos graves blessures. Mais à votre grande surprise, ce dernier rengaine lentement sa dague et se dirige vers le corps de son compagnon sans même accorder un regard au capitaine de la garde.

Vous fronchez les sourcils, sans comprendre.

— Abandonnez-vous le combat ? dites-vous sans trop y croire.

L'assassin vous regarde calmement.

— Sertij, le capitaine de la garde était notre commanditaire. Maintenant que vous l'avez occis, le contrat qui nous liait à lui n'existe plus. Je n'ai donc aucune raison de me battre contre vous si vous ne m'y poussez pas.

— Vous vous moquez de moi ? dites-vous avec une colère sourde que vous ne vous expliquez pas vraiment.

Vous croyez que je suis stupide au point de baisser ma garde aussi facilement ?

— Vous vous méprenez, prince Ken-Rhyl. Nous sommes certes des assassins, mais nous sommes avant tout des professionnels. Contrairement à ce que vous semblez croire, nous ne tuons pas par plaisir. Nous exécutons des contrats, ni plus ni moins.

Il vous observe un instant en silence.

— Pour être franc avec vous, vous ne ressemblez pas aux hommes que l'on nous demande habituellement d'éliminer. Cela n'aurait toutefois rien changé. Si le contrat existait encore, je vous tuerais avec la même rigueur et le même sang-froid que n'importe quelle autre cible. Cela étant dit, par égard pour vous, je vais vous donner un conseil avant de disparaître.

Il marque une brève pause.

— Notre cellule de Denden n'a plus aucun contrat contre vous ou votre protégée. Toutefois, ce n'est peut-être pas le cas de notre cellule de Blancastel. Une fois de retour dans la capitale, faites preuve de la plus grande vigilance.

Sans même vous accorder davantage d'attention, il charge le corps de son compagnon sur son épaule et quitte la rue en silence.

Vous rengainez votre épée avec perplexité, puis vous vous laissez lourdement tomber au sol, épuisé.

Si vous avez été empoisonné, les effets du poison se dissipent peu à peu.

Si les enfants vous ont aidé, *rendez-vous au [80](#).*

Si vous avez combattu seul, *rendez-vous au [60](#).*

D'un geste instinctif, vous projetez votre lame sur sa trajectoire et, à votre immense soulagement, parvenez *in extremis* à dévier la dague qui finit sa course contre un mur. L'instant d'après, Hylda est saine et sauve derrière le comptoir en compagnie d'Alaric.

Vous vous retournez vers vos adversaires au moment précis où le second Démon Grimaçant lance sa propre dague... et cette fois, c'est vous qu'il vise. Par un réflexe presque miraculeux, vous parvenez également à dévier le projectile.

Sertij crache au sol de colère, puis avance d'un pas.

— Votre chance insolente s'arrêtera ici, prince. Croyez-moi... je me délecterai de vous voir agoniser à mes pieds.

Premier Démons Grimaçants

PV : 23 Puissance : 3 Défense : 15

Second Démons Grimaçants

PV : 22 Puissance : 3 Défense : 14

Sertij

PV : 23 Puissance : 2 Défense : 13

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter *la posture de l'Hydre*, les deux autres combattants vous infligeront chacun automatiquement 1 point de dégât à chaque assaut, que vous touchiez ou non votre cible.

Si vous parvenez à éliminer l'un de vos adversaires, *rendez-vous au 12*. (N'effacez pas les données du combat.)

Le capitaine de la garde n'est pas un combattant intelligent, vous vous en rendez vite compte. Il a certes de l'expérience, mais il se laisse rapidement dominer par ses émotions lorsqu'il se bat. Et c'est précisément ce qui va causer sa perte.

Trop sûr de lui et de son avantage numérique, il enchaîne les passes d'armes où il s'expose inutilement, comptant sur les Démons Grimaçants pour le couvrir. Toutefois, les assassins ont leur propre façon de se battre, et s'exposer sans raison ne fait pas partie de leurs habitudes.

Si bien que vous finissez par porter une estocade mortelle au capitaine. Votre lame le transperce de part en part et, lorsqu'il heurte le sol, son cœur a déjà cessé de battre.

À bout de souffle, vous faites face aux deux Démons Grimaçants. Mais à votre grande surprise, ils reculent lentement sans vous quitter des yeux.

— Vous renoncez au combat ? Pourquoi ? Je ne peux croire que vous ayez peur de moi. Il est évident que vous avez encore l'avantage.

— Nous ne fuyons pas, si c'est là ce que vous pensez. Vous venez d'abattre notre commanditaire. Sans lui, le contrat n'existe plus. Nous ne sommes pas des assassins mus par le simple plaisir de tuer. Nous sommes des professionnels méthodiques. Nous exécutons les contrats qui nous sont confiés, ni plus ni moins.

L'assassin marque une brève pause.

— Prince Ken-Rhyl, vous vous êtes aliéné un puissant ennemi. S'il décide de louer une nouvelle fois nos services, nous reprendrons notre combat là où nous venons de l'interrompre. Pour l'heure, nous nous retirons.

Sans vous laisser le temps de répondre, les deux assassins quittent la rue et disparaissent dans l'ombre d'une ruelle adjacente.

Vous rengainez votre épée, perdu dans vos pensées.
Qui est donc ce mystérieux ennemi si puissant ?

Si les enfants vous ont aidé, *rendez-vous au* 80.

Si vous avez combattu seul, *rendez-vous au* 60.

119

Vous vous penchez sur le corps de Loric et l'examinez attentivement.

Faites un jet de Perception, facteur 14.

Si vous obtenez moins de 14, *rendez-vous au* 142.

Si vous obtenez 14 ou plus, *rendez-vous au* 63.

120

Vous dégainez votre dague et bloquez le passage à l'assassin. Ce dernier ralentit sa course avant de s'arrêter face à vous, tandis que la vieille dame atteint le bout de la ruelle et disparaît dans la foule.

— Nous évitons de nous en prendre à des personnes de votre rang sans contrat sur leur tête, mais vous êtes allé trop loin.

Il fait un pas en avant.

— Votre mort était évitable, prince.

Démon Grimaçant

PV : 20

Puissance : 1

Défense : 16

Règle spéciale : Votre maîtrise de la dague est bien inférieure à celle de cet assassin, véritable spécialiste de son maniement. *Pour toute la durée de ce combat, vous subirez un malus de -1 en Combat et de -1 en Puissance.*

Ce Démon Grimaçant est particulièrement agile, mais ses coups manquent de force. En revanche, sa lame est enduite d'un poison dont les effets se manifestent à chacun de ses coups critiques.

Au premier coup critique, *vous perdez 1 point de Combat.*

Au second, *vous perdez 1 point de Puissance.*

À partir du troisième, *lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le poison envahit entièrement votre organisme et vous paralyse totalement. Le Démon Grimaçant vous tranche alors la gorge avant de disparaître sans même vous accorder un regard...*

Si vous parvenez à faire tomber ses *points de vie* à 5 ou moins avant de succomber à son terrible poison, *rendez-vous au 75.*

121

— Voyager avec ton livreur de vin me paraît être une bonne idée. Je serai bien plus discret de cette façon, même si le voyage sera plus long.

— Oui, tu as raison. Personne n'irait penser que le prince Ken-Rhyl voyagerait ainsi. Mets-toi à l'aise, en général il arrive vers 10 heures.

— Tu le connais bien ?

— Quand c'est Dannan, oui. Mais les vendanges ont commencé et le domaine a rappelé ses hommes aux vignobles. Depuis, ce sont les nouveaux qui assurent les livraisons. À vrai dire, je ne crois pas avoir vu deux fois le même.

— Je vois.

Vous discutez de choses et d'autres lorsque 10 heures sonnent, mais à 10 h 20, toujours personne.

— Ils arrivent souvent en retard ? demandez-vous.

— Ça arrive, mais c'est rare. J'espère qu'il n'a pas eu un accident.

Alors que Forstan se gratte le menton, pensif, le livreur finit enfin par arriver.

— Bonjour, veuillez excuser mon retard, je me suis perdu à l'intersection des Trois Chênes.

Forstan lui serre la main avec force.

— J'aurais dû m'en douter, dit-il en accompagnant le livreur vers son chariot rempli de barriques. À chaque fois que quelqu'un se perd, c'est précisément à cet endroit.

Si vous voulez les aider à décharger les barriques, *rendez-vous au [97](#)*.

Si vous préférez observer le livreur et son attelage pour savoir si vous avez fait le bon choix de voyager avec lui, *rendez-vous au [115](#)*.

À cette heure-ci, vous savez que les hommes qui ont patrouillé cette nuit dans le palais viennent de terminer leur service. Vous êtes certain de les trouver dans le corps de garde, et c'est donc là que vous vous dirigez.

Comme vous l'escomptiez, vous les trouvez attablés autour d'un repas encore fumant. Certains retirent leur équipement, tandis que d'autres parlent fort, rient et frappent parfois la table du plat de la main, toute tension liée à leur service désormais envolée.

Vous les interrogez, mais aucun n'a rien remarqué, jusqu'à ce que l'un d'eux évoque un détail que vous jugez intéressant.

— Attendez, mon prince... Nous avons bien vu quelqu'un passer, mais rien d'alarmant. Une silhouette... menue. Probablement une servante. Elle marchait vite, la tête baissée. Nous n'avons pas jugé nécessaire de l'arrêter.

Vous hochez la tête, vous demandant si cette personne est réellement celle qui a glissé la lettre sous votre porte, ou si ce n'était qu'une simple domestique du palais.

Vous finissez par les remercier et repartez d'où vous êtes venu, guère plus avancé qu'auparavant.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez fouiller le couloir à la recherche d'un indice, *rendez-vous au [94](#)*.

Ou retourner dans votre chambre pour ramasser la lettre, *rendez-vous au [108](#)*.

Si vous avez déjà lu la lettre et inspecté le couloir, *rendez-vous au [85](#)*.

Vous observez le corps avec surprise.

— C'est curieux... Je l'imaginai bien plus jeune. Il devait avoir quoi ? Plus de soixante-dix ans, à peu de chose près.

— Oui, dans ces eaux-là, confirme le médecin. Moi, ce qui m'étonne le plus, c'est sa musculature encore impressionnante. Ses muscles sont restés particulièrement dessinés pour un homme de son âge. C'est suffisamment rare pour être signalé.

— Oui... vous avez raison. Regardez, dites-vous en soulevant son bras droit, sa paume porte une profonde entaille. Il semble s'être défendu comme il a pu contre son agresseur.

Eldric hoche doucement la tête.

— Observez ceci, reprend le médecin en désignant une profonde blessure sur son flanc. C'est très probablement la plaie qui a causé sa mort. Je dirais une longue dague effilée.

Vous poursuivez l'examen pendant plusieurs minutes, mais ne découvrez aucun autre indice probant. Par acquis de conscience, vous fouillez ses poches, mais elles sont vides.

Alors qu'Eldric recouvre le corps de son drap mortuaire, plusieurs gardes font irruption dans l'infirmierie.

— Mon prince, l'auberge est en flammes !

— Quoi ?! hurlez-vous. Comment est-ce possible ? Nous avons laissé deux gardes en faction pour éviter précisément ce genre de problème.

— Oui, mais une bagarre a éclaté entre plusieurs badauds et ils ont dû intervenir pour séparer les fauteurs de troubles. Quelques minutes plus tard, alors qu'ils les admonestait encore, ils ont senti une forte odeur de brûlé... mais il était déjà trop tard.

— Par les Sept Étoiles d'Argent... pestez-vous. C'était une diversion destinée à faire disparaître les preuves. Que l'on m'amène immédiatement les hommes qui se sont battus devant les gardes. Je veux les interroger personnellement.

Les gardes baissent les yeux, gênés.

— C'est-à-dire qu'ils ont disparu lorsque les gardes se sont précipités vers l'auberge...

— Évidemment... Le capitaine Sertij est déjà sur place, j'imagine ?

— Oui. C'est même le premier à être arrivé, quelques minutes à peine après le début de l'incendie.

Si vous voulez vous rendre à l'auberge malgré le peu de chances d'y découvrir encore quelque chose d'utile, *rendez-vous au [5](#)*.

Si vous préférez ne pas perdre davantage de temps, vous pouvez chercher une auberge où passer la nuit, même si la rage qui vous consume vous empêchera probablement de dormir, *rendez-vous au [13](#)*.

Lorsque vous pénétrez dans les appartements privés de Loric, vous êtes abasourdi. La pièce est sens dessus dessous. Les tiroirs des armoires ont été vidés puis jetés au sol, le matelas retourné et éventré, la commode décollée du mur, et le tapis arraché puis négligemment jeté sur le lit.

— Bon sang... murmurez-vous entre les dents. Que cherchait-il donc ?

— Je ne sais pas, mon prince, mais nous n'avons rien trouvé de suspect ici.

Vous vous retournez vers lui, le regard courroucé.

— Vous comptiez attendre combien de temps avant de me dire que l'assassin avait fouillé l'étage au point de mettre cette pièce dans un tel état ?

— Je ne pensais pas que c'était important... le corps est en bas et...

— Il suffit. Plus un mot, répondez-vous d'un ton sans appel. Restez dans un coin et surtout, ne dites plus rien.

La rage au ventre devant tant d'incompétence, vous fouillez la pièce sans grande conviction. Pourtant, quelque chose attire finalement votre attention. Coincé dans le fond d'un tiroir négligemment jeté au sol, vous remarquez un document qui pourrait peut-être se révéler utile.

Un bon de livraison pour une caisse de vin signé de la main même de Loric pour une certaine Karmaine Drakis, au 15 rue de la Folle Vigne, à Denden.

Ce n'est peut-être rien. Après tout, l'assassin semble l'avoir ignoré. Pourtant, contrairement aux autres bons de

commande, celui-ci ne se trouvait pas dans l'auberge, mais dans les appartements privés de Loric.

Un maigre espoir... mais au moins, vous ne repartez pas les mains vides.

Malgré vos ordres, le capitaine s'approche de vous et lit le document par-dessus votre épaule.

— Un bon de livraison ? dit-il avec curiosité. Vous pensez vraiment que c'est important ?

Vous fermez les yeux, sentant une sourde colère monter en vous.

— Je croyais avoir été clair, dites-vous d'une voix blanche. Je ne veux pas vous voir traîner dans cette pièce. Restez dans un coin et ne bougez plus jusqu'à ce que j'aie terminé. Est-ce bien compris ?

Le capitaine vous lance un regard noir, mais retourne silencieusement près de la porte d'entrée.

Vous devriez le remettre à sa place pour ce regard insolent. Il pourrait même finir au fer pour cela. Mais vous avez d'autres préoccupations pour le moment.

Le reste de la fouille s'avère infructueux et vous finissez par redescendre.

— Vous pouvez enlever le corps et mettre les scellés sur la porte. Il n'y a plus rien d'intéressant ici.

— Bien, répond le capitaine laconiquement, heureux de pouvoir enfin vous fausser compagnie.

Que souhaitez-vous faire maintenant ?

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous examiner le corps de Loric, *rendez-vous au [119](#)*.

Si vous n'avez plus rien à faire ici, vous partez chercher un endroit où passer la nuit et faire le point sur votre situation, *rendez-vous au 13*.

125

Votre lame cueille Sertij au moment où il tente une passe d'armes particulièrement vicieuse. Il cligne des yeux, surpris de voir votre épée lui transpercer l'estomac, puis bascule sur le côté dans un râle étouffé avant de s'immobiliser définitivement.

Épuisé et blessé, vous vous tournez vers votre dernier adversaire, prêt à vendre chèrement votre peau. Mais, à votre plus grand étonnement, celui-ci rengaine son arme.

— Êtes-vous en train de fuir notre combat ? dites-vous sans trop comprendre ce qui se passe, tandis qu'il se dirige vers le corps de son compagnon sans même accorder un regard à celui de Sertij.

L'assassin se retourne calmement vers vous.

— Le combat est terminé, prince Ken-Rhyl. Vous venez de tuer notre commanditaire. Sans lui, le contrat devient caduc et cet affrontement n'a plus lieu d'être.

Il désigne brièvement le corps de Sertij.

— Ce n'était que le commanditaire de notre cellule de Denden. Mais, eu égard à votre vaillance durant ce combat, je vais vous donner un conseil. Il est possible qu'un autre contrat ait été passé à Blancastel, bien que je n'aie aucune information à ce sujet. Restez constamment sur vos gardes si vous ne voulez pas finir la gorge tranchée.

Sans même vous accorder davantage d'attention, il charge le corps de son compagnon sur son épaule et quitte l'auberge en silence. Un instant plus tard, il a disparu.

Vous rengainez votre épée avec perplexité, puis vous vous laissez lourdement tomber sur une chaise, éreinté.

Si vous avez été empoisonné, les effets du poison se dissipent peu à peu.

Rendez-vous au [33](#).

126

Vous dégainez votre épée, serrant les dents devant votre situation précaire. Seul face à trois adversaires, dont deux Démons Grimaçants, vos chances de survie sont extrêmement faibles. Mais cette fois, vous devez également protéger Hylda. Vous comprenez que, sauf miracle, cette auberge risque de devenir votre tombeau.

Terrifié, Alaric se précipite derrière le comptoir pour ne plus en ressortir.

Vous devez agir vite.

Si vous intimez à Hylda l'ordre de se cacher sous la table derrière vous, *rendez-vous au [50](#)*.

Si vous lui demandez de rejoindre Alaric, au risque de l'exposer un instant, *rendez-vous au [20](#)*.

127

Alors que vous reposez votre assiette, un violent vertige vous saisit soudainement. Tout se met à tourner autour de vous, puis vous avez l'impression de chuter dans un gouffre sans fond jusqu'à ce que tout devienne noir et glacé...

... lorsque vous reprenez connaissance, le soleil se lève à peine. Les derniers vestiges de la nuit s'accrochent encore aux arbres avant de disparaître lentement sous les lueurs de l'aube. Vous vous relevez péniblement, le crâne martelé par une douleur lancinante. La clairière est déserte. Lornac a disparu. Seuls l'attelage et son cheval sont encore là.

Encore étourdi, vous tentez de comprendre ce qui a bien pu se passer lorsqu'un détail attire votre regard. À vos pieds repose un masque de cuir représentant un démon au rictus effrayant. Les Démons Grimaçants.

La vérité vous frappe aussitôt. Ils ont drogué votre repas.

Vous vous figez, puis fouillez fébrilement dans vos affaires. Vos armes et votre bourse sont toujours là... mais le reste a disparu. La lettre. Les fragments brûlés du registre des naissances. Vos notes. Toutes vos preuves se sont envolées.

Une goutte de sueur perle sur votre front. Les Démons Grimaçants auraient pu vous tuer sans difficulté, mais ils ont préféré vous laisser en vie tout en réduisant votre enquête à néant. Désormais, votre dernier espoir repose entièrement sur Loric. S'il ne sait rien, ou s'il ne possède aucune preuve, tous vos efforts auront été vains.

Vous inspirez profondément et reprenez peu à peu vos esprits. Une question terrible s'impose soudain à vous. Où est Lornac ?

Vous savez que si les Démons Grimaçants sont la guilde d'assassins la plus puissante du continent, c'est qu'elle agit avec discernement. Ils ne tueraient un prince que s'ils y étaient contraints ; en revanche, ils n'auraient aucun scrupule à éliminer un simple livreur. Vous comprenez alors que votre compagnon est probablement déjà mort.

Vous fouillez aussitôt les alentours, mais ne trouvez aucune trace du corps. Finalement, votre attention se porte sur l'attelage. Dessous, à l'avant, la terre est plus sombre. Lorsque vous regardez sous le châssis, vous apercevez des traces de sang séché.

Une terrible intuition vous saisit. Vous vous redressez brusquement et tournez lentement les yeux vers le grand coffre où sont rangés les outils de réparation.

Lorsque vous l'ouvrez, l'horreur vous frappe de plein fouet.

Un homme en sous-vêtements y a été dissimulé, la gorge tranchée. À la rigidité du cadavre, vous comprenez qu'il est mort depuis plusieurs heures.

Le souffle coupé, vous fixez le visage du défunt.

Ce n'est pas Lornac... ou plutôt si.

Une terrible vérité vous frappe brusquement. Cet homme est le véritable Lornac. Le livreur avec lequel vous avez voyagé n'était qu'un imposteur.

Vous revoyez aussitôt son retard à l'auberge, ses gestes trop précis, son sourire facile... Tout avait été minutieusement préparé.

Les Démons Grimaçants ont assassiné un innocent afin que l'un des leurs puisse prendre sa place, gagner votre confiance et s'emparer de vos preuves.

Une rage froide envahit alors votre esprit. Trop de morts jalonnent désormais votre route pour abandonner maintenant.

Le visage fermé, vous désattellez rapidement le cheval avant de partir au triple galop vers Denden.

Rendez-vous au [68](#).

128

Vous n'avez pas le temps d'esquisser le moindre geste que le projectile vous heurte à la base du cou dans une douleur fulgurante. Vous portez instinctivement la main à votre nuque et arrachez une petite fléchette à la pointe métallique.

L'instant d'après, un violent vertige vous submerge et vous perdez connaissance. Vous tombez de votre monture et heurtez violemment le sol. *Vous perdez 5 points de vie.*

Rendez-vous au 110.

129

Vous saviez déjà ce qu'il contenait, mais voir cette vérité consignée noir sur blanc dans un document officiel vous fait tout de même l'effet d'un choc. Le roi Borr est donc bien le père d'Ashar.

An 39 de l'ère Borr

Lundi 2 Avrilea

Naissance d'Ashar Valdrake, enfant mâle né au palais royal.

Mère : Hylde Denthys, servante du palais royal

Père : Sa Majesté Borr Valdrake, souverain de Kaasalia

Observations :

Par ordre de Sa Majesté, la mère et l'enfant ont quitté le palais deux mois après la naissance et ont été placés sous protection à Rivehaute. Leur garde a été confiée à un représentant désigné par la Couronne. Toute correspondance ou information relative à cet enfant est classée sous sceau royal.

Il est formellement interdit de divulguer tout ou partie des informations contenues dans le présent registre. Toute infraction à cet ordre sera considérée comme un crime de haute trahison et punie de mort.

Avec cet extrait du registre, il ne fait plus aucun doute qu'Ashar est bien né au palais et que son père n'est autre que le roi Borr.

Vous relisez ce document plusieurs fois, le cœur battant, vous demandant s'il existe d'autres secrets cachés au cœur du palais.

Si vous n'avez pas encore lu la lettre, *rendez-vous au [83](#)*.

Si vous l'avez également lue, vous vous couchez, espérant dormir un peu après toutes ces révélations.

Rendez-vous au [84](#).

130

— Anna, dites-vous d'une voix douce, que savez-vous au sujet d'Ashar ? Une lettre glissée sous la porte de mes appartements suggère qu'il est responsable de la disparition de mes frères et que vous pourriez détenir les clés de ce mystère.

Sa réaction ne se fait pas attendre, et elle est bien loin de celle que vous escomptiez. Elle se met à hurler de terreur, puis, tremblant littéralement de peur, prononce des propos incompréhensibles et des demi-phrases.

— ... ses yeux sont les mêmes que ceux de son père... il ira jusqu'au bout pour accomplir sa vengeance... jusqu'à la pire des extrémités... Des morts... inévitablement... Il est le...

Elle s'effondre, épuisée, le souffle court, puis sombre dans un sommeil sans rêve, le sommeil d'une personne ayant perdu la raison.

Vous comprenez que vous n'obtiendrez plus aucune information d'elle. Vous craignez que l'évocation du

magicien royal n'ait eu raison des derniers fragments de sa conscience encore saine. Sa fille vous regarde avec tristesse, puis vous fait signe de la suivre.

Dans un silence dérangeant, vous quittez la chambre à sa suite, *rendez-vous au [141](#)*.

131

Vous prenez donc la ruelle de gauche et la remontez en scrutant ses moindres recoins.

Vous finissez par déboucher sur une rue plus large et plus lumineuse.

Vous hésitez sur la direction à prendre. La remonter ou la descendre ?

Soudain, vous vous figez de stupeur lorsque votre regard tombe sur une plaque de pierre indiquant le nom de la rue.

Vous êtes dans la rue de la Folle Vigne.

La rue même où vit Karmaine Drakis, la personne figurant sur le bon de commande trouvé dans la chambre de Loric.

Vous secouez la tête. Vous auriez dû faire le lien plus tôt.

Tout devient soudain limpide.

Sans perdre un instant, vous vous dirigez vers sa maison.

Rendez-vous au [139](#).

Elle vous fixe de ses yeux bleus sans ciller, même si vous sentez qu'elle est terrifiée.

Vous finissez donc par la libérer. Malgré sa peur, vous sentez qu'elle ne tentera pas de fuir.

— Veuillez excuser ma brusquerie, mais suivre les gens dans la rue de cette façon est plutôt risqué... surtout par les temps qui courent.

— Je ne le sais que trop bien. Mais je devais m'assurer que je pouvais me fier à vous. Maintenant que Loric est mort, je ne suis plus en sécurité.

Vous plissez les yeux.

— Mais qui êtes-vous donc ? Et qui était exactement Loric ? J'ai le sentiment que vous êtes la clé de toute cette énigme.

— Il était mon protecteur et ami, sans lui, je...

Soudain, son visage se crispe de terreur en regardant derrière vous. Vous faites aussitôt volte-face au moment où un homme se précipite sur vous, une longue dague effilée à la main.

La vieille dame vous lance avant de fuir :

— Auberge du Corbeau, ce soir à 20 heures !

Le Démon Grimaçant, car c'en est bien un, passe devant vous comme si vous n'existiez pas. Vous comprenez aussitôt que ce n'est pas vous qu'il vise, mais la vieille dame. Déjà, vous le voyez armer son bras pour la frapper dans le dos.

Vous devez agir vite.

Si vous voulez lui faire un croche-pied, *rendez-vous au [89](#)*.

Si vous préférez rapidement dégainer votre épée malgré l'étroitesse de la ruelle, *rendez-vous au [101](#)*.

Enfin, vous pouvez dégainer votre dague, ce qui sera plus aisé, même si vous serez désavantagé au combat.

Rendez-vous au [120](#).

133

Vous faites volte-face au moment où trois silhouettes surgissent des fourrés, armes au poing. Leurs mouvements sont coordonnés et vous comprenez aussitôt qu'il ne s'agit pas de simples brigands, mais de combattants entraînés et expérimentés. Vous remarquez qu'ils portent des masques de cuir aux traits démoniaques. Ce sont les Démons Grimaçants.

Ce qui vous interpelle, en revanche, ce sont les armes qu'ils brandissent. Plutôt que des épées ou des dagues, comme vous vous y attendiez, ils manient de simples gourdins de bois cerclés de fer. Étrange.

Vous n'avez toutefois pas le temps de vous attarder sur cette étrangeté. L'heure est à l'action.

Premier Démons Grimaçants

PV : 25 Puissance : 3 Défense : 14

Second Démons Grimaçants

PV : 22 Puissance : 3 Défense : 15

Troisième Démons Grimaçants

PV : 26 Puissance : 2 Défense : 16

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter *la posture de l'Hydre*, les deux autres combattants vous infligeront chacun automatiquement 1 point de dégât à chaque assaut, que vous touchiez ou non votre cible.

Si vos points de vie tombent à 5 ou moins, *rendez-vous au [87](#)*.

Si, au bout de 5 assauts, vous avez plus de 5 points de vie, *rendez-vous au [93](#)*.

134

Vous vous retournez rapidement, mais pas suffisamment vite. Vous avez seulement le temps d'apercevoir une masse sombre s'abattre sur vous avant de recevoir un violent coup sur le crâne. Vos pieds se dérobent et vous plongez dans un abîme sans rêve.

Rendez-vous au [110](#).

Alors que vous vous apprêtez à engager un combat plus que déséquilibré, une pluie de pierres s'abat sur vos adversaires, les obligeant à reculer.

Armés de lance-pierres, vos amis de la fontaine surgissent de toutes parts pour vous prêter main-forte.

— Prince Ken-Rhyl, dit celui qui vous a mouillé par accident, nous sommes revenus sur nos pas quand nous avons compris que vous essayiez de nous éloigner. Nous sommes des enfants des rues mais nous ne sommes pas stupides. On va vous aider à combattre les méchants.

Vous ne pouvez vous empêcher de sourire, mais vous savez que seul l'effet de surprise a fait reculer les Démons Grimaçants. Il est évident qu'ils ne feraient qu'une bouchée de vos petits amis.

— Écoute-moi, lui dites-vous. Je vous confie Karmaine. Emmenez-la dans un endroit sûr. Je m'occupe de ces hommes.

Le garçon semble hésiter, mais le ton de votre voix le convainc plus sûrement que n'importe quel autre argument.

— D'accord, dit-il. On va cacher Mamie-Bonbons.

Puis, plus bas, afin que vous soyez le seul à l'entendre :

— On va l'emmener à l'auberge du Corbeau. Alaric saura quoi faire.

Vous acquiescez. Vous n'avez pas la moindre idée de l'endroit où se trouve cette auberge, ni de qui est cet Alaric, mais un tel retournement de situation est si soudain et si salutaire que vous accueillez cette proposition avec soulagement.

Les Démons Grimaçants tentent de les arrêter, mais les pierres décochées par les enfants sont suffisamment

précises pour vous laisser le temps de leur barrer le passage et de tirer votre épée.

Le combat demeure déséquilibré, mais cette fois au moins, vous n'avez plus personne à protéger.

Premier Démons Grimaçants

PV : 23 Puissance : 3 Défense : 15

Second Démons Grimaçants

PV : 22 Puissance : 3 Défense : 14

Capitaine de la garde

PV : 23 Puissance : 2 Défense : 13

Règle spéciale : Si vous vous défendez sans adopter *la posture de l'Hydre*, les deux autres combattants vous infligeront chacun automatiquement 1 point de dégât à chaque assaut, que vous touchiez ou non votre cible.

Si vous parvenez à éliminer l'un de vos adversaires, *rendez-vous au 23*. (*N'effacez pas les données du combat.*)

136

Lorsque vous descendez, trois personnes sont attablées au comptoir en train de discuter avec Alaric. Elles vous saluent avec étonnement, ne s'attendant manifestement pas à voir le prince ici.

Vous leur rendez leur salut, puis jetez un regard circulaire dans la salle. La vieille dame n'est pas encore là. Vous choisissez alors la table située dans l'angle de la pièce,

de manière à avoir le mur dans votre dos, puis prenez place sur la chaise faisant face à la porte.

Le temps semble s'étirer à l'infini. Plus les minutes passent, plus vous craignez qu'elle ne vienne pas... enfin, la porte finit par s'ouvrir sur sa frêle silhouette. Lorsqu'elle vous remarque, elle se dirige d'un pas hésitant vers vous tout en regardant Alaric avec insistance. Ce dernier hoche simplement la tête. Elle paraît alors soulagée et vient s'asseoir à votre table.

— Voulez-vous boire quelque chose ? lui demandez-vous.

Elle refuse poliment avant de prendre une profonde inspiration.

— Mon prince, dit-elle dans un souffle, pour commencer, merci de m'avoir sauvé la vie dans la ruelle. Les Démons Grimaçants font désormais le ménage et mes jours sont comptés si je reste ici. C'est pourquoi j'ai écrit mon histoire dans une lettre. Une fois que je vous l'aurai remise, je partirai me cacher dans un endroit sûr que moi seule connaît, et vous n'entendrez plus jamais parler de moi.

Elle sort une enveloppe de sous sa pèlerine et vous la tend. Vous la saisissez avant de la glisser rapidement dans la poche intérieure de votre chemise.

La vieille dame amorce un geste pour se lever, mais vous l'arrêtez d'un regard.

— Attendez, ne partez pas comme ça. Dites-moi au moins votre nom.

— Je m'appelle Hylda. Je suis la mère d'Ashar.

— Alors c'était donc vrai... Ashar est bien né au palais. J'imagine que père était au courant, n'est-ce pas ?

Elle vous regarde fixement sans ciller.

— Le roi Borr est son père.

Quelque part, vous vous y attendiez, mais l'entendre dire ainsi vous laisse sonné. Ashar... votre propre demi-frère.

Vous êtes si abasourdi que vous ne la retenez pas lorsqu'elle se lève. C'est la porte s'ouvrant brusquement et son cri d'effroi qui vous tirent de votre torpeur. À l'entrée de l'auberge se tiennent deux Démons Grimaçants et... Sertij, le capitaine de la garde.

Les clients s'enfuient dans les escaliers et montent se réfugier dans les chambres.

Si vous avez gagné le respect d'Alaric, *rendez-vous au [99](#)*.

Sinon, *rendez-vous au [126](#)*.

137

Votre pied atteint bien le mur, mais dans le feu de l'action, vous n'avez absolument pas pris en compte l'humidité de cette ruelle plongée dans l'ombre ni la mousse qui y prolifère. La semelle ferrée de votre botte glisse brutalement, sans vous laisser la moindre chance d'éviter la chute.

Vous vous écrasez lourdement au sol. Lorsque vous relevez la tête, vous comprenez aussitôt que tout est terminé...

Impuissant, vous voyez le Démon Grimaçant rejoindre la vieille dame en trois foulées silencieuses et lui trancher la gorge d'un coup sec. L'instant d'après, il disparaît dans la foule, tandis que s'éteignent les dernières étincelles de vie de sa victime... ainsi que vos derniers espoirs de découvrir la vérité.

Vous restez plusieurs jours à Denden, tentant en vain de trouver la moindre piste, mais vous devez finalement vous rendre à l'évidence. Vous avez échoué.

Vaincu et démoralisé, vous rentrez à Blancastel. Quelques mois plus tard, vous disparaissiez à votre tour sans laisser la moindre trace. Plus personne n'entendra jamais parler de vous.

Maigre consolation, vos obsèques furent grandioses...

138

Sans même demander l'autorisation du capitaine de la garde, vous fouillez l'auberge à la recherche d'indices sur le crime. En réalité, vous cherchez surtout une piste susceptible de faire avancer votre enquête.

Vous commencez vos recherches derrière le comptoir, mais vous ne trouvez absolument rien d'intéressant, si ce n'est un tiroir rempli de bons de commande pour divers crus issus de son vignoble. Le capitaine semble vous imiter, car il fouille les tiroirs d'un petit meuble placé sous le vaisselier.

Vous plissez soudainement les yeux. Ne vient-il pas de glisser quelque chose dans sa poche ?

Faites un jet de Perception, facteur 13.

Si vous obtenez moins de 13, *rendez-vous au [30](#)*.

Si vous obtenez 13 ou plus, *rendez-vous au [36](#)*.

Sans plus attendre, vous vous élancez. Les maisons et leurs numéros défilent devant vos yeux : 21, 19, 17... puis enfin le 15.

Votre sang se fige en arrivant.

Karmaine est en train de fuir sa maison lorsqu'elle se jette sur vous, le regard empli de terreur. Derrière elle se tiennent deux Démons Grimaçants et... le capitaine de la garde.

— Ils m'ont retrouvée, articule-t-elle avec difficulté en se réfugiant derrière vous.

Vous n'avez pas le choix. Vous allez devoir une fois encore la protéger.

Le capitaine de la garde vous adresse un sourire mauvais tandis que les Démons Grimaçants se déploient de part et d'autre de la rue.

— Nous revoilà face à face, prince, dit-il d'un air narquois. Quelle chance. Je vais enfin pouvoir vous faire payer l'humiliation que vous m'avez infligée. Puis je tuerai cette vieille peau sous vos yeux avant de vous achever.

Vous tirez votre lame sans répondre et serrez les dents. Combattre trois adversaires tout en protégeant Karmaine vous semble relever de l'impossible.

Si ce sont les enfants qui vous ont conduit dans la rue de la Folle Vigne, *rendez-vous au [135](#)*.

Si, en revanche, vous êtes arrivé ici seul, *rendez-vous au [53](#)*.

Vous cherchez le capitaine Sertij, mais avez un peu de mal à le repérer au milieu des cris, de la cohue et de l'épais nuage de fumée. Vous le trouvez finalement un peu en retrait, en train de coordonner ses hommes.

— Capitaine Sertij, l'interpellez-vous, faites-moi votre rapport.

Il vous regarde un instant sans répondre, puis s'exécute de mauvaise grâce.

— Nous avons réussi à circonscrire l'incendie à l'auberge et nous tentons de...

— Non, dites-vous avec un certain agacement, je veux savoir ce qu'il s'est passé juste avant l'incendie.

— Humpf, fit-il avec mécontentement. Les gardes de faction ont abandonné leur poste pour intervenir dans une rixe sur la place. L'incendiaire a profité de leur absence pour mettre le feu à l'auberge. J'ai personnellement châtié ces imbéciles et les ai envoyés au mitard.

Il crache au sol avant de reprendre d'un ton sec :

— Un garde qui abandonne son poste mérite pire qu'une cellule. Aujourd'hui, c'est une auberge qui brûle. Demain, ce sera peut-être un noble qu'ils laisseront égorger.

Vous serrez les mâchoires. Vous devez reconnaître qu'il n'a pas entièrement tort. Pourtant, le mépris avec lequel il traite ses propres hommes vous inspire un profond dégoût. Ne voulant pas perdre davantage de temps, vous prenez aussitôt la direction de la caserne.

Une fois sur place, vous retrouvez les deux gardes enchaînés au mur d'une cellule, dont l'un porte une large

ecchymose autour de l'œil. Cette vision vous révolte et vous vous jurez d'en toucher deux mots au prévôt avant de quitter Denden.

Sans perdre plus de temps, vous les faites détacher et demandez que l'on fasse venir Eldric afin qu'il leur prodigue les premiers soins.

Lorsqu'il arrive, il secoue la tête avec lassitude et vous comprenez que c'est loin d'être la première fois que cela se produit. Pendant qu'il s'occupe du garde blessé, vous interrogez son camarade.

Il est jeune et semble apeuré.

— Mon... mon prince, je suis sincèrement désolé de ce qui s'est passé à l'auberge. Je sais que nous n'aurions jamais dû quitter notre poste et...

Vous posez une main amicale sur son épaule.

— Ne vous justifiez pas. Vous n'avez fait que votre devoir en séparant ces hommes qui étaient sur le point de se battre.

Vous lui adressez un léger sourire rassurant.

— Ne vous inquiétez pas, je ne suis pas là pour vous punir. Je voudrais simplement que vous me racontiez en détail ce qu'il s'est passé et si vous avez reconnu quelqu'un parmi ces hommes.

Le jeune garde semble se rasséréner et se livre sans retenue.

— Tout s'est passé très vite. Alors que nous surveillions l'entrée de l'auberge, quatre hommes se sont querellés à l'autre bout de la place au sujet d'une bourse volée. La tension est montée d'un coup et celui qui était

accusé a dégainé sa dague. Il a rapidement été imité par les trois autres. Il était clair que cet affrontement risquait de finir en bain de sang si nous n'intervenions pas, alors nous avons quitté notre poste pour les séparer. Vous connaissez malheureusement la suite. Quelqu'un a profité que nous étions occupés pour s'introduire dans l'auberge et y mettre le feu. Lorsque nous nous en sommes rendu compte, il était déjà trop tard. Nous avons bien tenté d'éteindre l'incendie alors qu'il était encore maîtrisable, mais les flammes ont soudain gagné en intensité et nous avons rapidement été débordés.

— Je vois... L'incendiaire a certainement utilisé un réactif quelconque pour accélérer la propagation des flammes, dites-vous presque pour vous-même. Avez-vous reconnu l'un de ces hommes ?

— Non mon prince, aucun d'entre eux. Pourtant, je suis né ici et je connais quasiment tout le monde, au moins de vue.

— Hum... faites-vous en vous grattant le menton du bout du pouce. Ils n'étaient donc pas du coin. Cela accrédite d'autant plus l'idée d'une machination.

Vous lui donnez une tape amicale sur l'épaule.

— Ne vous inquiétez pas, vous n'avez commis aucune véritable faute en allant les séparer. Vous n'avez fait que ce que vous deviez faire. Rassurez-vous, vous n'êtes plus assignés au mitard. Vous êtes libres.

Il vous remercie chaleureusement et, accompagné de son camarade, quitte rapidement la caserne.

— Eldric, dites-vous en vous adressant au médecin, auriez-vous un parchemin et de quoi écrire ?

Lorsqu'il vous apporte ce qu'il faut, vous rédigez une lettre à l'attention du prévôt.

Vous lui demandez de relever Sertij de son commandement et de lui retirer toute autorité sur les gardes de Denden.

Vous remettez ensuite le pli à Eldric en lui demandant de le transmettre en main propre à son destinataire. Plus qu'heureux de cette commission, il vous quitte le sourire aux lèvres.

Vous n'avez rien appris de plus que ce que vous saviez déjà, ou du moins suspectiez, mais vous êtes satisfait de votre décision concernant Sertij.

Vous partez ensuite à la recherche d'une auberge afin d'y réserver une chambre pour la nuit.

Rendez-vous au [13](#).

141

Elle vous entraîne dehors et s'assoit sur un petit banc en bois, sous un pommier non loin de la porte d'entrée de la maison. Elle vous fait signe de vous asseoir à votre tour, mais vous refusez, préférant rester debout.

— Ah... c'est vrai, dit-elle avec un sourire triste. Je ne me suis même pas présentée. Je m'appelle Elena.

Elle pousse un profond soupir.

— C'est dur de voir ma mère dans cet état. Vous avez eu de la chance aujourd'hui, elle était dans un bon jour. La plupart du temps, elle ne dit pas un mot, fixant ce foutu

plafond comme une morte. Elle n'était pas comme ça avant, vous savez. C'était quelqu'un de jovial et plein de vie, mais elle a commencé à décliner le jour de la disparition du prince Dunedane. Son état a gravement empiré lorsqu'elle a appris que le prince Thyll avait subi le même sort que son frère.

Vous ne dites rien, suspendu à chacun de ses mots.

— Pour tout vous dire, mon prince, c'est moi qui ai écrit et glissé la lettre sous votre porte à la fin de mon service au palais. Je me suis dit que vous deviez savoir ce qui se trame réellement. Même si moi, je ne sais pas grand-chose, ma mère, elle, connaît toute la vérité. Elle était la meilleure amie de la servante qui a mis au monde le fils illégitime d...

Soudain, elle se fige, le visage décomposé par la terreur. Ses traits devenus blêmes sont fixés sur le chambranle de la porte, où un merle dégoulinant de sang est cloué par un poignard. Elena Loiseur pousse alors un cri d'horreur.

Elle se tourne vers vous, le regard hagard.

— Je vous en supplie, vous devez partir sur-le-champ. Il sait... Je ne peux plus parler, sinon... Oh non... il sait...

Vous tentez de savoir de qui elle parle et lui assurez que vous les protégerez, mais elle ne veut rien entendre. Elle s'enferme chez elle et ne répond plus à vos sollicitations.

Vous comprenez que vous devez partir pour ne pas aggraver davantage leur situation.

Avant de vous en aller, vous décrochez le pauvre merle. Il est encore chaud, ce qui vous fait frissonner. La

personne qui l'a cloué là a commis son forfait alors que vous étiez à l'intérieur.

Vous jetez un regard circulaire, sur le qui-vive, mais il n'y a personne... du moins, personne de visible. Réprimant un nouveau frisson, vous vous éloignez de la maison des Loiseleur avant que les choses ne dégèrent davantage.

Vous ne pouvez les abandonner à leur sort. Dès votre retour en ville, vous ferez discrètement poster des gardes autour de leur maison.

Qu'allez-vous faire désormais ?

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous allez aux archives royales, *rendez-vous au [95](#)*.

Sinon, vous vous rendez chez votre ami Forstan, tenancier du Cerf Bondissant, pour mettre en ordre tout ce que vous avez appris et réfléchir à la suite des événements, *rendez-vous au [38](#)*.

142

Loric était plus âgé que vous ne le pensiez. Il devait avoir près de soixante-quinze ans, pourtant il conservait un corps étonnamment musclé pour son âge.

Le capitaine de la garde semble nerveux. Il n'apprécie visiblement guère que vous meniez l'examen à sa place. Vous l'ignorez et poursuivez vos observations. De toute façon, vous n'éprouvez aucune sympathie pour cet homme rustre et ne faites aucun effort pour le rassurer.

Reportant votre attention sur le corps, vous examinez ses mains et apercevez une vilaine entaille dans sa paume

droite. Il a tenté de se défendre contre son agresseur. Une profonde blessure au flanc, probablement causée par une dague, est également visible.

Ne remarquant rien d'autre de notable, vous fouillez ses poches, mais elles sont vides.

Vous reportez ensuite votre attention sur la scène de crime. Des bouteilles brisées et plusieurs chaises renversées témoignent d'une lutte violente. Loric s'est défendu jusqu'au bout.

Étrange.

Les Démons Grimaçants excellent dans les meurtres silencieux. Leurs victimes ne comprennent généralement ce qui leur arrive qu'au dernier instant. Cette fois, pourtant, quelque chose semble avoir échappé au contrôle de l'assassin.

Vous balayez une dernière fois la pièce du regard, mais rien d'autre ne retient votre attention.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous fouiller l'auberge, *rendez-vous au [138](#)*.

Si vous n'avez plus rien à faire ici, vous partez chercher un endroit où passer la nuit et faire le point sur votre situation, *rendez-vous au [13](#)*.

Poursuivez votre voyage.
Cartes, bestiaire, aides de jeu et contenus exclusifs vous
attendent en Wontania.



Scannez ce symbole pour franchir la porte.
www.wontania.com

Les images et la couverture ont été générées par IA
(ChatGPT).



A decorative page featuring a grid of numbers arranged in a hexagonal pattern. The numbers are: 12, 5, 17, 15, 7, 16, 6, 9, 13, 19, 1, 11, 18, 20, 14, 4, 2, 10, 3, 8, 5, 9, 2, 13, 4, 1, 10, 12, 14, 6, 15, 19, 11, 7, 3, 16, 8, 18, 20, 17, 8, 4, 14, 2, 3, 7, 5, 1, 11, 18, 17, 19, 9, 20, 12, 15, 13, 6, 10, 16, 6, 10, 5, 13, 18, 17, 12, 7, 11, 9, 2, 1, 4, 16, 19, 15, 14, 8, 3, 20, 19, 12, 10, 14, 8, 18, 2, 7, 11, 20, 1, 3, 15, 5, 9, 17, 16, 4, 6, 13, 9, 18, 17, 13, 1, 14, 11, 3, 15, 19, 6, 2, 16, 7, 8, 4, 5, 20, 12, 10, 10, 6, 15, 5, 3, 16, 9, 19, 7, 14, 13, 18, 1, 20, 4, 8, 12, 2, 17, 11, 2, 14, 20, 6, 19, 15, 7, 13, 10, 8, 16, 1, 11, 3, 17, 5, 12, 18, 4, 9, 17, 12, 19, 9, 20, 5, 7, 4, 6, 2, 11, 15, 16, 13, 18, 14, 8, 10, 3, 1.

SIMULATEUR DE JET DE DÉS