

Pour l'argent

Un livre-jeu par *Éric « Skarn » Berthe*
Écrit à l'occasion du [prix Yztromo 2022](#)



Version 1.3, dite : « Encore une bêtise »

Ça commence dans une taverne...

- Vous êtes bien Trente-Deniers le mercenaire sans scrupule, prêt à accepter n'importe quelle mission pour peu que la paie soit bonne, même si cela devait vous faire affronter vos alliés d'hier ?
- C'est une introduction plutôt cavalière monsieur. Mais je pense en effet être votre homme.
- Ce même Trente-Deniers qui a assassiné sans remord son frère de sang contre une bourse pleine ?
- Frère de sang, c'est un peu exagéré, et je sais pas pourquoi c'est toujours cette histoire-là qui revient. Mais oui.
- Trente-Deniers qui a déserté en pleine bataille fatidique parce que son contrat du moment arrivait à terme ?
- Je donne aux clients exactement ce pourquoi ils me payent, en bien comme en mal, ni plus ni moins. Ça tue le marché si on commence à faire des faveurs.
- Parfait. Vous êtes exactement l'homme qu'il me faut.
- Quelle crapulerie vous allez bien pouvoir me demander après une entrée en matière pareille ? Pas que ça me gêne de faire des horreurs. Mais c'est plus cher.
- J'ai besoin que vous éliminez le Tueur d'Espoir, le nécromancien impitoyable qui règne depuis une décennie sur le Val Sinistre.

Cette dernière phrase vous arrache un battement de paupières confus :

- Là, je vous suis plus. Vous avez pas des compagnies entières de paladins drapés de vertu dont c'est le boulot à plein temps de dessouder les cas comme ça ? Moi, je suis plus spécialisé dans le moralement répréhensible à forte valeur financière.
- Donc, si je vous sortais un tire-larmes sur le désespoir quotidien dans lequel vit le peuple du Val, son taux de suicide le plus élevé du continent, sa lente agonie, ça, si vous me passez l'expression, vous en toucherait une sans faire bouger l'autre ?
- Tout à fait. Et vous pouvez dire des gros mots. C'est pas ça qui va me gêner.
- En revanche, si je déposais là, de suite, une grosse bourse pleine d'or sur la table, avec la promesse d'ajouter quatre fois le même montant quand vous reviendrez avec sa tête, vous iriez lui faire son affaire sans état d'âme ?
- Ça dépend de la taille de la bourse, et de si vous acceptez de couvrir les frais aussi, parce qu'on parle d'un gros morceau quand même. Mais, dans l'idée, oui, bien sûr. Tant que le client paie, il peut m'envoyer nourrir des chatons orphelins si ça l'amuse.
- Parfait, parfait. Vous êtes vraiment l'homme de la situation.

Vous regardez d'un air plus que circonspect le bourgeois bien propre sur lui qui est venu vous trouver au fin fond d'un bouge infâme, étalant ses richesses avec une absence totale de compréhension de son contexte du moment, au point que vous allez devoir l'escorter au retour si vous décidez d'accepter le contrat, les cadavres détroussés faisant de bien mauvais payeurs.

– Expliquez-vous.

– Vous connaissez un peu l’histoire du Val Sinistre ?

– Juste que c’est un coin où personne ne va justement parce qu’un nécromancien s’y est installé.

– C’est à peu près tout ce qu’il y a à savoir. Sans ce détail, qui a son importance, ce serait juste une petite région agricole enclavée tout ce qu’il y a de plus ordinaire. Des champs, quelques villages, une petite ville, le tout coincé entre les reliefs du terrain.

« C’est sans doute ce relatif isolement et cette absence d’intérêt stratégique qui a décidé le Tueur d’Espoir à s’y installer pour y conduire ses expériences.

« On ne sait pas grand-chose de lui avant qu’il ne réalise son sinistre exploit. Les indices suggèrent qu’il a vécu plusieurs années dans le coin sous diverses identités, mais d’où il est venu, qui il était avant, même son véritable nom, mystère et boule de gomme.

« Cependant, de par les compétences qu’il a par la suite démontrées, il est très probable qu’il a eu recours à une puissante magie pour effacer ses traces et qu’il est vain d’espérer en découvrir plus par une investigation directe.

– Vous êtes sûr que c’est un petit nécromant de campagne votre type ? Je fais un boulot où on a tendance à croiser des tas de mages, et les sorts d’oblitération, c’est du lourd. Pas quelque chose que n’importe qui peut réussir.

– C’est le principal mystère concernant le Tueur d’Espoir. Il est clairement très bon pour ce qui touche aux sorts à très grande échelle. Et pourtant il n’a jamais tenté d’étendre son empire au-delà de son minuscule domaine.

– Un secret dans le Val qui mériterait qu’il s’y attarde ? Il aurait pas entrepris de vastes fouilles archéologiques depuis qu’il s’est installé là-bas par hasard ?

– Rien qui ait transparu en tout cas. La collecte d’informations sur ce qui se passe dans le Val Sinistre... Comment dire... En fait, cela déroule directement de comment le Tueur d’Espoir a pris le pouvoir là-bas.

Il hésite un peu, cherche ses mots, puis abandonne et annonce platement :

– Un jour, il est apparu en plein marché, et il a tué l’espoir.

– Vous voulez dire qu’il a commencé à zigouiller tout le monde à coups d’éclairs, et que les gens se sont rendus, comprenant bien qu’ils n’avaient aucune chance ?

– Non du tout. Il a littéralement tué l’espoir. Enfin, une sorte d’avatar de l’espoir.

« Il a sorti une espèce de lance de ses vêtements entre deux stands de ce qu’on vend sur un marché, des pommes, des carottes, tout ça. Et puis, il a frappé l’air et a embroché quelque chose qui n’avait pas d’existence physique l’instant d’auparavant.

« Personne ne s’accorde, aussi bien chez les témoins présents ce jour-là ou chez les théoriciens de la nécromancie qui ont étudié le sujet, sur la nature, encore moins l’apparence, de ce qu’il a tué, ni comment exactement. Mais quand il en a eu fini de son affaire, il y avait une carcasse au bout de sa lance.

« Et après ça, il a juste demandé les pleins pouvoirs et personne n'a vraiment résisté. Les gens disent qu'ils ont soudain eu l'impression que ce type ne serait ni pire ni meilleur que le seigneur actuel, que tout ça n'avait aucune importance. Y compris les gardes, qui l'ont simplement laissé passer à travers la ville, entrer dans la forteresse et éliminer le précédent maître des lieux sans émettre plus que quelques molles protestations. L'ancien baron sera d'ailleurs sa seule victime humaine de ce jour, et il semble avoir à peine résisté, pour la forme.

– Une forme d'hypnose ?

– Le fonctionnement de cette magie est là aussi un mystère. Tout ce dont on est sûr, c'est qu'il a fait suspendre son étrange gibier au donjon, où il se trouve encore aujourd'hui, et que depuis lors pas un seul habitant du Val ne s'est jamais rebellé contre son règne.

« Oh, ils ont bien conscience d'être les esclaves d'un tyran immortel. Mais, dans le même temps, l'idée de se rebeller, de partir, de simplement rêvasser à un avenir meilleur, tout cela ne leur fait plus ni chaud ni froid, comme si leur petite misère était réellement le mieux qu'ils puissent espérer.

– Ah oui, quand même. Le rêve de tout dictateur, en un claquement de doigts. Pourquoi tous les mages peu recommandables du pays se sont pas mis à l'imiter ?

– Un certain nombre sont allés lui rendre visite, pour lui demander plus ou moins diplomatiquement sa formule. À peine le temps de franchir la frontière du vallon que leurs propres plans de conquête leur paraissent vains et inutiles. La plupart ont fait demi-tour avant même de voir le Tueur. Quelques-uns sont bien arrivés jusqu'à lui, mais dans un état de motivation tel qu'ils sont repartis au premier signe de résistance de sa part.

« Ça, c'est le bon côté de la pièce. Le mauvais, c'est que tous les tueurs de mages habituels, les idéalistes, les revanchards, les fanatiques, les chasseurs de gloire, bref, tous ces gens un peu bizarres il faut le dire, subissent exactement le même sort. Dès qu'ils arrivent là-bas, abattre un nécromant leur paraît soudain une quête totalement inutile, vide de sens. Pourquoi s'embêter ? Des nécromanciens il y en aura toujours, celui qui viendra après sera peut-être pire, pourquoi est-ce que je gâche ma vie avec cette obsession, etc. La crise existentielle instantanée.

Vous soupirez. Et les magiciens se demandent pourquoi les non-magiciens détestent autant la magie. Entendre ce dont le sorcier local est capable suffit déjà à vous couper toute envie d'aller là-bas, sans qu'il n'ait eu besoin d'user d'un quelconque sortilège contre vous.

Seule la vue de la bourse, dont les protubérances suggèrent qu'elle est vraiment bien emplie, vous fait conserver un silence d'or alors que le type continue sa dissertation :

– Autre effet de ce maléfice, comme si inspirer la soumission et dévier les menaces ne suffisaient pas, il rend les gens, pas exactement incapable de mentir, mais très facile à faire parler. Plus précisément, il leur fait perdre le réflexe de cacher des choses. Il suffit de leur demander pour qu'ils révèlent leurs secrets les plus honteux.

– C'est pratique ça.

– Oui et non. Il est très facile de se perdre dans les informations si on ne sait pas quelles questions poser. J'ai des classeurs entiers de documentation au sujet du Val Sinistre, et l'assurance qu'il n'y a à peu près rien d'utilisable dedans.

Vraiment, pour un marchand, il sait pas vendre. Vous avez de moins en moins avis d'accepter sa proposition à chaque nouvelle phrase qu'il prononce.

– Tout cela est très intéressant, mais, encore une fois : Pourquoi moi ? Vous m'avez surtout listé les raisons pour lesquelles je ne devrais surtout pas mettre les pieds là-bas jusqu'ici.

– Et bien, il a été constaté que les vauriens qui vont se servir sur des proies faciles là-bas tendent à ne pas souffrir d'effets secondaires s'ils font leur affaire aller et retour en moins d'une journée. À l'inverse, nombre de gens de bien ne se sont jamais remis même d'une traversée éclair.

« Ainsi, là où il a suffi à mon propre frère, le chevalier le plus brillant de sa génération, de passer quelques heures là-bas pour être réduit à l'état d'épave se contentant depuis d'attendre la mort enfermé chez lui, son débauché d'écuyer n'en a gardé aucune séquelle.

Ah, l'affectif, le personnel. Bien évidemment qu'il y allait y en avoir. Un plan aussi foireux ne pouvait pas avoir été élaboré par quelqu'un ayant la tête froide.

– Si je comprends bien, l'idée, c'est que les crapules résistent mieux à ce maléfice, et que donc, moi, en tant que plus crapule parmi les crapules, j'aurais une chance de réussir là où un défilé de paladins a lamentablement échoué ?

– Exactement ! Vous avez tout compris ! Concernant vos conditions tarifaires...

Vous soupirez intérieurement :

– Une seconde. Admettons qu'effectivement, moi, je puisse me permettre un aller-retour vite fait bien fait sans devenir zinzin. Votre nécromant, je le tue comment ?

– Oh je vous ai amené ce qu'il faut.

Et il dépose devant vous, les alignant méticuleusement une par une, une dague et six balles de pistolet...

Du fer runique ! Tout ça est en fer runique ! Vous êtes tellement estomaqué que vous en perdez vos jurons.

Le fer runique, déjà, de base, ça se vend plus de dix fois son poids en or. Les munitions, et surtout le poignard, valent à eux seuls plus que l'intégralité du contenu de la bourse qui vous avait déjà alléché.

Accessoirement, le fer runique est le « fléau du mage ». Quand un objet en fer runique rencontre un sortilège, le sortilège se brise. C'est particulièrement pratique contre des nécromanciens qui ont tendance à se maintenir en vie en dépit du bon sens grâce à leur magie. Un peu de fer runique entre les os, et hop, un mort-mort au lieu d'un mort-vivant.

Mais surtout, c'est de la thune et du pognon. Cette fois, c'est sûr, vous allez devoir vous battre pour sortir d'ici. Tout le monde dans ce bouge va vouloir sa part du butin. Et vous n'avez aucune envie de partager.

– Je compte ça parmi vos frais, à ma charge. J'y ajoute encore deux fois l'équivalent en or si vous me ramenez la tête du nécromancien.

C'est ce que dans le jargon on appelle « une offre qui ne se refuse pas ».

- C'est complètement dingue, du début à la fin. Mais, pour un prix pareil, j'irais en enfer me fritter avec le diable sans la moindre hésitation.
- Vous m'en voyez gré, car c'est exactement ce que j'attends de vous.

Bien se préparer

Sur le papier, vous êtes rarement parti en mission avec autant d'atouts de votre côté. Votre commanditaire vous a remis une **bourse pleine d'or**, et promis de vous rembourser tous les frais. Autrement dit, à moins que vous n'ayez à payer la rançon d'un roi, l'argent ne sera pas un problème, et vous pouvez vous permettre d'être généreux.

Vous emmenez bien évidemment avec vous votre fidèle **pistolet deux-coups**. C'est une mécanique un peu capricieuse, trop sensible pour être laissée chargée en permanence, trop complexe pour être rechargée rapidement en situation d'urgence, pas bien précise, bruyante, à la fumée épaisse et âcre, et vous en passez.

Autrement dit, c'est une arme à la pointe du progrès, capable de tuer à peu près n'importe qui, peu importe la quantité d'acier dans il s'habille, bien plus efficacement que n'importe quelle épée, arbalète, et autres reliques d'avant l'utilisation militaire de la poudre. Surtout que vous disposez de pas moins de **6 balles runiques**, des munitions spécialement conçues pour venir à bout de toutes les bêtises auxquelles un mage pourrait avoir recours pour tenir la mort à l'écart.

En théorie. C'est retors un mage. C'est pour cela que vous êtes bien content d'avoir également reçu en cadeau un **poignard en fer runique**, offrant les mêmes avantages contre les adeptes de la magie, mais permettant d'envisager des stratégies alternatives plus improvisées, plus discrètes, plus silencieuses.

Vous disposez également de munitions ordinaires en quantité suffisante pour pouvoir vous débarrasser de toute personne moins versée dans l'art des arcanes qui se mettrait en travers de votre route. De même, vous emportez une paire de dagues en bon acier, ça sert toujours. Pas la peine de s'appesantir là-dessus, c'est comme de préciser que vous emportez un pantalon. Vous ne vous baladez juste pas sans un moyen de trucider le tout-venant, ce serait tout simplement inconvenant.

Non, l'équipement devrait être un faux problème. Toutefois, il y a souvent des trucs de valeur à ramasser dans l'environnement d'un mage. Aussi emmenez-vous également un grand sac, histoire de garder ouverte la possibilité d'y adjoindre quelques suppléments.

En revanche, le temps passé dans le Val Sinistre va rapidement grignoter vos défenses mentales. Disons que, puisqu'il faut bien nommer et quantifier les choses si on veut s'y retrouver, si vos réserves étaient représentées par un total de départ de **5 points de Moral**, ils s'égraineraient rapidement, peut-être un toutes les deux ou trois heures en moyenne.

En pratique, cela risque de beaucoup dépendre de ce que vous faites. L'idée générale reste quand même que plus vous traînez, plus vous vous affaiblissez. Ah, et il y a pas de minimum, vous pouvez partir en négatif. Comme vous l'avez un jour dit à un type qui se plaignait un peu trop avant de le suriner : « Ceux qui pensent avoir touché le fond manquent d'imagination. ». Il n'y a pas de maximum non plus, mais ça, peu de chances que ça ait de l'importance.

Enfin se pose la question de bien enregistrer et classifier les informations, pour éviter de répéter les mêmes erreurs. Ça, c'est le rôle des **Codes**. Rien de nouveau sous le soleil sur ce front, donc pas la peine de détailler comment ça marche.

Quand faut y aller...

1

Vous pensiez que votre commanditaire exagérait quant à l'état de délabrement des habitants de ce pays. Force est de constater qu'il donnait plutôt dans l'euphémisme.

D'ordinaire, quand quelqu'un comme vous, dont la carrure et l'équipement suggèrent qu'il exerce une profession basée sur un emploi plus ou moins raisonné de la violence, chevauche non loin, le péquin moyen le garde à l'œil tout en faisant semblant de rien, travaillé par une crainte bien compréhensible, prêt à décamper au premier signe de danger.

Ici, les gens se contentent de lever la tête presque par réflexe lorsque le bruit des sabots se fait trop fort, puis de la rebaisser pour continuer leur besogne avec un désintérêt non feint pour votre existence.

Quant aux rares autres voyageurs que vous avez croisés sur la route, ils étaient peut-être encore en pire état.

Vous avez ainsi eu droit à un camelot au boniment incroyablement terne, reprenant bien le style tout en superlatifs attendu d'un marchand de foire, mais sans la moindre étincelle dans la voix, comme s'il n'arrivait même pas à faire semblant d'y croire lui-même. Il n'a même pas insisté quand vous lui avez déclaré ne pas être intéressé.

Il y avait aussi un type, amenant une récolte de légumes au marché dans une charrette à bœufs. Ses animaux étaient éclatants de santé, sa carriole parfaitement entretenue, ses marchandises fort appétissantes, et lui-même tombait presque en morceaux, d'une maigreur effroyable, barbe et cheveux longs dévorés par la crasse, regard exorbité obstinément fixé sur la route devant lui.

Et puis des gens, des anonymes, semblant errer sans but, marchant dans un sens, puis dans l'autre, puis coupant à travers champs, sans logique apparente. Certains jeunes, certains vieux, certains avec des défroques de mendiants, d'autres légèrement mieux lotis, la plupart le regard fuyant, parfois d'une nonchalance à la limite de l'immobilité, parfois perclus de violents tics.

Bref, tout ça ne rayonne pas la joie de vivre, encore moins la santé mentale.

Après, le bon côté de cette ambiance si particulière, c'est que votre trajet se déroule à merveille, sans personne pour vous causer du désagrément.

Évidemment, sitôt ce constat effectué, vous repérez une patrouille de la maréchaussée à l'horizon. Quatre gendarmes tous à cheval que vous ne manquerez pas de croiser si vous continuez à suivre l'unique route.

Cette région coupée du monde ne reconnaît pas les documents d'identité, lettres de marque, ou quelque autre bouclier de papier que ce soit. Une telle rencontre se soldera uniquement au bagout. En général, ça se passe assez mal pour vous dans ces cas-là, avec votre tête de repris de justice. Ce que effectivement vous êtes, mais là n'est pas la question.

Après, il n'est pas dit que vous arriviez à échapper à la patrouille s'il vous prenait l'idée de couper à travers champs. Vous avez confiance en la vitesse de votre monture, mais vous ne connaissez pas

le terrain, et le paysage est quand même très dégagé, longue succession d'exploitations agricoles avec bien peu de bosquets dans lesquels vous effacer.

Si vous optez pour la fuite, rendez-vous au [102](#).

Si vous allez à leur rencontre, rendez-vous au [159](#).

2

– J'ai servi dans les grandes compagnies varègues durant des années. On était plutôt bien considérés et bien payés, mais la guerre, ça reste la guerre. Au bout d'un temps, avec quelques amis et collègues, on s'est dit que si on voulait pas que la prochaine dysenterie emporte l'un d'entre nous, il était temps de prendre ses distances avec les champs de bataille.

« Notre passage en indépendant s'est pas fait comme ça. Au début, on avait des missions vraiment nulles et pas si bien payées. Un marchand qui nous glissait quelques pièces pour aller casser la gueule à ses concurrents, ce genre de choses.

« Et puis, notre renommé grandissant, on a fini par décrocher des contrats plus juteux.

– Tuer des mages.

– Tu grilles quelques étapes là. Mais oui, l'argent a commencé à couler quand on s'est mis à bosser, d'abord indirectement, pour des mages. Le marché de la magie, c'est la mafia la plus riche du monde. On a parfois assuré la sécurité de chargements valant la rançon d'un roi.

« Et là aussi, on a fait notre petit bonhomme de chemin jusqu'à arriver à la branche la mieux payée : L'élimination des nuisibles.

– Bien payée peut-être, mais avec une certaine mortalité des employés.

– Par rapport au champ de bataille, c'est très raisonnable. Surtout quand on est prudent. Et on était prudents. Quand on chassait le vampire par exemple, on visitait leurs planques de l'aube jusqu'à la fin de l'après-midi, on se laissait pas prendre par surprise par la nuit.

– C'est un bon point de départ, mais ça me paraît un peu léger pour éviter les accidents. La dernière fois que j'ai croisé un vampire, il avait beau faire techniquement jour dehors, je me suis quand même enfui sans demander mon reste.

– Et on aurait fait pareil si on avait pas été correctement équipés et préparés. Risquer sa vie sur un coup de dés, c'est vraiment un truc de débutants.

– Et des vampires aux nécromanciens, il n'y qu'un saut de puce.

– Oh, on avait déjà tué des mages de seconde zone avant, et on a tué d'autres mages par la suite.

« Notre plus beau coup, ça a été juste avant de venir ici en fait. L'apogée de l'âge d'or, même si on l'a su qu'après. C'était une de ces nécromanciennes nouvelle vague, utilisant assez peu de vrais cadavres de vrais gens et se reposant beaucoup sur des invocations de créatures venues d'autres plans.

« On savait qu'on allait devoir affronter une garde rapprochée de monstres. Donc, on a tout planifié comme pour une escarmouche plutôt que comme un assassinat, avec des pièges, des tireurs embusqués, des renforts...

– Un retour aux sources en somme.

– Oui, sauf qu’au lieu de servir de chair à canon nous-même, on a payé des idiots pour ça.

« Et ça a marché. On a déboîté les bestioles. La nécromancienne, elle a rien compris, elle a continué à invoquer et à relever ses créatures jusqu’au bout. Elle aurait peut-être eu une chance si elle avait changé son fusil d’épaule. Mais se renouveler, c’est vraiment quelque chose que les mages ont du mal à faire.

– Sauf quand ils sont bons.

– Oui. Mais le Tueur, c’est pas un bon. Il n’a qu’une stratégie, le jour où quelqu’un trouve la faille, ce sera fini.

– Ça fait dix ans.

– Dix ans, dans le domaine de la magie, c’est un battement de cil.

Notez le Code Démon.

Rendez-vous au [101](#).

3

Vous vous élancez sans attendre, sans y regarder à deux fois, chaque instant d’hésitation pouvant être mortel. En un bond, vous êtes de retour à côté de la lance, en un geste vous frappez de toutes vos forces l’entaille laissée par votre première tentative.

Juste avant l’impact, vous espérez de tout votre cœur que la dévastatrice explosion de la première fois était conséquence du choc avec un sortilège de protection désormais dissipé, et non le cœur du maléfice lui-même.

Ou un truc du genre.

Vous n’y connaissez rien en magie. Vous espérez juste qu’il y a une bonne base théorique pour que répéter une action qui avait pulvérisé une partie du toit la première fois ne conduise pas à l’anéantissement total de la maçonnerie et de toutes les personnes se tenant présentement dessus la seconde.

Perdu.

Rendez-vous au [160](#).

4

Si votre Moral est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [107](#).

Sinon, rendez-vous au [174](#).

5

Ils éclatent de rire. Tous ensemble, en un canon tapageur. Un fou rire interminable, les larmes aux yeux, une hystérie hilare que vous n’auriez pas cru possible de la part de personnes (supposément) à jeun.

– Oh, on s’en doutait un peu, mais ça fait quelque chose de l’entendre.

– T’es quoi ? Tueur de mages en indépendant ? À une époque, des comme toi, il en passait un par semaine. C’est que y’en a des gens fortunés qui en veulent à la tête du patron.

– Ça peut se comprendre. Le patron, ça serait pas le patron, je le mettrais au trou pour découvrir. C’est du pilier de bar de compétition. M’étonne que des types trop bien habillés aient la rage de s’être fait botter le cul par cette épave.

– Ouais. Mais c’est le patron. Et c’est le patron parce que personne peut avoir sa peau.

Le chef de la bande fait un signe et... la patrouille se range sur le côté pour vous permettre de passer.

– Le seigneur est en son donjon, au milieu de la ville. Tu peux pas le manquer, c’est tout droit.

– Il sera ravi de t’accorder un duel si tu lui demandes gentiment. C’est que je crois qu’il s’ennuie le bougre.

– Enfin, t’emballe pas, c’est truqué, t’as aucune chance. Mais t’auras essayé. Ça sert à rien, mais t’auras essayé.

– Bonne chance quand même. T’en auras besoin.

Vous n’êtes pas un grand amateur de duels, ne supportant pas le concept de combat à armes égales (par opposition à un affrontement fortement biaisé en votre faveur). Mais que le nécromant se laisse approcher aussi facilement est potentiellement une bonne nouvelle.

Au conditionnel, parce qu’il a peut-être une très bonne raison de ne rien craindre de tels affrontements.

Notez le Code Cuvée.

Rendez-vous au [113](#).

6

– Je dirais qu’on reconnaît les gens intelligents à ce qu’ils savent se faire passer pour bête, et qu’une femme qui a voleté auprès des puissants aussi longtemps sans s’y brûler les ailes a peu de chances d’être une idiote.

Elle éclate de rire.

– Toi t’es pas con comme garçon.

« Ouais, c’était pas une question d’argent. Les coffres du royaume ont jamais été aussi pleins que depuis qu’on a un zombie au pouvoir. Juste, y a perdu l’envie dès la seconde réunion pour organiser ça.

– Il y a vraiment eu des réunions à ce sujet ?

– Qu’est-ce tu crois ? Si ça c’était fait, l’aurait fallu aménager des logements, des bains... Et pis recruter les filles, et aussi des domestiques pour les maintenir belles, fraîches et bien nourries... Ça se fait pas comme ça.

« Et faire ici, on sait plus faire. Les premières semaines, y'avait des réus tout le temps, sur tous les sujets. Tout allait changer. On allait avoir une académie de nécromancie, une vraie armée, une espèce de temple pour ses magouilles magiques...

« Et pis, rien n'a changé.

– Rien ?

– Rien. C'était déjà la routine sous l'ancien, mais alors le nouveau, c'est vraiment tous les jours la même chose. Si je prenais pas du bide et des rides, j'aurais l'impression que je suis juste en train de revivre la même journée éternellement.

Notez le Code Roture.

Si vous voulez négocier son soutien pour votre prochain affrontement avec le Tueur d'Espoir, rendez-vous au [47](#).

Si vous cherchez à démêler les intrigues auxquelles elle est déjà mêlée en ce moment-même, rendez-vous au [85](#).

Si vous avez le Code Sorcière et souhaitez l'interroger à ce sujet, rendez-vous au [152](#).

7

Vous vous approchez des deux gardes aux uniformes décidément très colorés, vous emparez d'un tabouret et allez vous asseoir à côté d'eux, vous contentant d'un mouvement de la tête en direction des cartes pour toute introduction :

– Une partie les gars ?

– Pourquoi pas ?

Le garde cesse de battre son paquet et distribue une main à chaque joueur. Son collègue ne semble qu'à moitié convaincu.

– J'espère qu'on aura que le temps d'en faire une. J'aime pas bosser, mais j'aime encore moins traîner dans le coin.

Dans les répliques des deux soldats se devine cet accent un peu fausset et très travaillé qu'affectionnent les nobles de haute extraction, que copient ceux cherchant à leur ressembler, et que finissent par prendre ceux devant les écouter bavasser à longueur de journée. Cela suggère que leur environnement naturel tient plus du palais princier que de l'auberge quelconque au fond d'un vallon oublié.

– T'inquiète. Ça va se passer comme d'habitude. Monsieur l'ambassadeur va présenter avec toute la pompe protocolaire requise la quémante du jour...

– C'est quoi cette fois-ci ? Un problème de vaches perdues du mauvais côté de la frontière ?

– Quelque chose du genre. Aucune importance en vrai, puisque de toute façon il va se prendre une fin de non-recevoir dès qu'il aura fini de parler et revenir vite fait la queue entre les jambes.

– Et dès qu'il est là, on saute sur nos chevaux et on quitte ce pays maudit ?

– Voilà. Comme d'habitude.

Vous posez la question qui s'impose face à pareil énoncé :

- Ça arrive souvent ?
- Oh que oui. Le ministre tient à maintenir les relations diplomatiques.
- Quoi que ce soit en est jamais sorti ? renchérissez-vous, curieux.
- Que dalle. On a jamais vu un ambassadeur du Tueur par chez nous. Ou par chez n'importe qui d'autre d'ailleurs. Rien n'est jamais sorti de nos visites. On vient pour parler à un mur.
- Et c'est courant ça la diplomatie avec les nécromanciens ?
- Bah oui. Ce sont des despotes comme les autres.
- La signature du traité commercial avec la Banshee avait fait un petit scandale quand même, le reprend son collègue.
- Rappelle-toi de bien l'appeler Sa Majesté la Reine d'Éther quand on sera de retour au palais. Il y a beaucoup de pognon en jeu dans cette affaire, les pontes veulent pas prendre le risque de la froisser.
- Et donc, le Tueur est aussi un partenaire valable ?
- Que dalle.
- Du tout.
- C'est un pays ermite depuis qu'il a pris le pouvoir. Les relations diplomatiques sont aussi mortes que lui. Tous les anciens accords sont caduques, et le Tueur ne semble pas pressé d'en signer de nouveaux.
- L'avantage, c'est que ça marche dans les deux sens. C'est le pays le plus neutre du monde. Il demande rien, il embête personne. Même la paperasse aux frontières a disparu. Tu peux y entrer et en sortir comme d'un moulin.
- Enfin, à condition de pas trop traîner.
- C'est clair. Qu'est-ce que le coin est déprimant. Je crois que je préfère encore les terres de la Banshee en dépit des hurlements de terreur à toute heure.

Les plis s'enchaînent, et avec eux les savoureuses anecdotes à propos des différents nécromanciens ayant réussi à se tailler des royaumes. Rien de plus concernant le Tueur cependant, relégué au rang de baron barbant d'une province reculée à propos duquel il n'y a pas grand-chose à dire.

Notez le Code Banshee.

Retournez au [73](#).

8

- C'est pas mal. Je prends, dites-vous en empochant munition et drogue.

Notez-les toutes deux sur votre Feuille d'Aventure. La balle est interchangeable avec n'importe laquelle de vos autres munitions runiques jusqu'à preuve du contraire.

- Et, euh...
- Oui ?

– Mon argent ?

– C’est le défaut de travailler en indépendant. Personne vers lequel se tourner quand la transaction se passe mal.

Vous vous attendez à ce qu’il s’énerve. Au lieu de cela, il laisse juste échapper un soupir résigné, se lève, et quitte l’auberge sans un mot.

Ce départ soudain ne déclenche aucune réaction de qui que ce soit dans l’auberge. Vous n’êtes même sûr que quiconque y ait prêté la moindre attention.

Notez le Code Délit.

Si vous voulez quand même ne pas tarder, au cas où, sortez vous aussi directement au [11](#).

Si vous avez encore des affaires à mener ici, allez plutôt au [73](#).

9

Le marchand semble s’ennuyer mortellement derrière son stand. Et c’est sans doute le cas car vous ne lui avez pas vu un seul client depuis que vous déambulez dans les allées du marché.

Il ne fait d’ailleurs aucun effort pour vous vendre quoi que ce soit lorsque vous lui adressez la parole, et vous laisse sans résistance guider la conversation vers les sujet qui vous intéresse.

Si vous souhaitez discuter du Tueur d’Espoir avec lui, rendez-vous au [23](#).

Si vous cherchez à savoir qui sont les clients qui font tourner la boutique, rendez-vous au [12](#).

Si vous lui demandez s’il fait aussi libraire, rendez-vous au [164](#).

10

En temps normal, à choisir entre un flingue et un couteau, vous prendriez toujours le flingue. Mais puisque vous savez que le Tueur dispose d’une protection spécifique contre les projectiles, vous hésitez.

Si vous y allez au poignard, rendez-vous au [116](#).

Si vous restez sur le pistolet, rendez-vous au [59](#).

11

Ça y est, vous êtes dans la place. Maintenant, le plus dur commence.

Si votre Moral est de 0 ou moins, rendez-vous avant toute chose au [31](#).

Si vous souhaitez aller sans plus attendre au donjon du Tueur d’Espoir, rendez-vous au [39](#).

Si vous estimez préférable de reconnaître un peu plus le terrain avant, vous avez à votre disposition une multitude d’endroits où vous pourriez potentiellement aller à la pêche aux informations. À savoir, a minima :

- L’auberge, lieu de passage presque obligé des voyageurs, au point que vous-même avez laissé votre monture dans leur écurie, au [163](#).

- Le marché, qui bat son plein en ce jour, et le seul endroit à proximité semblant animé par un semblant d'activité, au [74](#).
- La ville, morne, calme et silencieuse, littéralement dans l'ombre de la forteresse du Tueur, au [16](#).

Enfin, les informations glanées jusqu'ici vous ont peut-être ouvert de nouvelles pistes.

Si vous avez le Code Cheval ou le Code Registre, mais pas le Code Fantôme, et souhaitez creuser le sujet des laissés pour compte, rendez-vous au [197](#).

Si vous avez le Code Duo ou le Code Peigne, mais pas le Code Confrère, et souhaitez vous mettre à la recherche d'une certaine personne, rendez-vous au [35](#).

Vous êtes supposé ne pas trop traîner, donc, par souci d'efficacité, vous vous interdisez pour le moment de retourner à un endroit où vous êtes déjà allé.

12

– Je fournis l'administration. C'est le gros de mon chiffre d'affaire. Le marché, ça représente juste quelques ventes ponctuelles pour arrondir les fins de mois. Pas comme si j'avais mieux à faire de mon temps de toute façon.

– Ponctuelles comment ?

– J'ai assez de mes dix doigts pour compter les clients de la semaine. Après, certains sont de gros clients qui dépensent sans compter.

– Comme qui ?

Il hausse les épaules :

– Vous essayez de me tirer les vers du nez, c'est ça ? Bon, après, c'est pas comme si c'était un secret.

« Avant que le Tueur prenne le pouvoir, je mettais du beurre dans les épinards avec les ventes de carnets luxueux aux richards du coin. Ça, ça s'est complètement tari, tout comme l'industrie du cadeau en général.

« Désormais, mes seules sources d'extra sont les étrangers qui me prennent tellement de papier qu'on pourrait croire qu'ils écrivent une saga en douze volumes. Et ça, ça vient, ça va. Parfois j'en ai deux, trois, en même temps. Souvent c'est le calme plat pendant des semaines.

– Et en ce moment ?

– En ce moment, j'ai une unique régulière. Une fonctionnaire du palais. Pas une bavarde, mais c'est évident qu'elle est pas née ici, et que c'est notre seigneur qui a motivé sa venue. Je sais qu'elle s'appelle Sophia parce qu'elle demande parfois des factures.

– Elle achète quoi ?

– Du matériel de sténo et de copie. Tablettes, calques, tout ce qu'il faut pour écrire et dupliquer vite fait. Beaucoup de papier de brouillon aussi.

Plus qu'intéressant.

– Qui est au courant ?

– Tous ceux qui veulent bien se donner la peine de le savoir. Mais vous savez, dans le coin, les gens s'intéressent avant tout à leurs propres affaires. Il n'y a plus que les étrangers comme vous pour aller chercher les commérages.

Notez le Code Papier.

Si vous voulez continuer à l'interroger, rendez-vous au [23](#) pour aborder le sujet du Tueur, et au [164](#) pour discuter des livres qu'il propose à la vente.

Sinon, repartez au [87](#).

13

L'épicière doit composer avec un flot régulier de clients, mais rien d'aussi ininterrompu que la boulangerie non loin. Aussi parvenez-vous à vous glisser dans un creux où vous pouvez discuter librement.

– Les affaires ont l'air d'aller bien.

– Pourquoi iraient-elles mal ? Vous comptez changer ça si je paye pas votre protection ?

– C'est une pratique courante ici le racket ?

– Non. Mais vous, vous êtes pas d'ici.

– Certes. Et c'est pourquoi je suis assez étonné que la présence de nécromancien ne semble nullement couper l'appétit.

– Et pourquoi que ce serait un problème ? Le Töter s'est jamais mêlé de ce qu'on mange.

– Le changement de régime a bien dû bousculer les habitudes alimentaires, non ?

– Bof. P'têt un petit coup de mou au tout début, quand on se disait que y'allait y avoir la guerre, ou qu'à le moins les frontières allaient être fermées pendant quelque temps, et donc que se fournir allait devenir compliqué. Mais c'est une crainte qui s'est révélée infondée.

– Vos fournisseurs acceptent de vous livrer ici ?

– Bien sûr non, c'est moi qui fais un voyage jusqu'à la côte une fois par saison pour renouveler mes stocks.

– Et vous revenez ?

– Bah oui. Vous, vous venez vraiment de débarquer. Les nouveaux s'imaginent toujours que la vie ici est terrible et qu'on serait bien mieux n'importe où ailleurs. Alors qu'à la vérité, bah, c'est juste tout pourri partout pareil. Donc je vois pas l'intérêt de me fatiguer à recommencer de zéro à l'autre bout du globe.

Si vous-même êtes d'importation, l'épicière elle semble être un pur produit du Val Sinistre, garantie avec toutes les spécificités locales.

Si vous souhaitez savoir ce que les notables locaux lui achètent, rendez-vous au [40](#).

Si vous l'interrogez sur les produits du vaste monde qu'elle charrie, rendez-vous au [89](#).

Si vous demandez pourquoi elle appelle le Tueur le Tôter, rendez-vous au [133](#).

14

– Prudemment. Je les sors un par un, je les recopie vite fait, et je les remets en place avant que leur absence ne se remarque.

– Et le Tueur ne se rend compte de rien ?

– J’ai plutôt bien analysé ses horaires même s’il me fait quelques frayeurs parfois. J’évite aussi de prendre les feuilles du début de la pile, je vais plutôt chercher un peu plus profond pour limiter les risques.

« Ça veut dire que j’ai toujours quelques semaines de retard sur ses progrès, mais rien de détractant. La science magique est un procédé au long court, si quelque chose de gros était sur le point de se conclure, j’en verrais les signes avant-coureurs largement à temps pour m’adapter. Et puis, bon, c’est pas comme si il progressait bien vite. Là, il bloque depuis je ne sais quand sur des détails complètement secondaires.

– Et ses papiers sont accessibles, comme ça, en libre service ?

– Quasiment. Juste ce qu’on appelle un rideau de douche dans le métier, c’est-à-dire une barrière magique standard que n’importe quel initié est capable d’ouvrir et de refermer.

– C’est pas un peu léger pour un nécromancien de son niveau ?

– Ça, c’est son problème. Des runes grillées dans l’encablure de la porte me laissent à penser qu’à une lointaine époque la pièce était défendue par une barrière d’un tout autre niveau, ce qui ne l’a pas empêché de finir brisée. Je suppose qu’il n’a pas eu le courage de remettre en place plus que le strict minimum après ça. La motivation est quelque chose de délicat à trouver par ici, vous avez dû le comprendre.

– Et donc, si moi je voulais accéder à ce labo ?

– Vous vous y connaissez à quel point en magie ? Pas du tout ?

– En effet.

– Ah. Ça risque en effet d’être plus compliqué pour vous dans ce cas.

« Je pourrais en théorie vous rédiger un charme pour que vous puissiez vous aussi soulever le rideau sans mal. Mais si je vous fais ça, vous promettez de me laisser tranquille. Ça marche ?

Notez le Code Fouine.

Si ça marche, rendez-vous au [56](#).

Si ça marche pas, rendez-vous au [32](#).

15

Avec réticence, elle empêche votre paiement, plonge la main sous son stand, tripatouille à l’aveugle quelques instants, et en retire une petite boîte en bois qu’elle vous tend.

Vous l'entrouvrez. À l'intérieur, vous repérez une sphère métallique dont la moitié supérieure semble pouvoir coulisser. Vous testez, et, effectivement, le métal se rabat pour révéler une seconde sphère, en verre cette fois, dans laquelle brûle une flamme.

Retirez trois balles runiques de votre équipement et ajoutez-y la Flamme Éternelle.

Le visage de la marchande est rongée par le stress, et elle ne peut s'empêcher de tripoter nerveusement les balles au fond de sa poche. Vous décidez donc de vous en aller au loin avant que son comportement n'attire trop l'attention... Ou qu'elle ne vous vende au premier garde venu.

Parce que, bon, c'est ce que vous feriez à sa place.

Rendez-vous au [198](#).

16

La ville a à peu près autant d'intérêt touristique qu'un placard. Elle se résume à des habitations un peu cossues, sans doute majoritairement celles de hauts fonctionnaires travaillant au palais tout proche, et aux commerces subvenant aux besoins spécifiques de ces derniers. Rien qui se démarque, même pas une statue moche.

Une banalité affligeante, dont le Tueur n'est probablement même pas responsable. Juste, c'est un chef-lieu campagnard quelconque.

En ce milieu de journée de semaine ordinaire, les (deux) rues sont vides, et vous ne serez pareillement pas dérangé par la foule s'il vous prenait l'envie d'aller jeter un œil dans les quelques commerces peut-être à même de vous intéresser :

- Un bar-restaurant mondain, du genre à ne pas fermer trop tard pour ne pas déranger les voisins et garantir que les clients soient en forme à leur travail le lendemain. Vous pouvez aller y jeter un œil au [105](#).
- Une discrète boutique, sans vitrine mais dont le panneau représentant une paire de ciseaux et une bobine de fil laisse peu de doute sur son activité de confection et retouche de vêtements. Ce sera au [134](#) si vous souhaitez vous y rendre.
- Un barbier-chirurgien-coiffeur-étuviste, bref un endroit où se faire rafraîchir ou recoudre, selon l'urgence du moment. Pour y aller, c'est au [27](#).

Si l'une de ces pistes vous paraît digne d'intérêt et que vous ne l'avez pas encore explorée, rendez-vous au numéro correspondant.

Sinon, retournez au [11](#).

17

– Reprenons calmement...

– Non !

Et il se jette sur vous, quasiment la bave aux lèvres.

Une possibilité que vous aviez envisagée.

Si vous l'accueillez d'une balle à bout portant, rendez-vous au [4](#).

Si vous essayez de l'esquiver plutôt que de l'exécuter, rendez-vous au [174](#).

18

– J'ai jamais compris ce qui expliquait la durées d'un sort. D'un côté, des sorciers préhistoriques nous ont laissés des maléfices mortels qui nous cassent encore les pieds, de l'autre des sorts pas bien méchants se dissipent dès que leur lanceur est distrait dix secondes.

– Ce n'est pas comparable. Lorsque vous campez pour la nuit, vous ne construisez par un château en pierre qui résistera aux siècles, vous plantez votre tente. Les sorts éphémères répondent à des besoins éphémères, les sorts éternels sont spécifiquement pensés pour affecter les générations futures.

– Et à quelle catégorie appartient l'asabik ?

– Vraiment, j'aurais préféré parler à un magicien.

– Dans la vie et la non-vie, on n'a pas tout ce qu'on veut.

Il aurait probablement soupiré s'il disposait encore de la capacité de respirer. Au lieu de cela, il se contente d'un regard éloquent avant vous expliquer, fatigue et suffisance se mêlant dans sa voix :

– Les sorts éternels sont très peu utilisés, non seulement parce très difficiles à mettre en place, mais aussi parce qu'ils sont presque impossible à dissiper ou à altérer. Même les mages les plus doués leur préfèrent en général des sorts à durée limitée, qui peuvent eux être aisément renouvelés, dissipés ou modifiés quand la fin du cycle approche.

– Je comprends l'intérêt, mais ça veut dire qu'il faut faire la maintenance régulièrement non ?

– Une durée limitée, ça peut être de l'ordre d'un siècle. La notion du temps n'est pas la même pour ceux dont la vie n'est pas conditionnée par toutes ces impératifs biologiques.

– Et donc, le vôtre, il est prévu pour tenir pour combien de temps avant que vous ne deviez repasser mettre un peu d'huile ?

– Ça, c'est une question à laquelle je m'autorise de ne pas répondre.

Notez le Code Sablier.

Rendez-vous au [79](#).

19

– Vous m'intriguez monsieur Deniers. J'ai rarement vu quelqu'un arriver ici en irradiant autant la confiance déplacée. Quel est votre secret ?

– Je vous renvoie la question : Qu'est-ce qui vous fait croire que vous vous avez la moindre chance de vous en tirer face à moi ?

– Ma maîtrise des arcanes de la magie déjà.

– Genre, vous pensez que j'ai jamais tué de mages ? On ne fait pas carrière dans ma branche sans laisser derrière soi quelques cadavres avec un goût douteux pour les robes et les bâtons.

– Ma maîtrise *avancée* des arcanes.

– Ah bon ? Vous avez fait quoi de si impressionnant ?

– J’ai tué l’espoir.

– C’était il y a dix ans. Il s’en passe des choses en dix ans. Vous avez fait quoi *depuis* ?

Rendez-vous au [135](#).

20

C’était probablement déjà une ânerie colossale d’approcher la sorcellerie d’aussi près, et vous ne comptez pas persévérer dans l’erreur une seconde de plus. Le Tueur rangera lui-même ses affaires.

Vous vous ruez vers l’escalier, et le dévalez au pas de course jusqu’au plancher des vaches. Ce n’est qu’une fois tous ces étages entre vous et cette horreur que vous avez l’impression de pouvoir respirer correctement à nouveau, et ce malgré que vos poumons soient en feu en conséquence de cette fuite effrénée.

Notez le Code Vrac.

Rendez-vous au [151](#).

21

Vous attendez cinq minutes. Puis cinq nouvelles minutes. Puis encore cinq de plus.

Vous commencez à vous demander si le plan secret du Tueur n’est pas de vous faire mourir d’ennui. Ça, ou en l’absence d’une montre, vous comptez chaque dizaine de secondes comme une minute à part entière.

Au moins avez-vous tout le temps de vous assurer que votre arme est chargée et prête à l’emploi. Si vous voulez effectuer d’autres préparations, c’est également le moment idéal pour cela.

Enfin, du bruit se fait entendre, des verrous tournent, et la porte s’ouvre, révélant une femme entre deux âges, mais plutôt du côté de la borne supérieure. Elle arbore fièrement les miettes sur le menton, les cheveux négligemment attachés et la robe de la chambre de celle qui avait décidé de ne pas sortir de chez elle en ce dimanche (nonobstant le fait qu’aujourd’hui n’est pas dimanche, ni un quelconque autre jour chômé).

Elle vous fait entrer dans une antichambre impeccable, sans un grain de poussière, avec fauteuils confortables, table basse, carafe de cristal, tasses, soucoupes, et boîte à gâteaux.

Et referme à clé derrière vous. Ce qui n’est jamais bon signe.

Vous avez techniquement deux autres portes qui vous permettraient de sortir d’ici. L’une donne sur une réserve où la femme s’affaire désormais avec un réchaud au milieu des armoires, commodes, caisses et autres conteneurs alignés avec une précision militaire. L’autre dessert une chambre à coucher, elle nettement plus négligée, avec son lit défait, ses bouteilles vides, ses restes de nourriture, ses tâches suspectes et sa fragrance marquée.

Là où les choses se compliquent, c’est que vous n’avez aucune certitude quant à la possibilité d’accéder à une véritable issue en passant par ces pièces. Elles pourraient tout aussi bien ne mener qu’à d’autres pièces elles aussi fermées à clé.

Et cette absence d'échappatoire assurée n'est pas sans vous mettre la pression à l'heure où le nécromant est en train de sortir de la chambre.

Notez le Code Dialogue.

Rendez-vous au [75](#).

22

Le nécromant s'installe dans un fauteuil face au vôtre, totalement détendu.

– Et bien. Pour tout vous dire, cela faisait bien longtemps que personne n'avait sérieusement essayé de me voler, encore moins de me tuer. Je commençais à me dire que le monde avait oublié mon existence et qu'un petit coup d'éclat allait s'avérer nécessaire pour lui rafraîchir la mémoire.

Sa compagne, toujours en robe de chambre, surgit de la porte de service attenante, une théière fumante entre les mains, et entreprend de vous servir une tasse d'un liquide brûlant à chacun.

– Merci ma chère. Vous pouvez vous régaler en toute confiance, monsieur. Je ne suis pas hôte goujat au point d'empoisonner mes invités.

Il boit sa propre tasse sans hésitation. Vous-même vous montrez circonspect avec la vôtre, l'absence de déglutition vous rappelant s'il en était besoin qu'une toxine ordinaire ne risque pas de lui faire du mal, tandis que vous vous devez composer avec un organisme banalement humain.

Le nécromant ne se formalise pas de votre compréhensible manque de confiance :

– Comme vous voulez. Puis-je m'enquérir de la raison exacte de votre visite ? Confrère jaloux ? Vengeance personnelle ?

Si vous ne voyez aucun intérêt à lui cacher la vérité, rendez-vous au [129](#).

Si vous affirmez être venu pour vous mettre à son service, rendez-vous au [88](#).

Si vous répondez que c'est plus sa magie que sa vie qui vous intéresse, rendez-vous au [139](#).

23

– Si j'ai notre seigneur pour client ? Et bah, entre nous, je crois que je suis un des rares à l'avoir connu avant son ascension fulgurante.

Pour en parler ainsi à un étranger en plein marché, son « entre nous » doit surtout tenir du procédé rhétorique.

– Je ne savais pas qui c'était bien sûr à l'époque. Mais il y a avait ce type, assez quelconque, ressemblant à n'importe quel gratte-papier, qui m'achetait quand même vraiment beaucoup de feuillets et d'encre, et qui a arrêté de venir du jour au lendemain peu de temps avant le Jour Sinistre.

– Et depuis vous livrez le palais ?

– Le palais a toujours été mon principal client pour les ventes de gros, rapport à la paperasse administrative. Malheureusement, en-dehors d'un trop court pic au début, les chiffres ont quasiment pas changé entre avant et après le changement de direction. Le Tueur me rapportait beaucoup plus d'argent quand il n'était pas encore sur le trône.

– Même pas une carte de remerciements ?

– Vous savez, on n’a jamais vraiment discuté. Il était pas très causant. J’ai à un moment vaguement pensé à me rappeler à son bon souvenir, à lui proposer personnellement des grimoires de grand luxe. Et puis l’envie m’a passé quand m’est revenu qu’on parle du type qui…

Le papetier ne semble soudain plus trouver ses mots.

– Oui ?

– C’est quelque chose qui est difficile à expliquer. Vous savez, j’étais dans le coin quand il a fait son truc. J’ai pas assisté à tout, il y avait beaucoup de monde au marché ce jour-là. Avec mes yeux à moi, tout ce que j’ai réussi à voir ce sont des flashes blancs et noirs entre les gens et les étals.

« Mais j’ai bien senti dans ma chair que c’était super impie ce qu’il a fait. Il aurait déterré les os de ma grand-mère pour pisser dessus, j’aurais trouvé ça moins choquant. Le genre de truc que quand t’as vu quelqu’un le faire, tu sais qu’il a franchi la ligne, et que le moins t’as affaire à lui, le mieux tu te portes.

De s’être rappelé cet événement semble avoir passablement perturbé le vendeur, et vos demandes de précision supplémentaires s’échouent sur les phrases toutes faites et les borborygmes de celui dont l’esprit est parti faire un tour ailleurs. Vous n’en tirerez rien de plus.

Notez le Code Crayon.

Rendez-vous au [87](#).

24

Un peu perplexe quant à cette rencontre avec celui que vous êtes censé tuer, vous vous laissez raccompagner à travers les couloirs du château par cette mystérieuse femme, toujours en robe de chambre, qui titille quand même un peu votre curiosité :

– Il est toujours comme ça ?

– À peu près. Au début de quand que je l’ai connu, il avait des sautes d’humeur terribles. Mais il s’est bien calmé depuis.

– Et ça fait longtemps que vous le connaissez ?

– Comme tout le monde : Je le connais depuis qu’il est connu. Je l’ai vu pour la première fois quand il a trucidé l’ancien seigneur, et on s’est plus quittés depuis.

– Vous êtes son épouse officielle ?

– Que dalle. Je chauffe juste son lit comme je chauffais celui du type avant lui.

Vous lui lancez un regard entendu.

– Il est encore assez vivant pour ça ?

– Comprenez que y’a des sujets sur lesquels je préférerais pas m’étendre. Ce type tient toute la région sous sa magie, et je préfère la vie à la mort, même quand la vie est pas folichonne folichonne.

– Si terrible que ça ?

– En vrai, non. Pour tout vous dire, pour ce qui est de mon quotidien, c’est ni pire ni mieux qu’avant. Limite, c’est plus facile. Dans le temps, j’avais de la concurrence. Mais le gus-là... Alors c’est sûr, au début, il était complètement à fond, et que ça te parlait de harem, de danseuses, de musiciennes, tout le tralala du pacha... Et puis, au bout de deux semaines, ça lui a passé. Et depuis y se contente de ma bouille et du silence.

– Les finances du royaume ne pouvaient pas suivre ?

– Qu’est qu’en sait moi ? Y me garde pas pour mes conseils politiques avisés.

Si vous avez le Code Dégagé ou le Code Gâteau, rendez-vous au [6](#).

Sinon, rendez-vous au [162](#).

25

– Un objet magique. Ouah. T’as écouté un seul mot de ce que je t’ai dit ? Elle va nous servir à quoi ta lanterne pour riche quand tu seras face au Tueur ? Tu tenteras de la lui vendre un bon prix ?

Rendez-vous au [103](#).

26

La jeune fille repart dans l’arrière-boutique et en ressort accompagnée d’une femme nettement plus âgée avec qui elle partage une ressemblance certaine.

– Une tenue appropriée pour une visite au palais donc ? Il vous faut ça pour quand ?

– Là, tout de suite.

– Évidemment, avec vous les guerriers, c’est toujours tout de suite. Comprenez bien que je peux pas vous coudre un costume neuf à partir de l’étoffe en un simple claquement de doigt. Cependant, vous avez de la chance, j’ai tout un tas de commandes non récupérées qui me sont restées sur les bras. Il y en aura bien une qui vous ira comme un gant après quelques retouches rapides.

– C’est courant que les gens vous abandonnent leurs costumes ?

– Pour sûr. On a toujours des types, ils veulent se mettre sur leur trente-et-un pour voir le milord. Et le temps que la commande soit prête, ils ont changé d’avis et sont rentrés chez eux. Pour ça que je fais payer d’avance.

La tailleuse se tourne vers son aide :

– Annie va me chercher... Disons le année dernière, le noir et rouge, et le moulant, pendant que je prends les mesures de monsieur.

La jeune fille disparaît, et vous continuez à faire la conversion tandis que sa patronne sort le mètre-ruban.

– Et vous avez parfois des gens qui viennent chercher leurs commandes ?

– Quand même. Tous les locaux qui se marient déjà.

– Parmi les visiteurs j’entends.

– Ah. Et bien en fait, pas beaucoup faut le dire. J’en ai que deux qui me viennent à l’esprit pour le coup.

« D’abord, un type bizarre, à qui mon costume a fait de l’usage. Il s’est pointé devant la porte du donjon tous les jours pendant un mois complet parfaitement apprêté, et à chaque fois il a fait demi-tour devant.

– On lui a refusé l’entrée ?

– Non. D’après mon mari qui travaille aux cuisines, personne l’a jamais vu à l’intérieur. On pense qu’il se décourageait avant même d’arriver à l’accueil. C’est le genre de choses qui se produisent beaucoup depuis le changement de propriétaire vous savez.

– Et l’autre, il a vaincu sa timidité ?

– Elle. Et oui, puisqu’elle s’est fait embaucher. Une perfectionniste insupportable. Elle s’est trouvée une place à la compta, ce qui colle bien à son caractère.

– C’est un poste qui mérite de venir s’enterrer au Val la compta ?

– Qu’est-ce que j’en sais moi ? Vous avez qu’à lui demander vous-même.

– Vous auriez son nom au moins ?

– Sûr, m’en fallait un pour le bon de commande. Sophia si je me rappelle bien. Si elle s’est toujours pas coupée les cheveux depuis la dernière fois vous la reconnaîtrez facilement de toute façon.

Les costumes arrivent sur ces entrefaites. Ils semblent effectivement mettables en l’état, même si la poussière nettoyée à la va-vite suggère qu’ils attendent dans un coin depuis un bail. Il a dû en passer des guerriers sur la dernière décennie pour que votre gabarit soit aussi bien représenté.

Vous avez le choix entre :

- Un grisâtre habit du dimanche très neutre, très présentable, très oubliable.
- Un tenue noire et rouge évoquant irrésistiblement le vampire.
- Une tenue un peu provocante mais pas trop, moulante et d’un vert agressif, du genre que pourrait porter un jeune homme de bonne société à une soirée où il veut choquer juste ce qu’il faut.

De par leur âge, vous négociez rapidement de ne payer qu’un prix très raisonnable pour acquérir l’une d’entre elles. Négociation de principe, parce que vous comptez de toute façon vous faire rembourser la somme en tant que frais à terme.

Quant aux retouches, minimales, la courtière vous assure qu’elles ne prendront pas plus d’un quart d’heure.

Autrement dit, si vous voulez vous mettre en valeur, rien ne vous en empêche.

Notez le Code Couture.

Si vous voulez prendre une des tenues, ajoutez, au choix, le costume gris, rouge, ou vert, à votre équipement.

Si après cela vous êtes satisfait de votre visite, repartez au [16](#).

Si vous souhaitez poser quelques questions complémentaires à la couturière, rendez-vous au [168](#).

27

Votre arrivée interrompt la réussite du barbier, que votre dégaine incite à tendre aussitôt la main vers sa sacoche d'instruments médicaux.

– Blessure par balle ? Par lame ? Ça a beaucoup saigné ? Ça saigne encore ?

Vous dissipez le malentendu :

– Rien qui ne soit déjà cicatrisé depuis longtemps. Jusqu'ici, j'ai eu une journée plutôt tranquille.

Le multi-spécialiste se laisse aller au soulagement :

– Ah, mes patients préférés : Ceux qui n'ont pas besoin de soin.

« Qu'est-ce que je peux faire pour vous alors ?

Si vous cherchez à en savoir plus sur les blessés qu'il a pu soigner par le passé, rendez-vous au [98](#).

Si vous l'interrogez à propos des personnes étranges qu'il a pu croiser, en général, rendez-vous au [67](#).

Si vous profitez de l'occasion pour faire rafraîchir votre coupe, rendez-vous au [144](#).

28

– Honnêtement ? Non.

Vous lui dites ce qu'il a envie d'entendre.

– Dans ce cas, j'espère bien que vous saurez en tirer les conclusions qui s'imposent. Êtes-vous homme à mourir pour rien, monsieur... ?

– Trente-Deniers. Et non, la mort ne m'attire pas vraiment, qu'importe le prix qu'on me propose pour la rejoindre.

– Parfait. Dans ce cas, je pense qu'il est temps de nous dire adieu sans que ce mot ne soit chargé de la moindre ironie funeste.

Rendez-vous au [145](#).

29

Vous empruntez l'escalier, et êtes très surpris de n'être arrêté par aucun obstacle, aucun garde, aucun verrou. L'accès au toit se fait sans la moindre difficulté. Il suffit de monter tout en haut et de pousser la porte de la guérite.

Le chemin est d'ailleurs particulièrement bien entretenu. Même l'intérieur de l'armoire à balais, le seul mobilier de l'échauguette, a été briqué. La teinte et le degré d'usure de certaines pierres, assez différents de leurs semblables plus bas, suggèrent également une rénovation en profondeur pas trop ancienne, ce que vous n'avez remarqué nulle part ailleurs dans la forteresse.

Le toit... et bien, c'est un toit. Avec des créneaux et des meurtrières certes, donjon oblige, mais qui n'en reste pas moins simplement une surface plane sous le ciel. On ne peut pas monter pas plus haut et il n'y a pas grand-chose à y faire mis à part profiter de la vue.

D'ici, le val ressemble à une campagne comme les autres. Pas de nuage noir, de brouillard crépitant, ou autre symptôme visuel évident du sortilège le maintenant captif. Juste des champs, des forêts, des bâtiments, des animaux, des gens.

D'ailleurs, si vous savez que les bois que vous apercevez tout à l'horizon font techniquement partie de la baronnie d'à côté, vous seriez bien en mal d'établir où se situe la frontière exactement.

Mais la vue qui vous intéresse est beaucoup plus proche que cela. Deux chaînes courent sur le sol, rattachées d'un côté à un enrouleur à manivelles fixé au sol, et pendant dans le vide de l'autre. Vous vous approchez et confirmez sans surprise qu'elles se referment à leur autre extrémité sur le trophée du Tueur d'Espoir. La silhouette pend comme un gigot, une lance la traversant de part en part.

Pour bien vous rappeler que cette prise n'a rien de naturel, vous êtes incapable de distinguer les détails physiques du cadavre même d'aussi près. La forme générale est vaguement humanoïde, mais sinon elle est comme auréolée de flou, comme si vous l'observiez depuis le fond d'un lac pas très propre.

La lance en revanche est bien nette. Et pas besoin de s'y connaître en magie pour deviner qu'elle n'est pas de ce monde. Elle ne semble même pas appartenir à cet univers. Si le monde était une peinture à l'huile, elle serait un trait d'encre rageur rajouté après coup par un autre artiste, jaloux de tant de beauté.

Irradiant la sorcellerie au point que l'air autour d'elle affiche un dégradé bleuté, elle ne connaît qu'une couleur, le noir absolu de l'absence de toute lumière. Elle n'a ni manche ni fer, s'affinant juste en une pointe acérée d'un côté.

Vous avez le cœur bien accroché d'habitude, et vous avez vu votre lot de cadavres, y compris de cadavres particulièrement choquants. Et pourtant ce simple examen furtif à bonne distance suffit à vous donner la nausée. Quoi que le Tueur ait fait exactement, c'est une belle dégueulasserie qu'il n'y a pas besoin de comprendre pour en ressentir l'horreur dans ses tripes.

Notez le Code Gibier et diminuez votre Moral de 1.

Si vous prenez le risque de remonter l'œuvre macabre, rendez-vous au [64](#).

Si vous repartez d'ici au plus vite, rendez-vous au [151](#).

30

L'aubergiste dépose la choppe qu'elle était en train de briquer pour s'occuper de vous presque à regret :

– Qu'est-ce que je peux pour toi étranger ? Le repas est à cinq sous, bière comprise, et la chambre est au tarif très raisonnable d'un écu par mois.

– Et pour la nuit ?

– Je fais plus à la nuit. Les voyageurs ici, soit y repartent au crépuscule, soit y repartent jamais. Alors je me suis spécialisée dans les chambres pour le moyen terme. Six mois, un an, deux ans, ce genre de choses.

– Et ça marche ?

– Ça s’est un peu tassé. Y’a encore des gens qui se ramènent, râlent comme des goretts parce qu’ils n’ont besoin de la chambre que pour quelques jours, et qui sont encore là trois mois plus tard. Mais plus autant qu’à la grande époque où chaque type un peu aventureux pensait pouvoir faire son affaire à notre seigneur en deux coups de cuillère à pot et où on ne désemplissait pas.

Ses lèvres forment presque une ébauche de sourire avant de retomber aussitôt :

– Ah, ça, on s’en était fait du fric alors. Si on en avait profité pour partir et refaire notre vie ailleurs, ça aurait été parfait.

« Au lieu de ça, on est resté, et, désormais, c’est la dèche. Grand max un nouvel arrivant par mois. Même plus assez pour compenser les départs et les suicides. L’argent a fondu, et avec lui les rêves.

– J’entends que la région est fidèle à sa réputation.

– Ah, ça, la déprime, c’est la seule chose à laquelle on soit bon.

– Allons, je suis sûr que vous avez d’autres talents. La collecte d’informations par exemple.

– Hé, les commérages c’est pas gratuit.

Vous déposez une poignée de piécettes sur le comptoir.

– Voilà. C’est pas grand-chose, mais faut respecter les usages. Qu’est-ce que tu veux savoir ?

Si vous lui demandez qui loge ici en ce moment-même, rendez-vous au [81](#).

Si vous voulez en savoir plus sur ses clients passés qui sont repartis autrement que dans un cercueil, rendez-vous au [76](#).

Si vous poussez l’optimiste jusqu’à chercher à savoir s’il n’y en a pas quelques-uns dont le séjour se serait bien passé, rendez-vous au [120](#).

Si au contraire vous lui demandez plutôt ce que sont devenues les affaires de tous ces clients décédés, rendez-vous au [68](#).

31

Et bah. Plus vous creusez, plus cette affaire pue.

Et, clairement, vous n’avez pas survécu jusqu’ici en faisant preuve d’un zèle exagéré quant il s’agit de remplir vos missions. Quand c’est foutu, autant que ça soit foutu sans que vous y passiez aussi.

Si vous estimez que le moment est venu d’abandonner, rendez-vous au [124](#).

Sinon, retournez au [11](#) et continuez votre exploration.

32

– Bon, apparemment, c’est pas un sujet qui vous intéresse. Mais je suis sûre que je peux vous être utile d’une autre façon.

Peut-être. Ou peut-être pas.

Si vous souhaitez maintenant l’interroger à propos des défenses dont le Tueur dispose contre le fer runique, rendez-vous au [99](#).

Si c’est la méthode qu’elle emploie pour dévaliser le nécromant qui vous intéresse, rendez-vous au [14](#).

Si vous cherchez à en savoir plus sur elle en général, rendez-vous au [184](#).

Si vous possédez une Amulette de Sept Vies et souhaitez lui montrer, rendez-vous au [54](#) si vous avez le Code Coupe et au [190](#) sinon.

Si vous avez acquis une Flamme Éternelle et voulez en discuter, rendez-vous au [65](#).

Si vous n’avez plus de questions, rendez-vous au [125](#).

33

Une lueur s’allume dans les yeux de votre collègue à la vue du poignard runique.

– Et bah. T’es pas venu les mains vides effectivement. Si je devais choisir entre les deux, j’utiliserais quand même mon épée contre le Tueur, parce que l’arme qu’on maîtrise est toujours la meilleure. Mais je comprends tout à fait que tu sois confiant à l’idée de le planter avec ça.

Rendez-vous au [119](#).

34

Vous effleurez un des petits sacs, cherchant à l’attraper délicatement, sans faire tomber toute la pile. Cette simple pression est suffisante pour dénouer l’étonnement lâche cordelette le maintenant fermé, déversant son contenu poudreux sur votre main.

Vous paniquez aussitôt. Est-ce du poison ? Un produit corrosif ? Quelque chose de hautement inflammable ? De...

C’est du sable.

Vous ne savez pas pourquoi le guerrier possède une collection de petits sacs de sable ni les amène à l’entraînement. Des cibles peut-être ? Ils sont bien trop petits pour simuler une tête humaine pourtant.

Si vous reportez votre attention sur l’amulette, rendez-vous au [179](#).

Si vous préférez battre en retraite, rendez-vous au [191](#).

Enfin, si vous souhaitez vous révéler, rendez-vous au [96](#).

Tout semble indiquer que ce Sven n'a pas le profil type du manœuvre agricole et que vous n'aurez pas trop de mal à le trouver en vous donnant la peine de le chercher un peu.

Et, effectivement, il vous suffit de sortir de la ville, et d'interroger quelques paysans au hasard pour apprendre que « le malabar » est une des nombreuses petites mains travaillant dans l'immense domaine juste à côté de la cité.

À cheval, c'est l'affaire d'un rien de temps de vous y rendre. Et identifier votre cible parmi tous ses collègues ne présente là encore aucune difficulté, à moins qu'il n'y ait dans le coin deux énormes mastodontes arborant un tatouage militaire et des cicatrices en pagaille.

Une hypertrophie musculaire d'ailleurs un peu surprenante venant de quelqu'un dont le corps a sinon clairement été marqué par la guerre et le feu des armes de l'âge de la poudre. Votre première impression est ainsi plus celle d'un ancien soldat reconverti en un de ces artistes de cirque jonglant avec de lourdes balles de métal que de quelqu'un en service actif.

N'empêche, vous vous assurez que votre pistolet soit bien chargé, des fois que la conversation se passe mal. Aucune envie d'affronter un tel individu dans un corps-à-corps à la loyale.

Cette formalité effectuée, vous sautez à bas de votre monture, parcourez à pied les derniers mètres à travers champs, et le hélez :

– Sven ?

– C'est pour quoi ?

Vous l'observez de pied en cap, visualisez mentalement à quoi vous devez vous-même ressembler, et décidez de jouer franc jeu. Toute prétention au contraire serait d'un ridicule achevé.

– Je suis là pour tuer le Tueur d'Espoir Sven. Et je crois bien que toi aussi.

– Qu'est-ce qui te fait croire ça ?

– J'ai mené ma petite enquête. Aussi, la nature m'a doté de deux yeux pour voir et si t'es fermier, moi je suis représentant en tapis.

Sven vous dévisage en silence pendant un long moment, l'air grognon. Puis il lâche ses sacs, non sans soupirer comme un bœuf :

– JE PRENDS MA PAUSE ! hurle-t-il à l'attention des autres manœuvres en vous faisant signe de le suivre à l'écart.

Vous avez à peine fait dix pas qu'il se retourne pour vous murmurer, d'un ton quelque peu menaçant :

– Tu vas te faire tuer gringalet.

Vous haussez un sourcil, vous demandant distraitemment si votre gestuelle est suffisamment éloquente pour que les ouvriers, certes trop loin pour vous entendre mais assez proches pour vous voir, soient en mesure de suivre l'idée générale de la conservation. La discrétion est toute relative quand tout le monde se trouve dans le même champ.

D'autant plus que Sven gesticule beaucoup quand il parle, mimant grossièrement chaque action qu'il décrit :

– On était quatre comme toi quand on est arrivés ici. Je suis le seul survivant. On avait tout bien fait pourtant. Attaque surprise, tous en même temps. Lars avait réussi à l'embrocher par le dos, Börje et moi à lui bloquer les bras, restait plus qu'à Gunder à lui couper la tête, et l'affaire et sa caboche étaient dans le sac.

« Et puis c'est parti en vrille. Un sortilège a jailli de je sais pas où, Gunder a fait un vol plané au lieu de porter le coup de grâce, et là, ça a été la débandade. On a tout lâché et c'est devenu chacun pour soi.

« Börje, il a été abattu par un éclair. Lars, sa propre lance s'est animée comme un serpent et l'a transpercé. Gunder, c'est une nuée de mouches qui l'ont dévoré vivant. Et puis, y'a moi, qui m'en suis tiré de justesse.

– Pas un bilan génial effectivement. C'était la première fois que vous affrontiez un mage ?

– Du tout. On était rodés et tout, on savait ce qu'on avait à faire, on connaissait les risques et comment les contrer. Et rien. Je m'explique pas. Des années d'expérience, et pourtant ce jour-là on a été complètement incapables de gérer.

« Perso, j'ai repris l'entraînement à zéro après ça. Hors de question de retenter le coup tant que je suis pas sûr de pouvoir me faire confiance au moment crucial.

Une entrée en matière sinistre pour lui, et réjouissante pour vous, car suggérant que votre interlocuteur connaît bien votre sujet de prédilection du moment. Avec un peu de chances, il sera en mesure de vous fournir quelques informations critiques que vous auriez bien du mal à obtenir d'autrui.

Notez le Code Confrère.

Si vous demandez à Sven de vous en dire plus sur le Tueur, rendez-vous au [62](#).

Si vous cherchez à connaître son plan actuel pour en venir à bout, rendez-vous au [57](#).

S'il vous paraît plus prudent de l'interroger au préalable sur son histoire personnelle, histoire de cerner la fiabilité du personnage, rendez-vous au [2](#).

Si vous cherchez à en savoir plus sur tous ces mages qu'il aurait tués, rendez-vous au [80](#).

36

Vous interrogez un vendeur de légumes pas tout jeune, en supposant qu'il n'a pas changé de métier au cours de la dernière décennie, et était donc présent lors de l'apparition du Tueur :

– Ouais, j'étais là. Pourquoi que tout le monde veut toujours qu'on bavasse sur ce truc ? En vrai, avec le recul, c'était pas, voilà quoi, sans plus quoi.

– Mais encore ?

– Bah, c'était jour de marché, et il est arrivé. Tout cagoulé, que c'était louche. Alors on surveillait nos étals, on s'attendait à ce qu'il tente de piquer quelque chose. Et puis, il a fait son truc magique quoi.

– Mais encore ?

– Vous savez forcément. Tout le monde connaît l’histoire. Il a tiré une lance de sa paume, comme un illusionniste à la fête des moissons, mais en vachement plus glauque. Un truc tout noir et tout maléfique, tout droit sorti d’un conte de fées, le genre de machin que quand tu te la prends dans le bide, elle ressort par sept trous. Et puis, paf, il a planté le drôle d’oiseau.

Il est aussitôt interrompu par son voisin de stand :

– Y’a que toi qu’a vu un oiseau. C’était plus une sorte d’esprit de feu.

– Du tout, ça avait bien des ailes mais c’était un ange, s’en mêle un troisième.

– Vous racontez n’importe quoi, c’était…

Un début de dispute éclate entre différents marchands, tout un chacun ayant sa propre version d’à quoi l’être ressemblait. La querelle s’essouffle cependant bien vite, les locaux retournant bougonner après avoir exprimé chacun son avis sans chercher à la défendre plus avant.

– Bon, bref, c’était un truc brillant, il l’a planté, et ça s’est éteint, pff, comme une bougie qu’on souffle.

« Et après, le gus, il a rejeté sa capuche, montré sa dégaine de squelette à tout le monde, et attendu les gardes en prenant la pose, bien droit avec sa prise au bout de sa pique, un peu comme Germain quand il vient de pêcher un beau brochet.

« Et nous, on le regardait avec des yeux comme des billes, comprenant rien de ce qui venait de se passer. Enfin, on comprend pas plus maintenant, si ce n’est qu’on a bien compris depuis que c’était lui le patron.

– Et c’est tout ?

– Bah oui que c’est tout ! Qu’est que tu crois, qu’on a gardé un secret bien au chaud sur ce qui s’est passé rien que pour toi ? Bah non, c’est l’histoire telle que tout le monde y la connaît.

« Après, je t’en veux pas. T’es pas le premier curieux à espérer des miracles, et tu seras pas le dernier. On est habitués à force. Et on a connu de vrais pénibles, qui se contentaient pas de quelques questions, non, il fallait qu’ils interrogent tout le monde, qu’ils prennent plein de mesures avec des appareils bizarres, bref qu’ils nous pourrissent notre journée quoi.

– Et ils ont trouvé quelque chose d’intéressant ?

– Ils nous l’ont pas dit, mais, si c’était le cas, ils cachaient bien leur joie. Perds pas ton temps avec ça. Si personne n’a rien trouvé en dix ans, c’est pas toi et ton gros cerveau qui viendront au bout du problème en dix minutes.

Ce n’est pas faux. Mais c’est potentiellement problématique.

Diminuez votre Moral de 1.

Rendez-vous au [87](#).

37

– Je vais prendre l’infusion et les renseignements qui vont avec, dites-vous en plaçant quelques jolies pièces sur le comptoir.

L'expérience vous a appris qu'il n'y a pas plus facile à corrompre que les gens qui ont déjà de l'argent en quantité, et ce même pour une somme modeste par rapport à leurs revenus.

– Bien évidemment monsieur, répond le tenancier en vous servant une grande tasse d'eau chaude avec une dose homéopathique de plantes, l'argent déjà disparu dans sa poche avant la première syllabe.

« Bien que nous ayons l'honneur de servir le château et d'accueillir régulièrement des représentants du gotha, notre plus grande honte est que monsieur le baron ne descend jamais ici nous honorer de sa présence, là où son prédécesseur n'y manquait pas.

« Par son entourage, nous savons cependant que cela ne vient pas d'une faute que nous aurions pu commettre, mais du fait que le baron ne sort jamais de son château, trop pris qu'il est par son travail arcanique.

« Travail à propos duquel nous ne savons rien, de même que nous ignorons toute information qui serait susceptible de lui nuire.

Et bien, il perd pas le nord celui-là.

Si vous pensez qu'il se fout un peu de votre gueule quand même et que vous souhaitez le secouer juste ce qu'il faut, rendez-vous au [153](#).

Sinon, retournez au [16](#).

38

Vous faites défiler dans votre tête toutes sortes de stratégies pour pulvériser la lance à bonne distance, d'une balle runique bien placée, sans prendre aucun risque. Mais... Votre arme et vous-même n'êtes tout simplement pas assez précis pour cela. Vous devriez être à bout portant pour être certain de toucher, subissant tous les désavantages d'une arme à poudre sans ses intérêts.

Si vous abandonnez maintenant, avant qu'il ne soit trop tard, rendez-vous au [20](#).

Sinon, il ne vous reste pas trente-six solutions.

Soit vous y allez le plus prudemment possible, testant ce qui se passe lorsque l'on tripote délicatement cette construction magique de loin avec un bâton, cherchant à découvrir une faille exploitable, et espérant surtout repérer les pièges avant de tomber dedans.

Rendez-vous au [161](#) en ce cas.

Soit vous pensez que tenter de démêler le nœud gordien ne peut qu'aboutir à vous rendre dingue, et vous entreprenez plutôt de lui trancher le lard vite fait bien fait. Et, ça tombe bien, vous avez justement en votre possession une lame runique censée pouvoir venir à bout de n'importe quel sortilège.

Ce sera au [154](#) pour cette approche plus directe.

39

L'antre du mal ressemble à s'y méprendre à n'importe quelle forteresse campagnarde tant qu'on ne lève pas les yeux en direction de l'étrange trophée qui pendouille de son toit. Sinon, nulle présence de crânes, de symboles cabalistiques, ou même de peinture noire et rouge en abondance. Il y a bien

quelques bas-reliefs représentant des créatures infernales sur le fronton, mais ils semblent d'origine et non un élément de décoration ajouté par le nouveau propriétaire.

À cette heure-ci, le portail donnant sur la cour intérieure est grand ouvert, encadré par deux soldats montant la garde avec une nonchalance à toute épreuve.

– Si c'est pour une livraison, voyez avec les cuisines, tout au fond à droite. Si c'est pour un problème d'ordre administratif, première porte à gauche. Si c'est pour autre chose, débrouillez-vous.

Clairement, vous empêchez d'aller où vous voulez n'est pas leur priorité première.

Si vous suivez la procédure en empruntant la première porte à gauche, rendez-vous au [52](#).

Si vous allez voir ce qui mijote au fond à droite, rendez-vous au [109](#).

Si vous dédaignez ces deux options et décidez d'explorer au petit bonheur la chance, rendez-vous au [90](#).

40

– À quelques arrondis de quantité près, mes commandes pour les cuisines du palais et des notables du coin n'ont pas changé depuis près de dix ans.

« Avant que le Töter prenne le pouvoir, les épices que je devais me procurer variaient souvent, en fonction des plats à la mode. Depuis qu'il est là, c'est toujours la même chose. Ce qui m'arrange bien on va pas se mentir. Beaucoup plus simple de gérer mes stocks.

– Aucun client d'importance apparu ou disparu durant tout ce temps ?

– P'têt quelques bourgeois morts, mais d'autres ont hérité de leurs fortunes ou de leurs charges, donc l'équilibre reste le même.

« Ah, si, j'ai eu un soubresaut après le départ de la chef cuisinière du Dolce Vita, le restaurant à côté du palais. Sa remplaçante dosait pas pareil, et y'a eu un temps d'adaptation pénible pour tout le monde.

– C'est tout ? Pas d'autre changement en dix ans ?

– Non. Un nécromant, ça vous stabilise un pays. Et c'est pas lui qui va lancer une mode culinaire. Je crois qu'il mange un peu, pour le style, mais vraiment un peu quoi. Beaucoup moins que ce dont un être humain normal aurait besoin pour pas mourir de faim, au sens propre.

– Il mange quoi ? Du boudin de sang de vierge ?

– Où vous allez chercher ça ? Non, il aime bien les gâteaux très sucrés. Mais ils étaient déjà à la mode parmi les nobliaux avant lui. Donc, pas de changement sur ce front non plus.

Notez le Code Cuisine.

Rendez-vous au [93](#).

41

Lorsque vous entrez dans l'auberge... Rien ne se passe. Là où vous vous attendiez à devoir batailler avec la tenancière pour avoir le droit de revenir, elle se contente de vous jeter un court regard fataliste avant de s'en retourner à ses affaires.

Rendez-vous au [182](#).

42

Les passages secrets ordinairement réservés aux domestiques ont cette particularité d'être absolument impraticables par qui ne les connaît pas tant ils se fondent dans le décor. Les entrées sont de fausses boiseries décoratives, les embranchements invisibles à moins d'avoir le nez dessus en raison de l'obscurité et de l'étroitesse des angles de vue imposées par une construction à l'intérieur même des murs et des planchers.

Heureusement pour vous, vous avez une guide que vous vous efforcez de ne pas lâcher d'une semelle alors qu'elle les parcourt avec l'habileté de l'habitude, en silence et en affichant une tête d'enterrement dont vous ne seriez pas surpris qu'elle soit son expression de tous les jours.

Elle finit par vous amener devant une porte, qu'elle déverrouille pour révéler un dressing.

– Vous y êtes. La porte intérieure juste là donne directement sur la chambre du baron.

Vous vous avancez et jetez un œil à travers un petit trou dans cette seconde porte, judas discret précisément à la bonne hauteur pour espionner facilement. Sans doute parce que c'est ce que pourquoi il a été conçu, peut-être percé par un espion professionnel en quête des secrets du Tueur, peut-être par un domestique zélé désireux de vérifier l'absence du baron avant d'entrer.

Et, effectivement, vous apercevez le nécromant, affalé sur son lit, un carnet dans une main et une coupe de vin dans l'autre.

Rendez-vous au [127](#) si vous avez l'un des Codes Dialogue ou Otage, et au [75](#) sinon.

43

Un bloc de pièces fermées à clés, uniquement accessibles par une grande double porte ferrée et ornementée, aussi impressionnante que peu pratique. À un étage qui semble entièrement résidentiel, avec chambres d'appoint et petits salons supplémentaires pour les invités.

À moins d'une extraordinaire surprise, vous vous trouvez face aux appartements baroniaux. Est-ce que le Tueur vit vraiment là-dedans ou est-ce qu'il s'est aménagé un repaire à la cave ou au-delà d'un miroir magique, c'est une autre question.

Le meilleur moyen d'y répondre est encore d'entrer, ce qui est plus facile à dire qu'à faire. Vous n'avez aucune compétence en crochetage, et tenter d'enfoncer une porte aussi solide serait, de un difficile et épuisant, de deux aussi discret qu'une charge d'éléphant dans un magasin de cymbales.

Reste que vous avez quand même plusieurs idées de comment vous pourriez franchir cet obstacle.

L'hasardeuse : Attendre en embuscade que quelqu'un l'ouvre pour vous. Au [53](#).

La diplomate : Cogner et espérer qu'on vous ouvre. Au [170](#).

L'autoritaire : Attraper quelque domestique et *exiger* qu'on vous ouvre. Au [111](#).

44

– Vous cherchez quoi exactement ?

– Du bizarre qui ait titillé vos instincts de couturière. Un mage incognito qui se serait fait remarquer à sa cape n'obéissant pas aux lois de la gravité par exemple.

– Ah. Vous savez, c'est pas parce que je suis couturière que je passe mon temps à regarder si les plis des robes des passants sont impeccables.

« Après, votre question me fait penser à ce type qui cachait mal un cilice sous son gilet.

– Un quoi ?

– Un corset pour les gens qui aiment se faire du mal sous prétexte de religion. Il a traîné dans le coin pendant un bon mois.

« C'est pas le seul fanatique qui soit passé, loin de là. Mais qu'il soit resté aussi longtemps, sans se faire tuer ni se décourager, ça, ça sortait de l'ordinaire. D'habitude, plus ils sont enfoncés dans leur délire, plus vite ils craquent.

– Rien d'autre ?

– Je cherche, je cherche... Ah, on a eu un type qui se prenait pour un ninja une fois. Mais genre, habillé comme un ninja des histoires, avec le pyjama et tout.

– Il est mort comment ?

– Vous me demandez pas s'il a réussi quelque chose ?

– Non.

– Vous avez raison. Il s'est tué en tentant d'escalader la muraille du château la nuit. C'est pas une paroi bien difficile pourtant, et c'est pas comme si les gardes font vraiment quoi que ce soit pour empêcher les intrusions.

Dans l'ordre d'idées de ce que vous imaginiez. Vous seriez prêt à parier l'argent de quelqu'un d'autre que c'était une victime du Vieux : Un fournisseur d'assassins bien connu dans le milieu, ayant la réputation d'embrigader des jeunes influençables pour qu'ils servent de distractions à ses experts ès meurtres. Et il trouve très amusant d'envoyer les gamins mourir dans des tenues pas possibles.

Enfin, ça reste une théorie, que vous espérez fausse. Parce que cela voudrait dire que le véritable assassin a également échoué, sinon vous ne seriez pas là. Et ça, ce serait inquiétant, parce que les troupes du Vieux, c'est pas des rigolos.

Rendez-vous au [167](#).

45

Le nécromancien vous observe longuement, se demandant pourquoi il n'a pas encore une lame enchantée plantée dans le thorax. Et soudain la compréhension fuse de ses neurones embrumés de magie :

– Vous voulez que je me fasse passer pour mort.

– Ça me paraît un accord profitable pour nous deux. Cela vous offre la couverture idéale pour disparaître, recommencer de zéro ailleurs sous l’identité de votre choix. Et moi, ça m’évite un combat que, certes j’ai de bonnes chances de gagner, mais pourquoi prendre des risques que je peux éviter ?

– Cela ne vous dérange donc pas de laisser filer un nécromancien ?

– J’en ai absolument rien à carrer. Tant que la mission paraît un succès et que je palpe l’oseille en conséquence, tout le reste, dont la vérité, est négociable.

– Et moi qui pensais être le méchant de cette affaire.

– Je ne vois pas ce que la moralité a à voir avec cette histoire. Alors, vous êtes dans le coup ou vous préférez la désagréable alternative ?

Le Tueur plante son dérangeant regard mort dans le vôtre, prend bien le temps de longuement réfléchir à votre proposition.

Au bout d’une éternité, il hurle d’un coup :

– JUDITH !

La voix claque à travers les couloirs, et quelques instants plus tard, la porteuse de ce nom arrive au pas de course, manquant de peu de se prendre les pieds dans son inséparable robe de chambre.

– Oui mess...

Elle n’a pas le temps de finir sa phrase que le nécromant a refermé sa poigne autour de son cou. Dans les secondes qui suivent, son corps est parcouru d’éclairs aussi ravageurs que silencieux, à peine un léger crépitement électrique, ne laissant derrière eux que poussière et un crâne puant la magie impie, même à vos sens de non-initié. Il vous tend ce dernier :

– Voilà ma tête.

Pragmatique. Deux problèmes résolus d’un coup : Une preuve de sa mort générée, et un témoin potentiellement gênant éliminé. Vous auriez sans doute fait pareil à sa place.

– J’ai rompu les protections de l’asabik. Vous n’avez plus qu’à monter sur le toit et arrachez la lance pour finir le travail. J’aurais disparu avant que vous n’ayez terminé.

Il est déjà en train de faire ses bagages, enfournant des liasses de papiers dans un sac. Votre regard est cependant surtout attiré par son visage, lequel est en train de fondre comme une bougie. Nul doute que cela présage un changement d’apparence imminent.

Vous êtes estomaqué par ce brusque passage de l’apathie à la ferveur, puis réalisez que ne pas prendre le temps de réfléchir est sans doute encore le meilleur moyen d’échapper aux sirènes anesthésiantes du sortilège.

Vous-même vous mettez à courir en direction de l’escalier avant que cet élan de motivation ne soit étouffé par le maléfice.

La suite a été une affaire d’une simplicité étonnante.

Vous êtes remonté sur le toit, vous avez arraché la lance, laquelle ne ressemblait déjà plus qu'à un gros bâton terne, il y a eu une lumière aveuglante, et quand vos yeux ont recommencé à fonctionner, il n'y avait plus aucune trace de la créature mystérieuse ou de l'arme l'ayant occise.

Ne voyant aucun intérêt à vous faire des nœuds au cerveau en essayant de comprendre le fonctionnement de cette magie, ou de la magie en général d'ailleurs, vous êtes ensuite aller dépouiller le laboratoire et l'appartement du sorcier de tout ce qui avait l'air d'avoir de la valeur, mettant au passage volontairement le souk pour rendre la lecture des événements aussi confuse que possible. C'est qu'il ne faudrait pas que des preuves remettent en cause votre témoignage.

Et ensuite, vous avez tranquillement quitté le vallon avant même que sa population ne se soit rendue compte que quoi que ce soit avait changé.

Les véritables ennuis, ce sont ensuite qu'ils ont débarqué.

Notez le Code Diplomatie.

Rendez-vous au [137](#).

46

Bon. Si vous vous demandiez où le nécromancien faisait ses trucs de nécromanciens, vous avez désormais votre réponse.

La pièce pourrait difficilement être plus cabalistique. Sans chercher, vous apercevez déjà des cercles magiques gribouillés sur les murs et le plancher, tout la verrerie nécessaire à la pratique de l'alchimie, ce qui ressemble fortement à une table de dissection heureusement inoccupée, et, bien évidemment, du papier partout, à n'en plus finir, grimoires, carnets, feuilles volantes, toute une littérature dédiée à la magie à laquelle le propriétaire des lieux semblait soucieux d'ajouter une volumineuse contribution.

Et tout ça est dans un état de saleté absolument repoussant, même pour vous qui n'êtes pourtant pas très regardant sur ces choses-là. Vous soulevez des troupeaux de moutons de poussière à chaque pas, et ça c'est quand vous ne marchez pas dans des débris ou des substances poisseuses que vous préférez ne pas chercher à identifier.

Le ménage n'a pas dû être fait depuis des années, peut-être même depuis la prise de pouvoir du Tueur d'Espoir. L'avantage, c'est que cela fait ressortir à quel point la plupart des recoins du laboratoire ont été complètement délaissés. C'est bien simple, s'il n'y avait un bureau à peu près propre, et les traces de pas plutôt fraîches y menant, vous pourriez croire l'endroit abandonné et condamné.

Notez le Code Laboratoire.

Si vous allez voir par là, rendez-vous au [72](#).

Si vous fouillez au contraire les parties laissés à l'abandon, rendez-vous au [199](#).

47

– Étant de fait la personne la plus proche du Tueur d'Espoir, vous êtes également la mieux placée pour connaître ses faiblesses.

– Sans blague. Tu crois que tu es le premier à avoir remarqué ça ? Je suis la clé de tout. La pythie qui a la réponse a toutes tes questions. Sauf que j'encaisse directement les offrandes au lieu d'engraisser les prêtres.

– Je ne pense pas que vous ayez la réponse à la question « Comment tuer le Tueur ? », ou il serait mort depuis un bail.

– Ah, bah, tout de suite, les questions techniques. C'est vous les aventuriers qui êtes censés savoir comment qu'on tue les mort-vivants. Moi je peux vous donner toutes les informations pratiques qui vous manquent, ses horaires, son équipement, ce genre de choses.

Vous puisez quelques pièces au fond de votre bourse :

– L'équipement, ça pourrait m'intéresser.

– Ah, là, toi tu négocies pas souvent avec la haute. Va falloir faire mieux que ça si tu veux tes infos.

– C'est de l'or.

– Oui. Et ?

Vous allez chercher la famille étendue des premières pièces.

– T'es un radin toi. Allez, je suis de bonne humeur, je te réponds quand même, dit-elle en vous arrachant une petite fortune des mains.

« Y'a rien. Rien de rien. J'ai cherché, je me suis dit qu'il devait bien avoir une bague magique, ou un coffret avec son cœur dedans, un truc du genre quoi. Et non. Du tout. Juste quelques outils un poil magiques dans son laboratoire, mais rien qui ressemble de près ou de loin à un artefact digne de ce nom.

« Ça m'a déçue, mais déçue. L'ancien seigneur avait pas un seul objet magique non plus, mais bon, un nécromancien, j'espérais qu'il soit un peu moins plouc quand même.

– Je sens comme une tentative de m'arnaquer en me faisant payer aussi cher du rien.

– Que dalle. C'est une super info. On a vu passer de ces types, ils se faisaient des films, ils s'imaginaient que ça se servait à rien de se battre contre le Tueur tant qu'ils auraient pas trouvé et détruit l'anneau de chez pas quoi à partir duquel il pouvait ressusciter à l'infini.

« Là, au moins, tu sais, tu vas le voir, tu le tues, c'est bon. Il est comme il est. Y'a pas de piège. En tout cas, pas sur ce front-là.

– Et la lance ?

– La... Ah, le truc sur le toit, planté dans le machin ?

– Oui. Ça ressemble quand même furieusement à un artefact.

– Euh... Alors, je suis pas tout à fait sûre, mais ce que je te dis, je l'ai pas découvert en secouant moi-même chaque breloque du château pour voir si par hasard elle se mettait pas à faire de la lumière. Tout ça je l'ai appris en, disons, coopérant avec un spécialiste.

– En ouvrant les portes et les coffres du Tueur à un magicien espion en échange d'une certaine somme d'or.

– Peut-être bien que oui, peut-être bien que non.

« Toujours est-il que durant son petit tour du propriétaire, il est monté sur le toit, en est redescendu... C'était quoi sa phrase déjà ? Ah oui : *C'est pas un objet, c'est un décor de carton-pâte.*

– Qu'est-ce qu'il voulait dire par là ?

– Aucune idée. Je suppose que ça a du sens pour qui est magicien. Il avait l'air retourné en tout cas.

Notez le Code Phylactère.

Rendez-vous au [162](#).

48

Bon. Vous n'êtes pas de bonne humeur. Vous avez passé un temps beaucoup trop long à errer dans la poussière pour au final ne strictement rien trouver. Ce serait déjà frustrant en temps normal. Dans les circonstances actuelles, cela vous fait douter de votre capacité à gérer vos priorités.

Mais vous avez quand même compris quelque chose.

Le laboratoire a été dévalisé, ratissé de fond en comble. Il ne reste plus rien de rien qui puisse avoir de l'intérêt.

Cependant, les traces laissées ici et là suggèrent que ce n'est pas l'œuvre d'une seule bande, mais plutôt la conséquence d'une multitude de petits larcins étalés sur des années : Des traces de mains et de pas appartenant à des personnes différentes et dans des couches de poussière plus ou moins récentes ; des serrures parfois crochetées avec brio, parfois détruites à la va-vite ; des étiquettes réécrites suggérant que certains objets ont été volés, remplacés, et volés de nouveau.

Vous ne savez trop qu'en déduire. Que le Tueur d'Espoir est tellement ahuri qu'il ne s'est jamais rendu compte de tous ces vols ? Qu'il est au courant et qu'il s'en fiche suffisamment pour ne même pas renforcer la sécurité en mettant un garde devant la porte ?

Diminuez votre Moral de 1.

Ne pouvant plus voir cette pièce en peinture, vous repartez au [151](#).

49

Vous toquez à la porte du nécromancien. Une fois. Deux fois. Puis avec insistance. Sans succès.

Un domestique blasé, attiré par le boucan, vous informe que le maître est au laboratoire. Vous vous y rendez donc, et martelez de même jusqu'à ce qu'on vous ouvre. Ce que fait, au bout d'un long moment, un nécromancien passablement irrité, une vision que personne avec une once d'instinct de survie n'a envie de contempler.

Vous ne sauriez dire si le fait qu'il porte toujours sa panoplie de seigneur campagnard insignifiant renforce ou infirme votre instinctive sensation de terreur. D'un côté, s'il avait ceint une robe en chair humaine tapissée de visages hurlant leur souffrance en silence, cela aurait certainement eu son petit effet. De l'autre, le décalage crée un malaise réel, suggérant une dangereuse imprédictibilité au lieu des conventions attendues.

– Rebonjour monsieur le baron. J'ai mené mon enquête, et je pense que ce j'ai appris mérite une seconde conversation.

– Je suis très occupé.

– Non. Non, vous ne l’êtes pas. Vous allez passer les prochaines heures ici la plume à la main à contempler votre feuille blanche. Au mieux du mieux, vous aurez peut-être cinq minutes de fausse productivité, griffonnant d’un coup une ébauche d’idée, de dessin, de calcul, pour l’abandonner aussitôt et ne jamais y revenir.

Rendez-vous au [135](#).

50

– Une ou sept c’est le même prix tu disais ? Et bien ça tombe bien...

Vous sortez une balle runique neuve de votre ceinturon.

– Parce que j’ai du boulot pour toi.

– Pff... Je savais que y’avait une arnaque.

Au tarif qu’il demande, si arnaque il y a, vous en êtes la victime.

Effacez la balle runique d’occasion de votre équipement si vous l’aviez préalablement achetée. Puis choisissez combien de balles neuves vous comptez sacrifier dans cette opération, en vous assurant d’en garder un minimum de deux de côté pour vos besoins balistiques. Incrémentez ensuite le total de Charges de l’Amulette d’autant. Enfin, notez le Code Coupe.

Rendez-vous au [84](#).

51

Vous n’avez aucune idée de ce qui a de la valeur là-dedans, ou de ce que vous pourriez embarquer sans que cela ne se remarque. Donc, dans le doute, vous ouvrez grand votre sac et vous transférer tout le contenu du bureau dedans.

Pas d’explosion magique pour le moment. Le seul désagrément que vous rencontrez est le rappel, alors que vous réajustez votre paquetage sur vos épaules, que le papier, et bien ça pèse quand même sacrément lourd.

Notez le Code Ramette.

Si vous voulez maintenant explorer le reste du laboratoire, rendez-vous au [199](#).

Si vous estimez avoir ce pourquoi vous êtes venu, repartez au [151](#).

52

Le lieu vers lequel vous vous dirigez est muni de belles fenêtres, grandes et propres, vous laissant tout le loisir d’admirer une demi-douzaine de scribouillards à l’œuvre, penchés sur leurs pupitres, infligeant mille souffrances à d’innombrables feuilles de papier à l’aide de plumes acérées et de tampons accablants. À en juger par le confort sinon spartiate de la pièce, ce luxe cristallin est d’ailleurs plus probablement un investissement destiné à économiser sur les luminaires qu’un cadeau fait à ces bougres.

La porte que les gardes vous avaient suggérée ne mène cependant pas directement dans cette antre travailleuse, mais à une antichambre juste à côté. Un préposé à l'accueil y poireaute depuis derrière un comptoir, aussi désœuvré que peu enthousiasme à l'idée de s'occuper.

– Oui, c'est pour quoi ?

Si vous demandez à voir le Tueur d'Espoir, rendez-vous au [71](#).

Si vous essayez de lui soutirer des informations pratiques, comme un plan des lieux, rendez-vous au [175](#).

Si vous avez l'un (ou plusieurs) des Codes Duo, Papier, ou Couture, et souhaitez demander à voir quelqu'un en particulier, rendez-vous au [189](#).

53

Vous n'allez pas vous cacher bien loin, vous contentant de vous glisser derrière l'angle du couloir le plus proche.

Et vous attendez.

Et attendez.

Le temps se fait long.

Enfin, la porte s'ouvre. Une noble apprêtée pour une sortie en ville se glisse hors des appartements. Du moins est-ce l'impression que communique son apparence, mais, pour ce que vous en savez, cela pourrait juste être une identité alternative du Tueur.

Vous allez vite être fixé. Alors qu'elle se retourne pour refermer, vous vous glissez derrière elle et posez délicatement votre poignard runique en travers de sa gorge, jusqu'à faire perler le sang. Elle comprend le message et s'immobilise. De votre côté, vous avez la semi-déception de constater qu'elle est bien une humaine ordinaire.

Vous jetez un œil à l'intérieur de la pièce. C'est une antichambre, avec un guéridon, une boîte à sucrerie, des sièges confortables, tout ce qu'il faut pour faire attendre dans de bonnes conditions.

Bref, rien d'intéressant, si ce n'est qu'elle donne sur une seconde pièce, où vous entrapercevez un lit, des déchets, et un nécromant en train de se lever en maugréant.

Notez le Code Otage.

Rendez-vous au [75](#).

54

L'espionne a une expression mi-figue mi-raisin :

– En tant que magicienne, je me sens un peu outrée. C'est comme une belle construction en marbre, où chaque pierre aurait été taillée avec précision pour s'aligner parfaitement avec les autres sans avoir besoin de mortier... Et puis d'un coup, en plein milieu, il y a un trou réparé avec des briques et du ciment.

– L'esthétique mise à part, est-ce que le bâtiment va s'effondrer au premier coup de vent ?

– Aucune idée. Les artefacts magiques, c'est vraiment pas ma spécialité. Je pourrais vous lancer un sort d'attaque pour tester si ça marche bien sûr. Mais ça serait vraiment du gaspillage pour le cas où justement elle fonctionnerait.

Retournez au [32](#).

55

Vous montrez discrètement une de vos munitions spéciales à l'épicière.

Son regard s'illumine de convoitise un instant, puis redevient froid et calculateur.

– Je sais pas trop. Ça a du potentiel, c'est pour sûr, mais c'est pas de l'argent directement utilisable. Tant que j'aurais pas réussi à les revendre, elles vaudront pas plus que des cailloux au fond de ma poche.

– Vous allez pas me faire croire que vous ne voyez pas passer de temps à autre des clients intéressés par ce genre d'article ?

– Des gars comme vous vous voulez dire ? Ah, ça, pour sûr, des zigotos qui tueraient pour des balles comme ça, j'en croise au moins un par mois, et c'est pas près de s'arrêter. En revanche, ils ont rarement les poches assez pleines pour pouvoir me les acheter contre du bon or.

– Ce n'est pas comme si une voyageuse telle que vous était limitée seulement aux visiteurs de ce marché...

La joute oratoire continue encore quelques temps ainsi, entre vous qui insistez bien sur la valeur de vos munitions, et l'épicière partagée entre sa cupidité et une réticence marquée à accepter un paiement autrement qu'en or, même si elle y gagne largement.

Au final, vous parvenez à la convaincre de l'intérêt de l'échange... Mais pour pas moins de trois de vos balles runiques en échange de sa flamme éternelle.

Autant dire que vous vous faites enfler grave.

Si vous acceptez malgré tout ce tarif indécent, rendez-vous au [15](#).

Si vous refusez, rendez-vous au [82](#).

56

Elle arrache un bout de papier d'un carnet, griffonne au crayon et à main levée un cercle magique dessus, et vous le tend.

– Tenez. Brandissez ça devant la barrière et elle s'ouvrira pour vous. Je peux pas faire plus simple.

Ça vous paraît même un peu trop simple.

Ajoutez le Diagramme d'Ouverture à votre équipement.

Rendez-vous au [141](#).

– Fer et feu. La base. Les gadgets technomagiques, ça vous lâche toujours au pire moment. C’est bien d’en avoir un ou deux en réserve, en atouts dans sa manche, mais faut pas baser sa stratégie dessus.

– Tu comptes tuer le nécromant avec un couteau et une torche ?

– Avec une épée bien affûtée et un bidon de naphte plutôt. C’est simple, c’est efficace. Même les nécromanciens les plus puissants ont bien dû mal à user de leurs pouvoirs quand leur tête est séparée du reste de leur corps, encore plus à revenir après avoir été réduits en cendres.

– Et comment tu comptes t’y prendre pour réussir la partie où tu lui coupes la tête ?

– Avec le geste sûr et rapide.

Il mime un mouvement de dégainement se concluant par une décapitation :

– J’ai bien observé le Tueur. Après tout ce temps sans que personne ne le mette jamais vraiment en danger, il a pris la confiance. Il laisse les gens qui veulent le tuer l’approcher, et même sortir leurs armes devant lui. Ça l’amuse beaucoup de les voir échouer même avec un tel avantage.

« Ça laisse une fenêtre, un petit instant pour en finir avant qu’il comprenne son erreur. Faut juste être assez bon pour en profiter.

– Et tu penses que toi tu l’es ?

– Oh que non. Pas encore. Mais j’y travaille.

– Et tu penses que personne d’autre d’assez bon n’est passé dans le coin ces dix dernières années ?

– Oh que si. Mais ça se voyait trop qu’ils étaient bons, et le Tueur a pris aucun risque. Le secret de la victoire, c’est d’être fort et de paraître faible.

Faible n’est pas le mot que vous auriez utilisé pour qualifier l’impression générale que renvoie Sven. Quoique, pour un mage, qui se croit forcément plus intelligent que tout le monde, sinon il aurait choisi une autre profession, un tel physique peut communiquer l’idée de quelqu’un de faible du ciboulot.

– En plus, moi je m’entraîne tous les jours. Le Tueur, lui, personne ne l’a vu réviser sa magie de combat depuis dix ans, et il n’a plus exactement assez de visiteurs malavisés pour que ça compte comme un entraînement régulier. Chaque jour qui passe, je m’améliore et il faiblit.

– Sauf que lui ne vieillit pas.

– Oui, bon, je compte quand même pas attendre d’avoir des cheveux gris avant d’y aller.

Le guerrier se rasant le crâne façon œuf, ce n’est pas la déclaration qui l’engage le plus.

Notez le Code Décollation.

Rendez-vous au [101](#).

Vous vous servez une bonne louchée. Ce sont des restes réchauffés, mais cela reste tout à fait mangeables. De toute façon, pour qui a connu la nourriture d'une campagne militaire, tout ou presque paraît bon ensuite.

– Versez pas du poison dans la soupe s'il vous plaît.

L'un des commis vient de vous adresser la parole.

– Le baron mange presque jamais ce qu'on prépare ici, vous réussirez qu'à empoisonner des gens au hasard dans le château.

– Quelqu'un a vraiment essayé d'éliminer le Tueur avec un plan aussi hasardeux ?

– Oh que oui. Plusieurs fois même. Plus quelques fois où la soupe était beaucoup trop diluée parce que quelqu'un avait mis de l'eau bénite dedans. Mais ce sont surtout les trucs toxiques à base d'argent qui me préoccupent là.

– Je ne compte rien verser dans une marmite au hasard.

– Ce serait cool.

– En fait, je suis même assez étonné par le simple fait que le Tueur mange.

– Il boit plus qu'il mange faut dire, commente narquoisement le troisième membre de la tablée.

– Je crois pas qu'il ait besoin de manger, au sens qu'il meurt pas s'il se nourrit pas. D'ailleurs, parfois, il s'écoule plusieurs semaines sans qu'il n'avale rien. Mais il lui arrive de grignoter ou de picoler oui.

– Ah, ça, picoler, il sait faire.

– Vous l'avez déjà vu bourré comme un coing ?

Vous n'arrivez pas à conceptualiser l'image d'un nécromancien drogué à autre chose que la magie.

– Euh, non. Personne ne l'a jamais vu vomir dans le caniveau ou un truc du genre.

– Mais le verre plein à la main, et les bouteilles vides à ses pieds, ça oui, ça tous les jours ou presque.

Intéressant. D'habitude, les ragots sur les nécromanciens évoquant leurs habitudes alimentaires sont nettement plus macabres, le liquide rouge dans les bouteilles étant plus facilement du sang que du vin. Vous vous demandez si cela cache quelque chose, ou n'est jamais qu'une autre incompréhensible étrangeté de cet endroit.

Votre encas terminé, vous remerciez les cuistots pour leur hospitalité, et ressortez dans la cour profiter un instant de la fraîcheur du jour, loin de la fournaise culinaire.

En tout cas, de manger quelque chose vous a rendu des forces que vous ne vous étiez même pas rendu compte d'avoir perdues. En y réfléchissant, vous n'aviez pas mangé depuis tôt ce matin, et votre organisme devait commencer à accuser le coup.

Étrange que votre estomac n'ait pas grondé de tout ce temps d'ailleurs. La sensation de faim devait être anesthésiée par la magie. Une façon subtile mais efficace d'affaiblir ses adversaires.

Vous devez avouer que c'est malin. Et vous êtes bien content d'avoir déjoué ce piège-là.

Remontez votre Moral de 1.

Rendez-vous au [151](#).

59

Vous apprêtez votre arme, chargez deux munitions runiques, faites le vide dans votre esprit... Et en un éclair vous ouvrez la porte et tirez vos deux balles coup sur coup.

Tous vos projectiles s'arrêtent net dans les airs à quelques centimètres de la tête du nécromant, et retombent un instant plus tard au sol sans autre énergie cinétique que celle de leur chute, rebondissant par terre comme de vulgaires cailloux.

Le Tueur se tourne à moitié vers vous sans quitter son lit, l'air contrit.

– Allons bon. Une attaque surprise par derrière ? C'est d'une absence d'originalité et de bon goût. Pourquoi pas aux toilettes pendant que vous y êtes ?

Et, sans vous accorder plus d'attention qu'à une mouche bruyante, il vous rend la politesse d'un éclair noir en pleine poitrine, le genre de magie à laquelle on ne survit juste pas sans disposer soi-même de quelque sorcellerie.

Si vous avez le Code Coupe, rendez-vous au [195](#).

Sinon, rendez-vous au [100](#).

60

– Et tu m'apportes quoi gringalet ?

– J'ai de la bouteille dans le métier de l'assassinat sur commande.

– Parce que tu crois que moi non ?

Et ces quelques mots donne le départ d'un long concours d'anecdotes, chacun de vous se lançant avec délectation dans le récit exagéré juste comme il faut de vos saloperies passées les plus mémorables.

L'heure tourne alors que les histoires s'enchaînent. Un des collègues particulièrement téméraires du mercenaire devenu fermier lui demande bien quand il compte reprendre le travail, mais un seul grognement suffit à le convaincre de s'intéresser à ce qui le regarde.

Au bout d'un énième vignette, il éclate franchement de rire :

– C'est bon, tu m'as convaincu : T'es vraiment pas un type à qui il faut tourner le dos.

– Mais efficace.

– Efficace pour bavasser, ça c'est sûr. Pour le reste, va me falloir des preuves concrètes.

Si vous souhaitez lui montrer le budget presque illimité dont vous disposez pour cette mission, rendez-vous au [114](#).

Si vous dévoilez vos armes runiques, rendez-vous au [33](#).

Si vous avez acquis une flamme éternelle et souhaitez lui montrer votre trouvaille, rendez-vous au [25](#).

61

Vous levez les yeux vers les hauteurs du château, vers votre cible, vers la carcasse suspendue.

Vous ressentez ce contre quoi vous aviez été mis en garde, ce qu'ont ressenti des dizaines d'assassins en ce même lieu avant vous. Un sentiment irréprouvable d'inutilité, de vacuité.

Et vous faites demi-tour.

Rendez-vous au [131](#).

62

– On avait bien mené notre enquête, avant de venir et sur place. On savait que c'était pas un grand mage de combat. Plusieurs quatrièmes couteaux sont passés à un cheveu de l'avoir par le passé parce qu'il vaut pas tripette quand il s'agit de se battre.

– Qui par exemple ?

– Un vieux à la cervelle complètement grillée. Il était persuadé d'être un grand chevalier errant défendant la veuve et l'orphelin. Sauf qu'on a bien cherché, il a jamais été ne serait-ce qu'écuyer.

« Et bah, s'il avait eu une vraie épée au lieu d'un bâton peint en argenté, le Tueur serait mort à l'heure qu'il est.

– Donc la solution est à chercher du côté des maisons de retraite ?

– Non, puisqu'au final il est mort et le Tueur non-mort. Une quasi réussite reste un échec.

« Mais ça a donné le ton de notre stratégie. Pas de grands plans compliqués, de la simplicité, de l'efficacité.

– Pour ce que ça vous a réussi.

– Un point pour toi.

– Et c'est tout ce que vous avez trouvé ? Qu'un petit vieux a failli réussir là où tous ont échoué ?

– Non, mais je suis sympa, j'écrème l'inutile pour toi. On croule sous les infos concernant ce type, sauf que tout ce qu'on en tire, c'est qu'il devrait s'être fait tuer quelques centaines de fois dans les dix dernières années.

« C'est pas un magicien qui a franchi le palier où les simples mortels ne peuvent plus rien contre lui. Il se débrouille bien sûr. Mais tu prends n'importe qui du conseil des archimages, même Tina l'Indolente, et il se fait mettre la pâtée en un claquement de doigts.

« Et pourtant, impossible de le tuer. Rien qui passe.

– Il manque peut-être une pièce au puzzle. Il pourrait être le protégé de quelqu'un de plus puissant par exemple.

– Les mages se surveillent tous. T'inquiète que si un gros bonnet était impliqué, l'info aurait depuis bien longtemps été récupérée, exploitée, et aurait tôt ou tard fini par fuiter.

« Non, la seule inconnue, c'est son tour de passe-passe que personne parvient à comprendre.

« Enfin, je dis ça... Dans le milieu, il se murmure que, justement, les têtes d'affiche ont compris de quoi il en retourne, qu'ils n'y ont trouvé aucun intérêt, et que c'est pour ça qu'ils ne s'intéressent pas à ce qui se passe ici.

– Et tu y crois ?

– Disons que ça expliquerait bien des choses.

– Et donc, le Tueur n'a aucune défense ?

– Pas tout à fait mais pas loin. Il a un sortilège qui le protège des projectiles, et bien sûr un corps de liche comme les affectionnent les nécromanciens, ce qui le met à l'abri des petites contrariétés de la vie organique. Rien que du classique cependant. Je pense pas que tu avais prévu de l'étouffer avec un oreiller de toute façon ?

– Non, mais de l'abattre de loin peut-être bien. Elle est efficace sa protection contre les projectiles ?

– Oui, là dessus il a pas mégoté. Ça l'a sauvé d'au moins une attaque à base de ces flèches enchantées qui font pousser des arbres dans tout ce quoi elles se plantent. Et bien, elles se sont plantées partout sauf sur lui, redécorant un couloir au passage. Et je pense pas que les archers étaient incompetents à ce point.

Notez le Code Dulcinée.

Rendez-vous au [101](#).

63

Vous décidez de retourner voir Sven maintenant que vous avez une meilleure idée de l'environnement du Tueur.

Il n'est plus aux champs. Mais, encore une fois, il vous suffit de demander pour retrouver sa trace : À cette heure-ci, il devrait être en train de s'entraîner dans le bosquet « à côté de la mare là-bas ».

Ce petit jeu de piste vous emmène à vous enfoncer dans les bois. Ce qui ne vous plaît guère. La nature n'est pas votre terrain de prédilection, vous aimez être en mesure de voir les ennuis arriver de loin plutôt que surgir à l'improviste de derrière un arbre ou un buisson.

Heureusement pour vous, ce n'est pas une forêt bien sauvage, et Sven n'est pas non plus un pisteur né. Sa piste se suit facilement jusqu'à une clairière qui, à en juger par les coupures sur les arbres alentours et à quel point la végétation y a été piétinée, lui a déjà servi de terrain d'entraînement à de nombreuses reprises par le passé.

Il se trouve présentement en son centre, enchaînant sans faiblir les exercices d'escrime. Inlassablement, sa lame jaillit de son fourreau, dessine d'élégantes et mortelles arabesques dans les airs, et retourne en position initiale, encore et encore, à une vitesse n'ayant rien à envier à celle de l'éclair.

Son degré de maîtrise est réellement impressionnant. S'il vous venait à l'esprit l'idée idiote de le défier en duel loyal au sabre, vous finiriez sans aucun doute avec un tas d'artères importantes tranchées net avant même d'avoir compris de quoi il en retourne.

Autrement dit, pour le moment, vous n'avez aucune envie de révéler que vous l'espionnez de derrière un fin rideau de verdure.

Vous paniquez d'ailleurs un peu quand il effectue un déplacement suggérant qu'il pourrait vous avoir repéré, mais non, il change juste d'exercice, partant désormais d'une position de départ mi-accroupie bancale. Parce qu'évidemment jusqu'ici c'était trop facile.

Notez le Code Forêt.

Si vous voulez, à bonne distance, révéler que vous êtes là, rendez-vous au [96](#).

Si vous continuez d'observer en silence, rendez-vous au [181](#).

Si vous vous carapatez discrètement, rendez-vous au [191](#).

64

Vous faites tourner la manivelle, et la mécanique généreusement graissée ne vous oppose aucune résistance, remontant sans heurt en quelques révolutions.

Vous vous attendiez à ce que le cadavre se bloque en arrivant au niveau des créneaux, mais, à votre surprise, il glisse à travers comme s'ils n'existaient pas.

Le spectacle est irréel, même pour qui a déjà côtoyé la magie. La forme éthérée, toujours aussi imprécise, n'a aucune consistance, les moellons la transperçant de part en part. D'aussi près, vous remarquez d'ailleurs que les chaînes n'y sont en réalité nullement attachées, et enserrant à la place ce que vous continuez de nommer la lance faute d'un terme plus adapté.

D'aussi près, l'ensemble irradie le malaise d'autant plus fort, vous plongeant dans une myriade d'émotions confuses.

Diminuez votre Moral de 1.

Si vous fichez le camp sans plus attendre, quitte à tout laisser en l'état, rendez-vous au [20](#).

Si vous prenez le temps de bien redescendre tout ça à sa place avant de partir, rendez-vous au [156](#).

Si votre Moral est (désormais) de 2 ou plus et que vous voulez essayer de retirer la lance, rendez-vous au [38](#).

65

– Une flamme éternelle ? Joli. Vous avez volé ça où ?

– Récupérée au marché. Elle avait été commandée par quelqu'un qui, sauf très grosse surprise, était venu dans le coin pour le Tueur d'Espoir.

– Là, vous me posez une colle. Tout objet magique est complexe et peut être utilisé de plusieurs façons pour peu qu'on s'y connaisse. Par exemple, j'ai vu une fois quelqu'un qui avait bricolé une hache capable de foudroyer ses ennemis à l'impact en y intégrant un cristal de révélation. Alors que, normalement, ça sert à dissiper les illusions.

« Toutefois, sans contexte, j'ai bien du mal à m'imaginer quel était le plan concernant ce luminaire de luxe.

Si vous avez le Code Aurore, Placard, ou les deux, rendez-vous au [128](#).

Sinon, retournez au [32](#).

66

Une fois, alors que vous croupissiez dans une oubliette dans l'attente de votre exécution (pour un crime que vous aviez commis, mais là n'est pas le sujet), vous avez mis en œuvre le plan d'évasion le plus stupide, le plus dangereux, le moins sensé, de votre existence. Parce que quand on est dos au mur, n'importe quoi est toujours mieux que rien.

Et vous êtes dans une situation similaire. Vous sentez bien dans votre chair que vous avez trop traîné, que vous auriez beau partir immédiatement, c'est trop tard, vous emporterez la malédiction avec vous.

Donc. Foutu pour foutu. Autant jouer toutes les cartes que vous avez en main.

N'empêche. Alors que vous attendez seul sur le toit, avachi derrière un merlon pour qu'on ne vous remarque pas d'en bas, que la nuit soit assez profonde pour mettre votre plan à exécution, vous êtes envahi de doutes. Sur ce plan, sur votre capacité à vaincre le Tueur d'Espoir en général, vos actions passées qui vous ont conduit jusqu'à ce moment précis, votre existence en général, tout ce que vous avez fait, tout ce que pourriez faire.

La panique s'empare de vous à de nombreuses reprises. Des pensées extrêmes se bousculent dans votre caboche, en une épuisante cacophonie aussi violente que contradictoire vous laissant tremblant de sueur et incapable de faire la moindre action, fusse-t-elle une bêtise.

Vous voyez passer le moment où vous resterez ainsi prostré jusqu'au petit matin, incapable d'une autre action que trembler dans le noir.

Et pourtant. Vous finissez par vous relever, par vous traîner jusqu'à l'enrouloir, par remonter la carcasse magique. Vous ne sauriez dire quelle force vous pousse alors que vous faites tout ça. Peut-être juste la rage de vivre ancrée au corps qui vous a permis de traverser une existence rarement bien rose. Ne pas vouloir mourir à ce point, ça demande une sacrée dose... Et bien, dans votre cas, d'égoïsme. Vous avez quand même fait de belles saloperies pour sauvegarder votre petite vie au cours de votre existence.

Alors, c'est peut-être pas très noble, mais contre un sortilège que vous imaginez surtout conçu pour éteindre la flamme du courage, de l'abnégation, du sacrifice, toutes ces belles choses, c'est pas si mal.

Et ainsi, vous vous retrouvez à essayer d'imiter la course du soleil en faisant joujou avec votre sphère, vous éblouissant à chaque mauvaise manœuvre. La situation est tellement absurde, ridicule, que vous avez bien dû à la trouver déprimante. Vous finissez même par éclater de rire.

Au final, c'est un échec, mais un échec qui vous laisse étonnamment détendu en dépit d'une nuit blanche. Lorsque le véritable soleil se lève, mettant fin à vos tentatives, et qu'aucun nécromant n'est venu vous éliminer dans l'intervalle, vous seriez presque de bonne humeur, une première en ce vallon maudit.

Et, à la lumière du jour nouveau, vous remarquez que la lance noire est désormais couverte de fissures brillantes.

Rendez-vous au [138](#).

67

– Ah ça, les clients spéciaux, j'en ai vu passer. Et par là, je veux dire tous ces gens qui donnent envie de s'arracher les cheveux, ce qui serait un comble pour un coiffeur n'est-ce pas ?

« Déjà, tous les magiciens. Tous des enquiquineurs. Tous. Et les religieux ? Insupportables. Insupportables. Entre les paladins toujours à l'affût de la moindre transgression pour vous tomber sur le râble, et les prêtres pour laquelle toute occasion est une bonne occasion d'entreprendre de vous convertir, impossible d'avoir une discussion avec ces gens-là.

« Là, en ce moment, encore ça va. Mais il y a eu des périodes, ils étaient partout. Partout. Vous pensez bien, la rumeur d'un nécromant, ça les attire comme l'odeur de la pâté attire le chien. Ah, ça, c'était le défilé, de toutes les obédiences possibles. Parfois d'ailleurs ils étaient trop occupés à se taper dessus entre eux pour se soucier des pratiques de celui sur le trône.

« Ça s'est calmé avec les années heureusement. Enfin, sur la quantité en tout cas, parce qu'on croise toujours les plus illuminés des illuminés, ceux dont même leur secte trouve qu'ils vont trop loin dans leur délire.

« Je me souviens d'un prêtre de je sais plus quelle divinité solaire, un gratiné de chez gratiné, qui a passé trois semaines à tourner dans le coin, à déblatérer du matin au soir qu'un soleil nouveau se lèverait bientôt sur la vallée, rompant le maléfice nous liant tous dans les ténèbres.

« Et puis un jour, après avoir abondamment râlé sur les marchands qui sont tous des arnaqueurs incompetents, ce qui changeait de d'habitude mais sortait un peu de nulle part quand même, il est parti, et on l'a plus jamais revu.

« Faut croire que le soleil par ici n'était pas à la hauteur de ses attentes.

Notez le Code Aurore.

Rendez-vous au [169](#).

68

– Oh, y'a pas que les morts qui laissent des bouts derrière eux vous savez. J'irais plus vite à compter ceux qui n'ont pas oublié un petit quelque chose, quand ce ne sont pas toutes leurs affaires qu'ils laissent en plan.

« Si vous voulez, contre une somme dérisoire, je vous laisse y jeter un œil, et, contre une somme moins dérisoire, je vous autorise à prendre ce qui vous intéresse.

Vous avancez la somme « dérisoire » demandée, l'ajoutant mentalement à votre note de frais. L'aubergiste vous conduit alors à une chambre inoccupée et non meublée tenant lieu de réserve.

Quand elle en ouvre la porte, vous regrettez aussitôt votre investissement. Sous vos yeux s'étale un capharnaüm de sacs vides, de chaussettes dépareillées, d'écharpes, de trousse de toilettes, bref de tout ce qu'il est absolument banal d'oublier dans une hôtellerie.

La propriétaire vous laisse généreusement tout votre temps pour fouiller, tandis qu'elle fait le ménage dans les autres pièces.

Et, quitte à avoir payé, vous vous y atteler.

Bon. Aucune trace de quoi que ce soit qui pourrait avoir la moindre valeur financière, même dérisoire. Pas d'armes ou d'outils avec la moindre valeur pratique non plus. Quant à la valeur informative, c'est plus difficile à déterminer.

Un occupant a laissé derrière lui un journal dans lequel il a consigné chaque soir toutes les façons dont il a péché ce jour, et comment il compte bien expier ses fautes à terme. Les descriptions des flagellations qui l'attendent sont, disons, fort détaillées.

Au milieu de cette pornographie masochiste drapée de spiritualité, vous croyez comprendre que son principal chef d'auto-accusation est la non-progression de son plan pour briser le maléfice de « l'infâme nécromant », en raison du retard de livraison de l'indispensable « calice de lumière ». Et oui, il réussit à présenter ce contretemps comme quelque chose dont il serait personnellement responsable et pour lequel il devrait être sévèrement puni.

Des traces de pages arrachées ici et là suggèrent que tous les détails de ce fameux plan ont été récupérés par d'autres que vous.

Il y a également des dizaines de branches de gui, soigneusement taillées, affûtés, et... Brisées, ou avec des ratés de découpe, ou fines comme des brindilles, ou à peine plus grandes que des cure-dents.

Vous supposez que quelqu'un – l'auteur du journal ? une toute autre personne ? – a essayé de créer un projectile mortel – flèche ? fléchette ? – à base de gui. Parce que capable de passer outre certaines défenses du nécromancien ?

Enfin, il y a la demi-douzaine de pots de peinture. De la peinture ordinaire à première vue, correspondant aux six couleurs de l'arc-en-ciel autres que l'indigo.

Les récipients ne sont pas scellés et semblent encore presque pleins. Les pinceaux de chantier que vous découvrez non loin sont quant à eux bien propres, à l'exception d'un, couvert de bleu séché, ayant en toute logique servi à dessiner le quart de cercle de la même teinte sur la planche brisée déposée non loin.

Là, vous séchez totalement sur l'objectif final.

En ressortant, vous interrogez l'aubergiste à propos des gens qui ont fouillé ces affaires avant vous.

– Oh, j'ai des équipes d'une demi-douzaine de pays différents qui viennent faire un tour là-dedans au moins une fois l'an. Enfin, venaient. Comme tout le reste, ça a bien ralenti.

« De temps en temps, ils piquent des trucs et croient que je le remarque pas. Ou ils laissent des fausses pistes pour leurs concurrents. Enfin, tant qu'ils payent bien, moi, je ferme les yeux.

Notez le Code Placard.

Si vous souhaitez emporter quoi que ce soit avec vous, notez-le parmi votre équipement. Vous l'aurez bien évidemment volé, hors de question de dépenser un sou de plus ici.

Rendez-vous au [130](#).

L'individu ne paraît pas plus recommandable de près que de loin, ce serait même le contraire. Cheveux longs et barbe, même bien entretenus, ne parviennent pas à cacher les brûlures, coupures, et autres tâches suspectes émaillant une tête osseuse elle-même à peine dissimulée par un capuchon à la mauvaise taille.

Et le sourire qu'il vous adresse est le plus faux qu'il soit possible d'imaginer.

– Enchanté de faire votre connaissance, monsieur. Est-ce que je peux vous être d'une aide quelconque ? J'ai de tout pour toutes et tous.

– Je ne prends que ce qui concerne le Tueur.

– Ah, on vit pour son travail à ce que je vois ? Je comprends, je comprends. Moi-même, je suis très boulot. Tellement qu'on m'appelle Business dans le milieu. Et j'ai aussi tout ce qu'il vous faut pour ce front-là.

Il entrouvre son manteau et en sort une gélule.

– Un remontant maison. Vous avez dû entendre que plus on approche le *killer*, plus on perd en énergie. Mais avec ça, vous repartez direct. Ça vous réveillerait un mort.

La consommation de produits dopants préalablement ou postérieurement à un affrontement avec un magicien n'a rien d'inhabituel. L'abus de potions de régénération, de courage, d'héroïsme, et autres améliorateurs de performances avec des noms poétiques, y compris hors des périodes de danger réel, est d'ailleurs un travers bien connu des gens dans votre corps de métier.

Toutefois, si une solution (al)chimique pouvait venir à bout du nécromancien, vous supposez que cela ferait belle lurette qu'il ne serait plus un problème.

– Mouais. T'as quoi d'autre ?

– Et bien, je remarque que monsieur porte une arme à feu. Mais dispose-t-il de munitions réellement efficaces contre quelqu'un ayant vaincu la faiblesse de la chair ?

Il sort de son manteau-entrepôt une balle, qui, à votre grande surprise, semble en fer runique. Bon, pas du fer runique neuf, plutôt du fer runique retravaillé à coups de marteau, mais du fer runique quand même.

– Où t'as eu ça ?

– Secret professionnel.

– Je mange pas de ce pain-là. Si tu veux faire affaire avec moi, va falloir me lâcher de vraies informations. Où t'as eu ça ?

– C'est que c'est une histoire compliquée...

Un regard appuyé de votre part suffit à le convaincre d'arrêter son numéro et de lâcher le morceau.

– Je l'ai récupérée dans un mur du château, peu après que le Tueur ait réchappé d'une fusillade. Ça a été coton de la retaper.

Vous lui arrachez des mains, et observez le projectile de plus près pendant qu'il râle mollement à propos de votre comportement. Les runes semblent avoir été reconstituées proprement, et la balle a

cette consistance si particulière, comme enveloppée d'une fine pellicule très légèrement électrique, propre aux éléments en fer runique actif, par opposition aux copies de carnaval et aux pièces abîmées dont la magie s'est enfuie.

Le résultat n'est bien sûr pas aussi élégant que si elle avait été refondue et regravée proprement, mais, pour une réparation de fortune, c'est plutôt pas mal. De plus, elle est de la bonne taille pour votre arme, ce qui n'a rien d'étonnant, la technologie des munitions runiques s'étant développée de concert avec la standardisation des calibres.

– Tu t'y connais on dirait.

– J'ai jamais fini mon apprentissage dans les ateliers arcaniques de la Cité Azure. Mais j'ai eu le temps d'apprendre quelques trucs.

– Tu as été viré je suppose ?

– Oui. Non. C'est compliqué.

Nouveau regard.

– J'étais revenu au pays pour des vacances. Le Tueur a pris le pouvoir pendant que j'étais dans le coin. Et après, j'ai juste plus eu envie de devenir un artisan magique parmi des centaines d'autres, vous voyez le genre ?

Pas vraiment, mais vous supposez que c'est un de nombreux événements étranges à imputer au sortilège du Tueur.

Vous négociez un prix pour la balle runique rafistolée, au moins par principe. C'est cher, mais cela reste acceptable par rapport à la taille de votre bourse pour cette mission, et risible si l'on considère la valeur du fer runique sur le marché du neuf.

Après, avez-vous besoin d'une balle supplémentaire de seconde main, qui potentiellement pourrait se disloquer lors du tir, quand vous avez déjà un chargeur de balles neuves ?

Si vous choisissez d'acheter quelque chose à Business, rendez-vous au [92](#).

Si vous préférez opérer une réquisition sans compensation de ses produits pour le bien collectif de vous-même, rendez-vous au [8](#).

Si rien de ce qu'il a à vous proposer ne vous intéresse, rendez-vous au [83](#).

70

– Tu saurais recharger ça ?

– Faites voir...

Vous le laissez tripoter l'amulette tout son saoul.

– Vous êtes un client chanceux monsieur. Il s'avère que je suis en mesure de transformer la munition runique que je vous ai proposée la dernière fois en une recharge moins seyante à l'œil mais tout aussi efficace.

– Ça offrirait une protection contre combien de sorts ?

– Et bien, un seul. L’amulette n’est jamais qu’un système de fusibles auréolé de mysticisme. Un sort, un fusible fondu. À moins que vous ne puissiez me fournir d’autres balles en fer runique, ou équivalent, je ne vais pas pouvoir faire mieux.

– Tu sais, un escroc normal aurait bourré de papier coloré les autres fentes et m’aurait fait payer pour les sept.

Il émet un sifflement désagréable, à mi-chemin entre le rire et soupir, et se concluant par une grimace :

– Oh, je compte bien vous faire payer pour les sept dans tous les cas monsieur. Saboter un artéfact de cette qualité en revanche, ça jamais !

Que cette déclaration péremptoire sonne sincère est incroyablement déprimant, un rappel que la vie de Business aurait pu être toute autre sans le Tueur d’Espoir.

En l’occurrence cependant, cet état des faits vous arrange bien.

Si vous lui payez la somme indécente, mais encore dans les moyens de votre bourse (ça finira en frais de toute façon), qu’il demande pour recharger l’amulette à l’aide de sa balle cabossée (que vous l’ayez préalablement achetée ou non), rendez-vous au [176](#).

Si vous révélez que vous avez effectivement d’autres balles runiques à votre disposition, rendez-vous au [50](#).

Si vous préférez les conserver sous forme de munitions plutôt que de les risquer dans un artisanat hasardeux, retournez au [182](#).

71

– C’est que notre seigneur est très occupé. Ce genre de rendez-vous se prend normalement des années à l’avance.

– C’est important.

– C’est toujours important. Toutefois, il y a des importances plus importantes que d’autres.

– Je viens de loin au cas où vous n’auriez pas remarqué. J’amène des nouvelles que le Tueur d’Espoir...

– Si vous pouviez l’appeler par son titre s’il vous plaît. C’est moins agressif.

– ... Que *monsieur le baron* doit absolument entendre. À moins que vous ne préféreriez vous charger vous-même de lui transmettre les mauvaises ?

Vous pariez sur le fait que la perspective de discuter avec son patron, et accessoirement un nécromant, l’enchanté encore moins que vous. Encore plus pour lui dire des choses qu’il n’a pas envie d’entendre. Et vous avez raison.

– Très bien, très bien, si vous insistez. Vous seriez disponible... Là tout de suite ?

– Oui ?

– Parfait. Allons régler ça alors.

Le ton est celui d'une personne cherchant à expédier une corvée au plus vite, quitte à bâcler. Un état d'esprit que vous approuvez en général, et en particulier en la circonstance, n'y voyant que des avantages.

Après une ultime hésitation, l'employé se lève de mauvaise grâce de sa chaise (pourtant bien inconfortable), bougonne encore un coup pour la forme, et vous ordonne sèchement de le suivre.

Vous obtempérez, et trottinez derrière l'agent à travers un couloir, un escalier, et encore un autre couloir dans un parcours tout sauf labyrinthique, le bâtiment n'étant pas si grand ni si mal conçu. Vous n'aurez guère de mal à retrouver votre chemin sans lui.

Il finit par s'arrêter devant une épaisse porte ferrée pourvue d'un judas et d'un heurtoir. Un grand coup de ce dernier, une inconfortable minute d'attente, et le second s'ouvre.

– Qu'est-ce tu veux ? demande une voix féminine pâteuse à travers l'ouverture.

– Quelqu'un veut voir le patron. Un assassin qui s'y croit.

Son interlocutrice éclate de rire, en un gloussement contagieux qui infecte également votre guide.

– Donne-moi cinq minutes, histoire de le rendre présentable, et il va s'occuper de son cas.

– Ça roule.

Le judas se referme, le préposé se retourne vers vous, le regard illuminé, transporté d'aise à l'idée de se débarrasser de vous.

« Et bien, vous n'avez plus besoin de moi. Bonne continuation. »

Et il repart sans attendre de réponse, presque en courant, vous laissant seul devant la porte close.

Notez le Code Annoncé.

Rendez-vous au [21](#).

72

C'est indéniablement le bureau d'un théoricien de la magie. Il y a des ouvrages de référence, des feuilles couvertes de notes dont vous y ignorez si elles sont en code ou en jargon, d'autres remplies de qui ressemble à s'y méprendre, à vos yeux de néophyte, à des calculs mathématiques et des figures géométriques, et quelques instruments bizarres dont vous ignorez s'ils sont vraiment utiles ou juste là pour donner du cachet.

Vous ignorez beaucoup de choses de fait. Vous n'avez jamais étudié la magie, même si vous avez eu le loisir d'observer nombre de mages de près du fait de vos activités, et n'avez donc pas la moindre idée de ce qui se trame ici.

En revanche, vous soupçonnez que cela ne se déroule pas comme prévu. La plupart des pages ne sont que très partiellement remplies, le texte s'arrêtant brutalement au milieu d'une phrase ou d'une formule. Énormément de passages ont été barrés d'une grand croix, et si l'encre était rouge il ne manquerait que des commentaires désagréables à leur côté pour y voir la patte d'un enseignant peu amène devant une copie particulièrement médiocre.

Bref, vous avez l'air d'avoir devant vous des brouillons bons pour la poubelle, mais qui ne s'y trouvent pourtant pas, bien que certaines feuilles soient assez vieilles pour avoir quelque peu jauni.

Ce qui ne veut pas dire qu'un autre mage ne parviendrait à en tirer quelque chose.

Notez le Code Stagnation.

Si vous voulez embarquer tout ça, des fois que cela puisse se convertir en un joli pactole supplémentaire à la fin de cette mission, rendez-vous au [51](#).

Si vous voulez plutôt explorer le reste du laboratoire, rendez-vous au [199](#).

Si vous estimez qu'il est temps de partir, rendez-vous au [151](#).

73

Si quelques clients sont bien entrés ou sortis pendant que vous regardiez ailleurs, la grande salle n'a sinon pas changé d'un pouce, ses autres occupants toujours (in)occupés aux mêmes activités aux mêmes places.

Ajoutez à ça l'éclairage tamisé de fenêtres plus translucides que transparentes rendant impossible de déterminer l'heure exacte de la journée, et le résultat final est l'impression tenace et désagréable que le temps s'est arrêté.

Diminuez votre Moral de 1.

Si vous n'avez pas le Code Banni et désirez parler à l'aubergiste, rendez-vous au [30](#) si c'est votre première conversation, et au [78](#) sinon.

Si vous n'avez ni le Code Bricolage ni le Code Délit et souhaitez discuter avec l'individu encapuchonné, rendez-vous au [69](#).

Si vous n'avez pas le Code Banshee et voulez aller voir du côté des gardes diaprés, rendez-vous au [7](#).

Si vous estimez avoir fait le tour de ce que cet endroit a à vous offrir, repartez au [11](#).

74

C'est le marché le plus morne qu'il vous ait été donné de voir.

Alors oui, il y a du passage, beaucoup d'activités, des achats et ventes un peu partout en continu, etc. C'est sans aucun doute prospère.

Mais c'est terne, avec une absence d'exotisme marquée. D'habitude, dans les endroits comme celui-là, il y a toujours un vendeur de fruits étranges, d'objets mystérieux, voire carrément des saltimbanques se donnant un spectacle.

Ici, rien pour donner le change. C'est un lieu purement utilitaire, où on vient acquérir des denrées dont on a besoin pour vivre, rien de plus.

Les prix sont tous très concurrentiels, pour ne pas dire que c'est carrément donné. Vous ne seriez pas sur le territoire d'un nécromant, les gens viendraient de loin pour se fournir ici.

En ce qui concerne la qualité des produits, c'est, pour utiliser l'expression consacrée, une terre de contrastes.

Certains étals sont proprement pitoyables, proposant des paniers troués, des légumes pourris, des vêtements miteux, et autres débris bons à jeter. Même les vendeurs derrière leurs présentoirs semblent considérer qu'ils n'ont aucune chance de vendre quoi que ce soit, et attendent juste que la journée se passe sans faire moindre effort pour attirer le chaland.

À d'autres endroits, vous avez des produits d'exception, des primeurs, pâtisseries, grillades, qui vous mettent l'eau à la bouche, des bottes, couteaux, brosses, avec un degré de finition incroyable, tout ça bradé à des prix ridicules par des producteurs qui se répandent en excuses à propos d'imperfections risibles à la moindre question.

La plupart des échanges se font cependant avec une économie de paroles digne de moines ayant fait vœu de silence. Certains marchands poussent même le concept encore plus loin en envoyant balader toute personne ouvrant la bouche en leur présence.

Entre deux achats, parce que vous n'allez quand même pas laisser passer de si bonnes affaires, vous quadrillez le marché à la recherche de quelqu'un proposant des produits dont un nécromant pourrait avoir besoin.

Si vous ne trouvez aucun étal avec des ingrédients étranges, des lames ondulées, des robes en plumes de corbeau, des philtres fluorescents fumants, ou autres éléments de décorum pour cette profession, vous finissez par repérer quelques services qui pourraient bel et bien intéresser un mage :

Un minuscule étal vendant carnets et manuscrits haut de gamme, plumes finement taillées, encre, bref tout l'indispensable de quelqu'un écrivant beaucoup.

Pour y jeter un œil, rendez-vous au [9](#).

Une épicière au sens premier du terme, spécialisée dans les herbes aromatiques venues d'ailleurs. Rien de magique, mais peut-être le seul étal à explicitement proposer des produits provenant d'au-delà des frontières du Val.

Pour aller y voir de plus près, rendez-vous au [13](#).

Le marché est également l'endroit où le Tueur est devenu célèbre en effectuant son petit numéro. Si vous souhaitez vous renseigner auprès de témoins de première main à propos de ce jour, rendez-vous au [36](#).

Enfin, si rien de tout cela ne vous paraît digne d'intérêt, repartez au [11](#).

75

À la question « Comment savez-vous qu'il s'agit du nécromant ? », ou, s'il faut vraiment chipoter, *d'un* nécromant, vous apportez la réponse suivante : Si ce type n'est pas un mort-vivant, vous, vous êtes un canard.

Certes, l'être que vous observez a de la peau sur les os, des canines d'une longueur ordinaire et des yeux sans éclat rouge. Mais il n'y pas de vie dans ce corps là. Pas de respiration, pas de clignements de paupières, pas de micro mouvements musculaires. Vous contemplez une marionnette de cire, où la magie aurait remplacé les cordages.

Cette étrangeté mise à part, il ressemble sinon à n'importe quel petit seigneur local, avec sa barbichette à la mode et sa fringante tenue de dandy. Il y a même presque un excès de normalité dans cette mise, une conformité aux attentes exagérée, comme pour donner le change.

Loin de vous rassurer, cette apparence badine ne fait qu'accroître votre nervosité. Un nécromancien ne devrait pas ressembler à ça.

Si vous avez le Code Dialogue, rendez-vous au [104](#).

Si vous avez le Code Otage, rendez-vous au [123](#).

Sinon, rendez-vous au [127](#).

76

– Voyons voir... Des clients qui sont restés un certain temps... Puis qui sont partis... Et qui aux dernières nouvelles sont toujours vivants...

« Y'a bien quelques types que j'ai mis à la porte parce qu'ils pouvaient plus payer. Vous les trouverez à errer dans les rues du coin. Mais bon, ils feraient passer les zombies que j'ai encore pour des modèles de fraîcheur.

« Sinon, voyons voir...

Elle sort un volumineux registre et se met à le feuilleter à la recherche de l'inspiration :

– Y'en a un certain nombre en fait. Je m'en souvenais pas, mais des gens qui sont tranquillement restés quelques jours, une semaine, un mois parfois, et qui s'en sont allés ensuite sans faire de bruit, faut croire que j'en ai eu plein.

« J'ai pas noté grand-chose les concernant, donc faut croire que c'était pas des clients particulièrement difficiles ou mémorables.

« C'est marrant la mémoire té. On se souvient parfaitement de la catastrophe, mais pas de toutes les fois où y'avait rien de particulier.

Et bien, voilà une nouvelle qui vous rassure sensiblement sur votre propre capacité à repartir d'ici pas trop ravagé. C'est qu'à force d'entendre que vous alliez y passer, en âme sinon en corps, vous commenciez presque à douter.

Augmentez votre Moral de 1 et notez le Code Registre.

Rendez-vous au [130](#).

77

– Honnêtement ? Non.

Vous lui avez dit ce qu'il voulait entendre, sans réfléchir, sans souci de véracité, juste pour mettre en confiance votre cible.

Toutefois, alors que vous la prononcez, vous comprenez à quel point votre déclaration est sincère. Vous n'arrivez pas à concevoir un scénario dans lequel vous seriez en mesure de le vaincre. Alors que vous êtes parfaitement en mesure d'imaginer toutes les façons dont vous allez y passer en essayant.

– Êtes-vous homme à vous faire tuer par principe, monsieur... ?

– Trente-Deniers. Et bien sûr que non.

– Alors je crois que vous saurez en tirer les conclusions qui s'imposent.

Vous lâchez un borborygme pour toute réponse, ne trouvant plus vos mots. Vous ne gagnez pas à tous les coups, loin de là, mais, par le passé, vous aviez toujours une idée pour rebondir, tirer quelque profit d'une situation ayant mal tourné.

En cet instant cependant, il n'y a que le néant, une défaite absolue ne laissant que le regret. Vous n'auriez jamais dû venir ici.

Vous vous relevez avec la dernière étincelle d'énergie qu'il vous reste :

– Il faut que je parte d'ici.

– Une sage décision monsieur Trente-Deniers. Puissiez-vous ne jamais revenir.

– Je ne sais pas si j'aurais cette chance.

Rendez-vous au [131](#).

78

L'aubergiste semble terriblement fatiguée de vous voir revenir à la charge, au point d'ignorer le chant des pièces qui s'entrechoquent.

– Gars, laisse tomber. Tu trouveras rien ici, tout comme les dizaines et dizaines de gus qui sont passés avant toi. Si tu sais ce qui est bon pour toi, barre-toi. Quitte ce pays de dingues tant qu'il en est encore temps, et ne reviens jamais. Ici, y'a que la folie et la mort à trouver.

Sa tirade se conclut dans un silence pensant, tous les bruits de la taverne s'étant tus alors qu'elle vous rabrouait. Le genre d'ambiance qui ne peut déboucher sur rien de positif.

Soit. Votre cerveau, aguerri par de similaires esclandres sociales passées (se fâcher avec les taverniers fait pour ainsi dire partie du métier), calcule que vous n'avez aucune raison de vous battre pour rester ici : Les informations peuvent être acquises ailleurs et toute bagarre est à même de causer une perte de temps et une publicité dont vous vous passeriez bien.

Aussi acquiescez-vous très vaguement de la tête à cette recommandation, et repartez-vous sans laisser de pourboire supplémentaire.

Une fois dehors, et après vous êtes assuré qu'aucun idiot ne s'est mis en tête de vous suivre, vous méditez ce qui vient de se passer.

La tenancière n'aurait pas dû être aussi épuisée moralement après quelques malheureuses questions. Surtout des questions aussi bien payées. Sans doute s'agit-il là d'un des effets du maléfice du Tueur.

S'il rend à ce point imprévisibles les réactions des personnes que vous croisez, vous n'êtes pas au bout de vos peines. Rien de plus dangereux que l'imprévisible. Surtout quand il a réussi à mettre la main sur un couteau de cuisine et frappe sans signes avant-coureurs. Mais bon, vous n'êtes pas là pour ressasser cette vieille histoire.

Diminuez votre Moral de 1 et notez le Code Banni.

Rendez-vous au [11](#).

79

– Voilà qui devrait satisfaire les nombreuses personnes à qui vous comptez vendre ces informations, monsieur Deniers.

– Vous ne pensez pas que je suis quelqu'un de parfaitement loyal qui ne les révélera qu'à son seul commanditaire ?

– Non. Non, je ne pense pas. Vous auriez bien tort de ne pas le faire de toute façon. Les mages s'espionnent tellement tous les uns les autres que ces détails seront connus de tous sous peu. Autant vous faire un peu d'argent en plus au passage.

– Si vous insistez.

– Oh, ce n'est pas tant un conseil qu'une constatation. Je connais bien les gens sans scrupules de votre espèce. Ils font de très bons nécromants quand ils ont des aptitudes pour l'étude.

« Vous ne m'en voudrez donc pas si j'espère que nous nous reverrons jamais, ou à tout le moins dans le futur le plus lointain possible.

– Ça, ça dépendra surtout de vous et de vos confrères. Moi, je fais ce pourquoi on me paie.

Et quelques extras à côté parfois il semblerait.

Rendez-vous au [145](#).

80

– Tous ces nécromants que toi et ta bande vous vous seriez faits par le passé, c'était aussi en les chargeant à l'épée ?

– Hé. Je te permets pas de mettre en doute ma parole quant au nombre gigantesque de puissants mages se jouant de la vie et de la mort qu'on aurait affrontés.

Le ton est jovial, et il s'enfilerait bien une bière s'il en avait une sous la main.

– Bon, je dis pas qu'on a systématiquement combattu les premiers de la classe, ceux avec mille ans d'expérience et de puissance accumulée. Mais on a quand même fait quelques belles prises.

« Et c'était pas toujours une épée, mais oui, un bon gros coup d'arme blanche, ça résout bien des problèmes. De toute façon, sur le front de la magie, les magiciens auront toujours un coup d'avance sur les gens comme nous. Donc, les armes thaumaturgiques, on oublie.

« Après, je dis pas qu'on se contentait de débarquer à quatre, comme ça, sans chichi, et de les tabasser. Non, c'est tout un travail préparatoire. Il faut trop souvent enquêter un bon paquet de temps pour savoir quand un mage, en particulier s'il touche à la nécromancie, est le plus vulnérable, sans ses gardes et loin de ses défenses magiques.

– C'est sûr que c'est plus simple avec les vivants : Eux ils vont aux gogues de temps en temps.

– Je vois que j'ai affaire à un connaisseur.

– C'est pas un métier qu'on peut faire si on supporte pas l'odeur du sang et de la merde.

– Tout à fait. Faut aller là où ça pue. Et c'est pareil avec nos amis les nécromants. À défaut d'avoir des besoins, ils ont souvent des travers.

« On en a eu un, il pouvait pas s'empêcher de quitter sa tour bien protégée par une porte dérobée pour aller en ville boulotter des gens dans des ruelles sombres comme le premier croque-mitaine venu. On se l'est fait alors qu'il était encore penché sur sa dernière victime, tout barbouillé de sang et de viscères. Ça reste dans le thème tu vois.

– Et le Tueur, il sort aussi à la nuit tombée ?

– Ah. Si seulement. Mais non, c'est le nécromancien le plus ennuyeux de tous les temps. Il passe sa vie entre sa chambre et son laboratoire. Il sort jamais de sa forteresse, et même la grande salle à manger avec la table gigantesque, la salle d'audience pareillement démesurée, toutes ces choses qui font seigneur, il n'y va qu'à reculons.

– Pas un petit vice de rien du tout ?

– Rien de plus que ce qui est attendu d'un nécromancien. Il entretient la saloperie de sortilège qui maintient le pays sous sa coupe, il tue quelqu'un qui s'intéresse d'un peu trop près à ses affaires de temps à autre. Rien qui sorte de l'ordinaire, rien d'exploitable.

« Ah si. Il a un péché mignon. Les gâteaux.

– Les gâteaux ? Vraiment ?

– Ouais. Il en bouffe des quantités astronomiques. Je suis sûr que tout ce sucre le tuerait s'il était pas déjà mort.

– Et c'est pas exploitable ça ?

– On y a réfléchi. On s'est dit qu'on pourrait empoisonner ses bavarois aux fruits rouges ou ses mille-feuilles aux amandes. Mais trouver une substance ayant de l'effet sur un mort-vivant, c'est pas évident. On a aussi envisagé de se déguiser en livreurs pour l'approcher. Mais approcher le Tueur c'est déjà pas un problème en soi, donc on a laissé tomber.

– Tu ne viens pas de dire qu'il ne sortait pas de chez lui ?

– Si. Mais chez lui, c'est l'endroit le plus mal défendu et le plus mal surveillé du monde. Plus aucun sortilège-piège n'est en état de marche, et les gardes laisseraient entrer une troupe en armes sans sourciller.

Notez le Code Dessert.

Rendez-vous au [101](#).

81

– Comme je te l'ai dit, les clients, je croule pas vraiment dessous en ce moment.

« Si tu veux tout savoir, en ce moment j'ai à peine une demi-douzaine de zombies. Phase terminale, leurs journées ne sont faites que de picole et de petits boulots pour payer leur alcool, leur bouffe, leur toit, le minimum qu'il faut pour survivre à peu près décemment.

« Sinon, j'en ai deux qui sont arrivés y'a seulement quelques mois et sont encore à peu près présentables.

« Côté pile, un gros dur, un certain Sven, qui se lève bien avant l'aube pour s'entraîner à transpercer l'air de son épée, bosse aux champs dans la journée, et reprend ses passes d'armes avec le vent au crépuscule.

« Côté face, une intello, une dénommée Sophia, toujours le nez dans un texte. Elle s'est trouvée un poste dans l'administratif au palais. Enfin, si on peut appeler ça un palais. Le donjon quoi.

– Vraiment personne d'autre ?

– Que non. Je te l'ai dit, le filon s'est tari. Il reste deux, allez trois avec toi, pépites au fond, et sinon c'est du gravier.

– D'accord. Qu'est-ce que vous pouvez me dire d'autre sur cette Sophia et ce Sven ?

– Pas grand-chose. Ils sont tous les deux là pour le Tueur d'Espoir, ça c'est un secret de polichinelle. Pour le reste, j'espionne pas mes clients.

Vous ajoutez quelques pièces.

– Le chambre du Sven est presque vide. Juste le strict minimum qu'il faut pour rester propre. Je pense qu'il cache sa panoplie de parfait petit soldat au fond des bois.

« La Sophia, elle, elle s'est constituée une vraie bibliothèque. Y'a des textes partout, dont pour moitié de carnets qu'elle a elle-même remplis.

– Elle écrit quoi ?

– Des trucs dans une langue que je comprends pas. Je suppose que ce sont des trucs magiques, vu que tous ses bouquins avec un titre intelligible parlent de magie.

– Vous avez l'expérience de la magie ?

– Je touche pas à ça. Mais c'est moi qui nettoie derrière quand les clients invoquent un démon salissant. Donc je surveille un peu.

Notez le Code Duo.

Rendez-vous au [130](#).

82

– Si vous venez au marché sans les moyens de payer vos courses, faut pas vous étonner de perdre votre temps. Enfin, qu'est-ce que je peux d'autre pour vous ?

Rendez-vous au [93](#).

83

– Euh... Y a-t-il quelque chose d'autre que je puisse faire pour vous, monsieur ?

– Qu'est-ce que tu peux me dire à propos du Tueur ?

– Tout ce que vous voulez savoir, monsieur.

– Commence par l'information qui te paraît la plus intéressante.

– Et bah, il y en a qui disent qu'il existe pas.

– Détaille.

– C’est un type dont on entend constamment parler, mais qu’on voit jamais, qui sort jamais de son château, et qu’a rien fait qui l’oblige à se montrer depuis des années. Clairement, il y a un truc louche là-dessous.

– Et c’est quoi le plan derrière ?

– La Liche.

– Laquelle ? Tous les nécromanciens sont un peu des liches. Aucun ne conserve longtemps un corps qui répond aux lois de la biologie s’il ne veut pas que ses propres sorts le tuent.

– *La Liche*. L’originale. Elle est revenue. Elle a mené des expériences ici, puis elle est partie, et depuis le chambellan et les autres entretiennent la fiction du Tueur d’Espoir pour garder le pouvoir !

Le pire avec cette théorie c’est qu’elle n’est pas totalement farfelue. Avec les mages, tout est toujours possible, et doublement si on commence à inclure dans l’équation des personnalités de l’âge des empires magiques.

Ensuite, ce n’est pas parce que quelque chose est possible que c’est vrai.

– Et tu en as beaucoup des histoires comme ça ?

– Plein !

– Bon. Garde-les sous le coude pour plus tard alors.

Il y a peut-être des choses vraies là-dedans, presque par accident. Mais vous êtes clairement en face d’une situation où le trop est pire que le pas assez. Aussi vous désengagez-vous avant d’être submergé de racontars uniquement bons à vous égarer.

Notez le Code Bricolage.

Rendez-vous au [73](#).

84

N’ayant que moyennement envie de laisser votre précieuse amulette sans surveillance, des fois que votre bricolo ait autant de sens moral que vous-même, vous le suivez jusqu’à son atelier.

Qui se révèle bien plus professionnel que vous ne l’auriez cru. Bon, c’est un réduit dans l’arrière-boutique de couteliers que vous soupçonnez être ses parents. Mais c’est propre, il y a l’air d’y avoir tous les outils nécessaires, et ceux-ci ne sont ni neufs ni en mauvais état, dans cet équilibre rassurant attendu des instruments d’un artisan les utilisant régulièrement.

Vous ne suivez pas trop ce qui se passe ensuite, surtout que vous tournez le dos pour éviter de perdre la vue suite à un flash magique malencontreux. En fait, vous finissez même par aller faire un tour du pâté du maison, parce que ça dure quand même sacrément longtemps, votre réparateur n’est pas bien bavard, et les coups de marteau et bruits de soudure composent une musique fort peu enivrante.

Au bout d’une heure d’ennui, vous récupérez enfin votre amulette désormais supposément fonctionnelle. Vous n’arrivez pas à vous défaire du pressentiment que vous avez surtout perdu votre temps et votre argent dans ce bricolage. Mais seul l’avenir pourra trancher de ce qu’il en est.

Diminuez votre Moral de 1.

Rendez-vous au [151](#).

85

– Qui te paie en ce moment ?

– L’administration, tu crois quoi ? Les favorites, il y a un budget pour ça, c’est inclus dans les trucs auquel le seigneur a droit, comme le grand lit et la bonne bouffe. Bon, c’est pas un salaire génial, c’est plus de l’argent de poche, mais à côté de ça je suis nourrie blanchie, donc je m’y retrouve.

– Non, je veux dire qui te paie pour espionner le Tueur ?

– Ah ! Plus personne en ce moment. Ça fait un bout de temps que j’ai plus rien à mettre dans les rapports, donc on m’a coupé les vivres de ce côté-là.

– Tu vas pas me faire croire que t’es pas experte dans l’art de déguiser du rien en quelque chose qui a l’air d’avoir de la valeur.

– Je me débrouille mais, pff, quoi. La flemme. Me suis déjà fait plein d’argent avec cette affaire, je dépense rien, je vais pas me fatiguer pour quelques pièces de plus.

– Allons, je suis sûr que ce n’est qu’une question de somme...

– C’est ce que je me disais encore il y a quelques années. Mais j’ai refusé une montagne d’or il y a peu. Donc faut croire que j’attache vraiment plus d’importance à l’argent.

Vous êtes tétanisé. Est-ce là l’horrible destin qui vous attend si vous vous attardez trop ici ? Un monde où même l’argent n’a plus d’attrait ?

Diminuez votre Moral de 1.

Vous vous efforcez de retrouver votre calme :

– C’était pour le tuer c’est ça ?

– Bien sûr que c’était pour le tuer, quoi d’autre ? On m’a fourni une potion, je devais la verser dans son thé, et basta.

– Ça paraît pas bien compliqué.

– Ça l’est pas. Mais bon, on sait tous que ça va échouer, comme toutes les tentatives précédentes. Et je vais pas sacrifier ma situation en or sur un coup de poker.

– Suffit de pas se faire prendre même si ça rate.

– Pff. Voilà. Pff.

Tout le respect que vous aviez pour cette femme est désormais mort. Une idée germe cependant dans un coin de votre tête :

– À quel moment tu as laissé tomber exactement ?

– Avant de passer à l’acte.

– Genre, juste avant ?

– Oui, après avoir empoché l’avance et alors que je préparais le thé avec la potion dans ma poche.

– Et elle est devenue quoi la potion ?

Un silence pesant.

– Tu me croiras pas si je te dis que je l’ai jetée, hein ?

– En effet.

– Je te l’échange contre une sécurité et une garantie. Je veux quelque chose qui m’assure de pas mourir si Hof’ comprend que je suis impliquée. Et je veux quelque chose qui m’assure que toi tu vas pas me tuer dès que t’auras l’info.

– Allons, je vais pas te tuer gratuitement.

– C’est pas gratuit. Tu couvres tes traces, tu t’assures que je ne vais pas courir voir le Tueur pour lui dire que je t’ai tout dit, et en plus t’auras rien à payer comme ça.

Négocier avec des gens intelligents, c’est toujours plus compliqué.

– Je compte pas traîner longtemps dans le coin tu sais. Si tu vas faire un tour à la campagne pour le reste de la journée, je vais pas te courir après.

– Ça me va. Reste l’autre moitié du paiement.

– Et qu’est-ce qui te fait croire que je possède un truc comme ça ?

– Parce que t’es pas con non plus comme garçon.

Si vous avez une amulette et souhaitez la lui remettre, rendez-vous au [180](#).

Sinon, ou si cette histoire de poison vous paraît foireuse, rendez-vous au [162](#).

86

Un des placards abrite en effet un ensemble de décoctions, contenues dans une grande variété de formes de pots et de bouteilles. À en croire les étiquettes, il y a là-dedans tout ce qu’il faut pour décaper les boiseries, faire rutiler l’argenterie, déboucher la tuyauterie, et ainsi de suite.

Et les étiquettes, parlons-en. Vous n’êtes pas sûr qu’il y ait un seul récipient là-dedans qui possède encore de son étiquette d’origine, si tant qu’une telle chose ait jamais existé. Non, c’est un florilège de bouts de papier manuscrits rajoutés après coup, parfois proprement collés ou délicatement attachés avec une ficelle, souvent sur le point de se faire la malle, ne tenant plus que par un dernier coin de papier. Il y a d’ailleurs un vrai cimetière d’étiquettes orphelines au fond du meuble.

Ironiquement, la bouteille qui vous intéresse se révèle mieux étiquetée que la moyenne. Vous seriez passé à côté si le label factice n’avait pas été totalement de travers, laissant entrevoir celui d’origine portant le même monogramme que la carte de visite.

Vous décollez prudemment la fausse identification pour ne pas abîmer la vraie. Ce n’est pas une réussite totale, la faute à une générosité certaine dans la quantité de colle utilisée, mais vous n’y perdez guère : L’étiquette originale est blanche en-dehors du monogramme et de l’indication « Faire bouillir avant usage ».

Bon. Vous avez bien un plan pour faire avaler ce poison au Tueur. Ça va nécessiter du culot, du culot, et encore du culot. Mais c'est pas dit que ça ne marche pas.

C'est pas dit que ça marche non plus. Et si ça foire, vous vous retrouverez en tête-à-tête avec un nécromancien possiblement confus, possiblement furieux.

Si votre Moral est de 3 ou plus et que vous souhaitez tenter le coup, rendez-vous au [115](#).

Sinon, retournez au [127](#).

87

La popularité du marché ne se dément pas en dépit de l'heure qui tourne, morosité des âmes et marasme économique n'étant apparemment pas liés.

Si ce n'est déjà fait, souhaitez-vous :

- Aller voir de plus près le stand de papeterie, au [9](#) ?
- Discuter avec l'épicière, au [13](#) ?
- Vous renseigner sur la première apparition du Tueur, au [36](#) ?

Si vous en avez fini avec cet endroit, rendez-vous au [198](#).

88

– Allons, allons. Nous savons tous que cela est un mensonge. Je n'ai à offrir que bien peu d'or et beaucoup de dangers. Des meilleurs employeurs que moi, vous pouvez en trouver treize à la douzaine. Et si vous êtes trop mauvais pour qu'aucun d'eux veuille de vous, vous l'êtes aussi pour moi.

Si vous n'aviez pas réellement prévu de faire la causette aujourd'hui, vos expériences passées au service de l'un ou l'autre mage, dont certains de plus sinistres réputations encore qu'un type surnommé le Tueur, vous permettent d'avoir une bonne idée de ce qu'il souhaite entendre :

– La vie d'un mercenaire, c'est choisir habilement entre le camp qui paye le plus et le camp qui a le moins de chance de finir massacré. D'accord, la première catégorie, c'est pas vous, même si vous n'avez pas l'air d'être sur la paille.

– Les finances du royaume ne se sont jamais aussi bien portées que depuis mon arrivée. Je suis le seul seigneur au monde qui, quand il fait lever un nouvel impôt, n'a à craindre de ses administrés que quelques grognements avant qu'ils ne paient rubis sur l'ongle. Les jacqueries et les complots meurent aussitôt nés ici.

– Voilà, c'est là où je veux en venir. Faut savoir sentir dans quel sens souffle le vent dans ce métier. Et en ce moment il est quand même vachement de votre côté. Comprenez donc que ça me paraît plutôt une bonne idée de démontrer à quel point je sais me rendre utile en tant qu'être humain vivant et respirant.

« Comme ça, quand d'aventure vous aurez conquis la moitié du pays et que vous vous demanderez qui garder en vie et qui transformer en squelette pour votre armée, j'espère être du bon côté.

Le Tueur affecte l'obligatoire sourire en coin qu'invite ce genre de déclarations :

– Oh, je ne compte pas m’arrêter à la moitié du pays seulement.

« Votre réponse en revanche, je ne saurais dire si elle me plaît. Mettre un œuf dans chaque panier, c’est une pratique très... mercenaire j’en conviens. Toutefois, cela suggère que vous n’hésitez pas à quitter mon propre nid dès qu’un vent un peu fort le fera tanguer.

– Je vois pas en quoi c’est un problème. Je me considère comme un type parfaitement honnête : Je fais toujours passer mes intérêts avant le reste. Rien à voir avec ces gens de principes qui changent d’allégeance sur un cas de conscience. Tant que vous serez le meilleur cheval, vous n’aurez rien à craindre de moi. Et si votre royaume se met à partir à vau-l’eau, vous aurez mieux à faire que de vous occupez de moi de toute façon.

Le sourire dérangeant de votre interlocuteur s’élargit :

– Je suis à peu près sûr que vous ne me dites pas tout la vérité, et vous mentez probablement explicitement sur un certain nombre de points. Mais je vous crois quand vous avouez n’être fidèle qu’à vous-même. La sociopathie assumée est une qualité rare et très recherchée parmi les nécromanciens. Vous n’avez pas idée du nombre de lieutenants qui trahissent du jour au lendemain parce qu’une conscience leur a poussé.

– Ma candidature vous intéresse donc ?

– Et bien...

L’idée semble assez intriguer le Tueur pour qu’il la cogite longuement dans la pose du penseur, regard dans le lointain et menton sur le dos de la main.

Notez le Code Œuvre.

Si vous attendez sa réponse, rendez-vous au [126](#).

Si vous vous dites plutôt que c’est le moment idéal pour sortir délicatement votre poignard runique et le plantez là où ça fait légal, rendez-vous au [108](#).

89

– C’est à vous qu’on doit s’adresser si on recherche des marchandises d’importation, même hors épices ?

– Je suis pas non plus la seule à faire des allers-retours réguliers entre ici et les ports marchands de la côte nord. Mais oui, dans l’idée, s’il vous faut un truc introuvable dans le coin, vous me le dites, et je me débrouille pour vous le dégoter à horizon trois mois.

– Intéressant. Et vous faites souvent ce genre de courses spéciales ?

– Du tout. J’ai eu une unique commande hors-norme lors des cinq dernières années, et j’ai jamais revu le type qui me l’avait passée. Je l’ai encore dans une boîte quelque part. Enfin, il avait payé d’avance, donc c’est son problème.

– C’était qui ?

– J’ai pas demandé les détails. Il avait pas l’air très bien dans sa tête, et il parlait toujours de pénitence, de jugement, et autres trucs de zélote. Mais bon, un sou est un sou.

Elle prend une voix de conspiratrice :

– Si vous voulez, je vous revends sa commande la moitié du prix qu’elle m’avait coûté : 100 pièces d’or.

100 pièces d’or ! C’est une sacrée somme. Même en admettant que vous arriviez à les faire passer en frais et que cela n’amputera pas votre paiement final, vous n’avez tout simplement pas autant d’argent sur vous.

– C’est un peu cher pour quelque chose pour lequel vous avez déjà été payée et dont je vous débarrasse.

– C’est que je prends un risque. Imaginez que le gars revienne soudain. Si j’ai pas l’argent pour en racheter une autre, il m’en voudrait.

– S’il revenait après cinq ans ?

– Trois ans seulement.

– Est-ce que je pourrais au moins savoir ce dont il s’agit ?

– Pour sûr. C’est une flamme éternelle.

Une flamme éternelle est un objet magique commun, et par là il faut comprendre « commun si vous en avez les moyens, totalement hors de prix pour le commun des mortels » prenant la forme d’un récipient dans lequel brûle une flamme qui jamais ne s’éteint.

Un tel artefact vaut la somme demandée, mais vous ne voyez pas bien en quoi cela pourrait bien vous aider dans votre présence mission. Pour ce que vous en savez, en dehors de sa persistance, le feu que ces gadgets produisent n’a rien de spécial.

Par principe, vous négociez, et parvenez rapidement à diminuer la somme demandée de moitié.

Cinquante pièces d’or, cela reste cependant bien au-delà de votre argent de poche. Vous envisagez bien divers moyens peu légaux de vous procurer l’objet sans déboursier autant. Mais en plein marché bondé, ils risquent d’être délicats à mettre en œuvre.

Non, malheureusement, la seule façon réaliste à votre disposition consisterait à troquer vos balles en fer runique. Vous ignorez cependant si la marchande les acceptera, si elles ne vous seront pas plus utiles à court terme qu’un luminaire bradé, tout magique soit-il, et s’il y a un risque à révéler à cette personne à la moralité déjà démontrée comme élastique que vous possédez de telles munitions.

Si l’enjeu vous paraît valoir la chandelle et que vous proposez une balle runique à l’échange, rendez-vous au [55](#).

Sinon, rendez-vous au [82](#).

90

Vous trouvez une porte donnant sur un couloir et un escalier, et entreprenez de vous promener de ci, de là, avec l’air confiant de celui qui a le droit d’être là.

Pas une stratégie que vous tenteriez en temps normal, votre carrure et vos talents d’acteur vous l’interdisant. Mais dans ce pays où la plupart des gens semblent manifester un désintérêt total pour leur environnement, vous vous dites que vous ne risquez pas grand-chose.

Et, effectivement, les quelques personnes que vous croisez ne vous accordent aucune attention.

Des coups d'œil moyennement furtifs, à droite, à gauche, vous apprennent que le rez-de-chaussée abrite tous les lieux de travail du petit personnel : Cuisines, bureaux des gratte-papiers, salle des gardes, et ainsi de suite. Il y a donc un certain nombre d'humains lambda en vue, et aucun nécromancien à l'horizon.

À l'inverse, vous remarquez que seuls les domestiques semblent monter dans les étages, suggérant qu'ils sont réservés à l'usage seigneurial.

Si vous souhaitez vous aussi prendre de la hauteur, rendez-vous au [185](#).

Si vous souhaitez rester au niveau du plancher des vaches, jetez-vous votre dévolu sur la cuisine, au [109](#), ou sur l'accueil officiel au [52](#) ?

91

– Ah. J'en déduis que vous n'êtes pas ici depuis bien longtemps monsieur...

– Appelez-moi Trente-Deniers, comme tout le monde.

– Je disais que vous n'êtes pas ici depuis longtemps monsieur Deniers ?

Il est évident qu'il tente de se rassurer sur le fait que ce n'est qu'une question de temps avant que son sort maudit ne fasse fondre votre confiance en vos capacités comme neige au soleil. Et il a sans doute raison.

Vous ne voyez cependant aucune, mais alors là aucune, raison de le conforter sur ce point :

– Tout est relatif.

Le nécromancien se ressert du thé, s'efforçant de se redonner une contenance :

– Et comment exactement comptez-vous me tuer là où tous les autres ont échoué ?

– Oh, rien de plus simple vraiment. On m'a fourni des armes à même de percer vos défenses, et je compte les utiliser. Ensuite, s'il reste encore des morceaux un peu trop gros qui bougent encore, je les découperai en morceaux plus petits, puis je ferai tout brûler.

– Et vous croyez vraiment qu'une stratégie aussi simpliste a une quelconque chance de fonctionner ?

Pas du tout, vous dites-vous en votre fort intérieur. Mais, encore une fois, vous ne voyez aucun avantage à le détromper :

– J'en suis persuadé.

Il ferait la moue si son visage artificiel lui autorisait une expression aussi complexe.

Si votre Moral est supérieur ou égal à 5, que vous avez (au moins) l'un des Codes Dulcinée ou Herbes, et au moins un Code parmi Blessure ou Douleur, rendez-vous au [19](#).

Sinon, rendez-vous au [178](#).

92

– Soit, tu m'as convaincu. Voilà ta thune.

Il semble estomaqué que vous lui achetiez vraiment quelque chose, contemplant les pièces d'or au creux de sa main comme s'il s'agissait de créatures mythiques.

Notez la balle runique parmi votre équipement. Elle compte comme une munition runique comme les autres jusqu'à preuve du contraire.

Vous pouvez également acheter la drogue qui vous a été proposée si le cœur vous en dit. Son tarif est de l'argent de poche par rapport au prix de la munition anti-sorts. Notez-la de même en ce cas.

Rendez-vous au [83](#).

93

L'arrivée de nouveaux clients interrompt le flot de la conversation, votre interlocutrice faisant passer ses affaires avant les vôtres.

Si vous profitez de cette interruption pour prendre congé, rendez-vous au [87](#).

Si vous attendez (im)patiemment qu'elle soit de nouveau disponible, rendez-vous au [165](#).

94

– Un argument qui ne se tient que tant que vous continuez à progresser. Si le bœuf ne grossit plus, il est temps d'arrêter l'engraissement et de passer à l'abattage.

– La science magique est faite d'échecs et de détours.

– Dix ans sans aucun progrès d'aucune sorte, même pour des mages immortels, c'est long. Je dis pas que c'est anormal. Je dis juste que c'est long.

– Où voulez-vous en venir ?

– Il va falloir faire mieux que cela si vous ne voulez pas qu'un de ceux qui comptent ne se lasse d'attendre, vienne vous arracher tous vos secrets, avant de jeter ce qu'il restera de votre carcasse dans le fossé.

– Les secrets ne s'arrachent pas aussi facilement.

– Quelques bribes, ce sera toujours mieux que ce que vous avez à offrir en ce moment.

Votre bluff est de la taille d'un cachalot. Ce qui ne veut pas dire que le Tueur ne va pas s'y laisser prendre. Plus la conversation avance, plus vous êtes intimement persuadé qu'il est le pigeon dont tous les arnaqueurs rêvent, celui à qui on peut tout vendre tant qu'on le noie dans un flot de paroles suffisamment dense pour l'empêcher de réfléchir.

Après, s'il n'est pas bon à ce petit jeu, ce n'est pas exactement votre spécialité non plus. Mais s'il y a moyen de lui escroquer une information de valeur simplement en faisant du bruit avec votre bouche, vous allez faire un effort.

Calculez votre Score de Démarchage à partir de la liste suivante. Il commence à 0.

- +1 pour chacun des Codes suivants que vous possédez : Annoncé, Banshee, Cuisine, Cuvée, Dégagé, Pseudonyme
- +3 si vous avez le Code Conférence

- +1 si vous portez un costume gris ou rouge, ou -1 si vous portez un costume vert
- +1 si vous êtes sous l'emprise d'une substance stupéfiante
- -2 si vous avez le Code Vrac, et -5 si vous avez le Code Blessure

Si le total est de 5 ou plus, rendez-vous au [121](#).

Sinon, rendez-vous au [178](#).

95

– Je dirais que c'est plus ton chef qui pourrait m'aider.

Elle s'enfuit dans l'arrière-boutique, d'où surgit en échange une femme plus âgée.

– Qu'est-ce que vous voulez ?

– Des renseignements.

– Je peux vous dire ce que Madame de Bouc compte porter au prochain bal, mais je suis pas sûr que cela vous intéresse.

– Il y a des bals ici ?

– Les fêtes spontanées ne sont plus trop à la mode, mais ça danse toujours pour le nouvel an, les solstices, tout ça quoi.

– Joyeusement ?

– Avec assez d'alcool dans le sang, ça peut donner cette impression.

– Soit. Mais vous avez raison, j'aurais plutôt des questions à propos de l'attraction touristique locale.

– Et bah, ça faisait longtemps. Je savais que j'aurais jamais dû travailler sur ce linceul.

Si vous l'interrogez à propos de ce sujet qu'elle vient bien gentiment de mettre sur la table, rendez-vous au [146](#).

Si vous vous intéressez aux (autres) commandes spéciales qu'elle a pu avoir, rendez-vous au [183](#).

Si vous vous enquérez des vêtements hors du commun qu'elle a vu passer, même si elle n'a pas eu l'occasion de travailler avec, au [44](#).

96

– Trente-Deniers ? Qu'est-ce que tu fous ici ?

– Il s'avère que je suis pas encore très au clair sur comment je vais tuer le Tueur. Donc, je suis venu chercher l'inspiration.

– Je t'ai dit de laisser tomber.

– C'est plutôt bon signe que je ne l'ai pas encore fait non ? C'est le but de ce damné sort de me faire passer l'envie.

Un éloquent soupir, et le guerrier range son arme :

– Je peux pas t’aider à gagner. Mais je peux peut-être faire quelque chose pour t’aider à en réchapper. Donne-moi une seconde.

Il fait quelques pas jusqu’à une couverture où sont entassées ses affaires, et en revient avec plusieurs petits sacs rebondis qu’il entreprend d’examiner méticuleusement, un par un, à la lumière d’une trouée dans les feuillages. Vous ne savez pas ce qu’il cherche, mais lui doit le savoir car il finit par vous en tendre un :

– Tiens. C’est de la poussière d’étoile.

– La drogue ?

– Non, la poudre à paillettes.

– Je savais pas que tu étais riche ni que tu avais des gosses.

C’est un gadget que les enfants de riches lancent en l’air pour la voir retomber une pluie d’étoiles. Très légèrement magique, donc cher, et totalement inutile.

– C’est le même composé que les concoctions aveuglantes, juste à une concentration bien moindre. Sans danger pour les humains, mais si tu balances ça à la figure d’un non-mort, ça parasite les sortilèges qu’ils utilisent pour voir avec des yeux de cadavre.

– Ça marche vraiment cette astuce de grand-mère aventurière ? Tous les paladins se baladeraient avec un seau de paillettes si c’était le cas non ?

– Ça marche, c’est juste pas très pratique et pas très efficace. C’est l’équivalent de jeter du sable dans les yeux de quelqu’un de vivant. Faut bien viser, et avoir l’effet de surprise avec soi pour espérer en tirer avantage.

– Je vois. Une manœuvre désespérée, mais, des fois, c’est ça qui fait la différence.

– Voilà. Je te garantis rien. Mais c’est mieux que rien.

– Tu t’es fait une sacrée réserve pour une stratégie aussi peu fiable.

– En fait non. Les autres sacs contiennent juste du sable ordinaire. Je m’en sers pour pratiquer mon jetée plutôt que de dépenser un truc aussi cher pour l’entraînement.

Vous contemplez le minuscule sac, littéralement à taille enfant, dans votre paume.

– Euh, merci.

Vous ne vous attendiez pas réellement à ce qu’il vous file un coup de main, et encore moins gratuitement.

– Je sais que c’est un cliché dans la profession, mais ça n’en reste pas moins vrai : J’ai vu trop de morts, Trente-Deniers. Essaye de ne pas t’ajouter à la liste.

Un peu perdu par autant de considération, vous haussez philosophiquement les épaules et l’abandonnez à son entraînement, emportant votre butin inespéré.

Notez la poussière d’étoile parmi votre équipement.

Rendez-vous au [151](#).

97

Bon. L'accès à la pièce est défendue par une barrière magique, et vous avez beau l'observer sous toutes les coutures, vous n'êtes pas plus avancé, la faute à votre méconnaissance totale des arcanes. De ce que vous en voyez, c'est brillant, c'est solide et ça fait comme un rideau translucide recouvrant intégralement la porte et tout un bout du mur autour.

Vous ignorez totalement s'il s'agit là de toute la magie qui protège la pièce, ou seulement de la partie immergée de l'iceberg. Il se peut parfaitement que vous ayez déjà déclenché une alerte à l'autre bout du palais simplement en vous approchant aussi près. Vous ne pouvez qu'espérer que ce n'est pas le cas. Et aussi vous préparer à vous enfuir très vite. Ça ne fait jamais de mal.

Votre poignard runique étant prévu pour lacérer des protections similaires lorsqu'elles habillent directement un magicien, il est probable qu'il soit en mesure de venir à bout d'un obstacle de cette nature. Combien d'alarmes et de chausse-trappes (supplémentaires ?) vous risquez d'activer en usant d'une approche aussi frontale, là est toute la question.

Si votre Moral est supérieur ou égal à 1 et que vous voulez tenter le passage en force, rendez-vous au [136](#).

Si vous possédez un Diagramme d'Ouverture et que vous voulez y avoir recours, rendez-vous au [147](#).

Si vous renoncez à essayer d'entrer, rendez-vous au [151](#).

98

– Je fais surtout dans les accidents vous savez. Les gens font pas trop gaffe à ce qu'ils font depuis une décennie. Et les métiers où, quand on est inattentif, on risque de maltraiter une partie sensible avec un objet tranchant, c'est pas ce qui manque. Paysan, boucher, garde...

– Barbier...

– Ça, ça restera entre moi et mon confesseur.

« Toujours est-il que les blessés qui pourraient intéresser un grand gaillard comme vous, en définitive, j'en croise pas si souvent ça.

– Quand même, avec tout ce passage, il doit bien y en avoir eu quelques-uns.

– Le passage est très surestimé. Peut-être au début, avec l'aspect nouveauté. Mais, de nos jours, les visiteurs, on les compte sur les doigts de la main. Alors, pensez, les visiteurs ayant subi une blessure non mortelle, pour laquelle la chirurgie peut quelque chose, et qui parviennent à se traîner jusqu'ici, c'est un événement annuel. Je guéris pas les brûlures magiques moi.

– Qui s'occupe de ça ?

– C'était la vieille Hafren. Mais elle s'est empoisonnée avec l'un de ses propres breuvages.

– Accident ? Suicide ?

– Le genre d'accident demandant une telle dose d'inattention qu'il ne touche que les personnes déjà suicidaires. Il n'y a pas que les manipulateurs d'objets tranchants qui ont un métier dangereux.

– Revenons-en aux événements annuels alors.

– Voyons, quelqu’un ayant clairement eu maille à partir avec notre baron, et à qui il restait assez de morceaux à recoudre et assez de sang pour lester tout ça pour qu’il puisse ressortir d’ici sur ses jambes... Si, si, j’en ai eu un il y a pas trop longtemps. Sven. Sven le têtù.

« Je suis le seul à l’appeler comme ça, mais ça le décrit bien. Il a affronté le Tueur, a eu la chance d’en réchapper, et pourtant il en redemande encore. Il est toujours dans le coin d’ailleurs, à faire les moissons durant la journée, et à s’entraîner « en cachette » dans les bois la nuit.

Notez le Code Peigne.

Rendez-vous au [169](#).

99

– C’est du beau matos. Dommage qu’il soit parfaitement inutile.

– Allons. Du fer runique quand même. Ça rentre comme du beurre dans les protections magiques.

– Effectivement. Et les mages sont les premiers au courant. C’est pourquoi le Tueur dispose de défenses efficaces contre. Ça marchera pas.

– Mais encore ?

– Je vous dis tout ce que je sais si vous me promettez de ne révéler à personne, et évidemment surtout pas au Tueur, que je l’espionne.

Si vous acceptez ce marché, rendez-vous au [187](#).

Sinon, rendez-vous au [32](#).

100

– Trente-Deniers est mort il paraît.

– Ça fait pas quelques années déjà ? Durant la guerre des Cinq-ou-Sept ?

– Non, c’est tout récent. S’est fait zigouiller par un nécromancien.

– Ah, un suicide donc. Sa conscience devait trop le démanger.

– Non. Du tout. Il s’est fait tuer en mission. Le classique quoi.

– S’il a accepté une mission impliquant un nécromancien, pour moi, c’est un suicide.

– C’est pas faux.

Fin 1 : Les dangers de la magie

101

L’homme semble s’impatier :

– C’est pas un peu bientôt fini les questions ? C’est que j’ai un emploi du temps chargé moi.

Vous ne pensez pas que la planète s’arrêtera de tourner s’il prend quelques minutes de plus pour bavarder avec vous. Ensuite, si vous préférez éviter de le contrarier, peut-être est-il temps de conclure.

En ce cas, estimez-vous, au jugé des informations glanées jusqu'ici, qu'il soit judicieux de lui proposer une alliance (au [110](#)) ou au contraire de vous retirer sans évoquer le sujet (au [173](#)) ?

Si vous préférez l'interroger préalablement un peu plus, vous pouvez lui demander, si ce n'est déjà fait :

- Qui il est, au [2](#).
- Combien de mages il a réellement affronté, au [80](#).
- Ce qu'il sait du Tueur, au [62](#).
- Comment il compte le vaincre, au [57](#).

102

Vous bifurquez à travers champs, observant du coin de l'œil la réaction des autorités locales.

Quelques regards insistants dans votre direction suggèrent qu'ils ont repéré votre manège. Il y en a même un qui a très explicitement placé sa main en visière pour mieux vous détailler.

À votre grande surprise cependant, ils ne font aucun effort pour vous poursuivre. De fait, ils continuent de tracer leur route dans la même direction, se désintéressant totalement de vous.

Vous les perdez de vue en passant derrière une colline méritant à peine ce nom, avant de décrire une grande boucle pour revenir sur le chemin principal nettement plus loin. Aucune difficulté ne se présente à vous, et vous reprenez bientôt votre trajet comme si de rien n'était.

Et bien, si tous les gardes font aussi peu de zèle, c'est un problème de plus dont vous n'aurez pas à vous soucier.

Rendez-vous au [113](#).

103

– Toi, t'es vraiment décidé à me faire perdre mon temps avec un torrent de paroles creuses.

La saute d'humeur est d'une rare violence. Vous ignorez si c'est quelque chose que vous avez dit, fait, ou si la conversation était destinée dès le départ à se conclure ainsi, mais le résultat est là : Le guerrier est furieux.

– Je savais bien que j'aurais dû t'envoyer paître direct. Maintenant, avec tes bêtises de camelot, je suis en retard sur mon travail, ce qui veut dire que je vais devoir mettre les bouchées doubles pour boucler assez vite pour pouvoir m'entraîner derrière. Alors maintenant, tu disparais ! Pas question de perdre ma journée parce que tu t'ennuyais et voulais parler !

Sa colère se heurte au mur de votre indifférence. Un de des nombreux trucs qui vous ont permis de survivre aussi longtemps dans un métier aussi dangereux est votre capacité à ne pas vous formaliser quand les gens vous parlent mal.

– Soit. Je te dérange pas plus longtemps alors.

Sven attend à peine votre réponse pour retourner au pas de course à son activité de transbahutement de produits agricoles. Quant à vous, vous sautez sur votre cheval et retournez en ville, pensif.

Ce petit détour vous a pris un certain temps et vous a fatigué nettement plus qu'il n'aurait dû. Vous vous demandez si le maléfice du Tueur n'est pas contagieux dans une certaine mesure, et si le guerrier ne vous aurait pas craché ses microbes magiques à la figure en même temps que sa hargne.

Diminuez votre Moral de 2.

Rendez-vous au [11](#).

104

Le nécromancien semble enchanté de vous voir, un sourire aux dents trop blanches pour être naturelles se déployant sur sa figure.

– Bien le bonjour. Je vous en prie, prenez un siège.

Il vous désigne un fauteuil à l'air confortable d'un geste et s'assoit lui-même sur son pendant :

– Je suis le Tueur d'Espoir, seigneur de ces lieux. Vous êtes venu pour me tuer, c'est bien cela ?

La perspective semble l'amuser au plus haut point.

Vous lui tirez dessus sans plus attendre ? Rendez-vous au [122](#).

Vous vous asseyez ? Rendez-vous au [22](#).

105

À cette heure ci, avant la soirée et entre deux repas, vous avez l'établissement pour vous. Il suffit toutefois d'un coup d'œil au tenancier bien habillé pour décider que vous ne valez pas la peine de faire un effort d'amabilité, tout désœuvré soit-il.

– Il est trop tôt pour l'alcool et la nourriture chaude monsieur. Je peux cependant vous proposer pain, fruits et infusion d'orge comme coupe-faim et coupe-soif.

Si vous avez le Code Cuisine, ou le Code Dessert, ou les deux, rendez-vous au [142](#).

Sinon, rendez-vous au [37](#).

106

Votre interlocuteur vous dévisage, échange quelques regards désabusés avec ses collègues, puis se retourne vers vous en laissant échapper un profond soupir :

– Tu sais quoi ? Si ça t'amuse. Faut bien mourir de quelque chose, et faire perdre son temps à monsieur le baron est une bonne façon d'accélérer le processus.

Il agite mollement la main en direction de ses hommes, et ceux-ci s'écartent pour vous laisser passer.

– Tu trouveras le baron en son donjon. Tu peux pas te tromper, c'est la seule tour de pierre de la ville. Et tu diras pas qu'on t'a pas prévenu.

Vous remerciez le gendarme pour ces informations, et il vous ignore royalement en retour. Ses collègues n'ayant guère l'air plus avenants, vous faites redémarrer votre monture sans demander votre reste.

Rendez-vous au [113](#).

107

Vous lui collez une balle dans le buffet sans aucune hésitation. Vous n'avez pas acquis le nom de Trente-Deniers en ayant des états d'âme.

La puissance de l'explosion le stoppe net. Il contemple la plaie bien moche décorant désormais sa poitrine avec un regard béat et... émerveillé ?

– Spl... Splendide. Aucune hésitation, aucun doute. Tu es peut-être réellement celui qui va réussir à l'avoir.

Il s'effondre au sol. Vous ne savez pas trop si la blessure est mortelle, dépend de ce que vous avez touché, mais en tout cas il s'accroche encore.

– T'occupe pas de moi. T'occupe pas des autres. Fonce au château et règle-lui son compte tout de suite. Tu as les compétences, tu as la confiance, c'est ce qui compte ici. Laisse pas le temps à la magie de te les prendre.

C'est bien la première fois que vous croisez quelqu'un d'aussi heureux que vous lui ayez tiré dessus !

Pour la peine, vous allez écouter ses conseils. Vous courez vers votre cheval, donnant implicitement le signal à ses collègues fermiers terrifiés qu'ils peuvent désormais venir à son secours sans risquer de se prendre une balle, et partez au galop en direction du château, requinqué par cette rencontre explosive.

Notez le Code Douleur et augmentez votre Moral de 1.

Rendez-vous au [39](#).

108

Faire jaillir un poignard de votre manche et l'enfoncer là où ça fait mal en une fraction d'instant est une compétence que vous maîtrisez fort bien, ayant planté nombre de mains et de thorax à l'improviste au cours de votre carrière. Il n'est plus belle victoire que celle acquise avant que l'adversaire ne comprenne que le combat a commencé.

Ici, vous visez l'estomac, s'agissant de l'organe le plus simple à toucher dans cette configuration. Pas votre cible préférée en temps normal, parce que les blessures digestives peuvent mettre du temps à se révéler mortelles et tuer quelqu'un, c'est bien, mais le tuer sans lui offrir l'opportunité de contre-attaquer avant de canner, c'est mieux.

Dans le cas d'un non-mort toutefois, ces considérations biologiques sont sans importance : En théorie, où que vous frappiez, le fer runique devrait dissiper la magie et la mort reprendre ses droits sur ce corps.

En théorie. Dans le cas présent, la pointe de votre lame s'est retrouvée bloquée dans les airs à trois fois rien du ventre du mage, figée dans une cuirasse invisible. Vous comprenez maintenant pourquoi le mage était assez détendu pour souhaiter prendre le thé avec vous !

Calculez votre score de Persévérance en vous référant à la liste suivante. Vous commencez à 0.

- +1 pour chacun des codes suivants dont vous disposez : Décollation, Œuvre, Silence, Spectre
- +X où X est votre total actuel de Moral
- +1 si vous possédez de la poussière d'étoile et décidez de l'utiliser (retirez-la de votre inventaire le cas échéant)
- +3 si vous avez le Code Blessure

Si le total est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [117](#).

Sinon, rendez-vous au [177](#).

109

Il existe probablement un endroit dans le monde où la cuisine d'un château ne bourdonne pas d'activité d'avant l'aube jusqu'à tard dans la nuit.

Mais, même dans ce vallon maudit, ce n'est pas le cas. Plus d'une vingtaine de personnes sont affairées, qui à la préparation du repas suivant, qui à la vaisselle, au balai, au transport, à l'organisation d'une telle armée.

Dans une telle ambiance, il faut quelques instants pour qu'une des sergentes de cette brigade ne remarque votre présence.

– Qu'est-ce que vous voulez ? Vous avez faim ? Il reste un peu de bouillon de poulet par là, servez-vous.

Elle vous désigne un coin de table sur lequel repose une marmite encore un peu fumante, auréolés d'une poignée d'écuelles et de cuillères. Deux commis, du moins supposez-vous qu'il s'agit de leur profession, à leur âge et tenue, sont d'ailleurs en train d'y prendre leur repas.

Si vous vous dites que pourquoi pas, une collation ne vous ferait pas de mal, rendez-vous au [58](#).

Si vous déclinez et revenez dans la cour, rendez-vous au [151](#).

110

Si vous avez au moins trois codes parmi Décollation, Démon, Dessert, Dulcinée, rendez-vous au [103](#).

Sinon, rendez-vous au [60](#).

111

Vous attrapez une bonne qui passait par là avec un panier de linge :

- Ce sont les appartements du Tueur ?
- C'est là que le baron réside en effet. C'est pourquoi ?
- Vous pouvez m'ouvrir ?
- Non, seul le baron a la clé de cette porte-là.

- Dois-je comprendre par là qu’il y a d’autres portes et d’autres clés ?
- Pour sûr. Sa favorite a la clé de la porte de son propre appartement et de la porte mitoyenne. Et le passe des domestiques ouvre toutes les portes de service bien sûr.
- Vous avez ce passe ?
- Bah oui.
- Vous pouvez m’ouvrir donc ?
- Bah, pas comme ça. Faut faire le tour par les passages réservés à ceux qui bossent.

Ah, les bons vieux passages « secrets » qui permettent aux milords de laisser leurs chaussettes sales au pied du lit le soir et de les retrouver propres et rangées le lendemain.

- Vous me faites faire un petit tour ?
- Vous avez l’air d’être capable de me tuer si je refuse, donc je dirais que oui. Ensuite, pourquoi vous tapez pas juste à la porte pour qu’on vous ouvre ? Vous savez, le baron, il s’ennuie ferme, il vous recevra avec joie.

Le détachement avec laquelle la domestique accueille le fait qu’elle soit en danger ne vous surprend même plus à ce stade de votre visite du vallon.

Si vous voulez suivre ce conseil et tentez une approche frontale polie, rendez-vous au [170](#).

Si vous insistez pour passer par les passages secrets, rendez-vous au [42](#).

112

Si vous avez le Code Dégagé, rendez-vous au [171](#).

Sinon, rendez-vous au [16](#).

113

Après cet incident au final de peu d’importance, vous arrivez dans la bourgade faisant office de chef-lieu à du vallon. Si elle est effectivement un peu trop grande pour porter le titre de village, ce n’est pas par une grande marge, n’étant jamais composée que de quelques vingtaines de bâtiments organisés en deux rues perpendiculaires. Là où elles se croisent, une forteresse antédiluvienne se dresse.

L’âge vénérable du bastion se devine sans mal au fait qu’il ne s’agit ni plus ni moins que d’une grosse tour carrée sans fioritures. Qu’aucun boulet de canon n’ait brisé ces angles saillants souligne que la région n’a pas connu la guerre depuis bien longtemps, et donc, indirectement, son absence d’intérêt stratégique. Enfin, la présence d’un nécromancien à l’intérieur est suggéré par l’étrange supplicé qui pend de son toit.

Vous ne parvenez pas à distinguer les détails de son apparence à cette distance. Mais, même sans la moindre affinité pour la magie, vous sentez dans vos tripes que ce n’est pas un paysan du coin exécuté selon des méthodes aussi barbares que profanes qui s’offre à vos yeux. Pour un adepte des arcanes, ce truc doit sans doute irradier la nécromancie pire que les tours de domination du

Royaume des Cris, le pays le plus maudit que vous ayez eu le malheur de visiter, et où vous ne retourneriez pas pour moins du triple que ce qui vous a été promis pour cette mission.

Bref, vous êtes au bon endroit.

À la ville proprement dite, il faut ajouter une foire un peu à l'écart, plus dynamique que la cité elle-même, où s'échangent en ce moment-même bestiaux, récoltes, artisanat. C'est également là que sont regroupés forge, auberge, écurie, charron, bref tout ce qui fait son beurre avec les voyageurs.

C'est donc en toute logique la direction que vous prenez en premier, votre cheval risquant plus d'être une gêne qu'autre chose dans une localité aussi étriquée. Vous l'abandonnez à l'écurie entre les mains d'un palefrenier flegmatique, à la paupière lourde et aux gestes sûrs. Un coup d'œil à la ronde vous révèle d'ailleurs la présence, au milieu des rosses des commerçants du jour, de trois chevaux de race convenablement bichonnés.

Si vous souhaitez interroger le garçon d'écurie à leur sujet, rendez-vous au [166](#).

Sinon, rendez-vous au [11](#).

114

– T'as réussi à négocier une belle avance à ce que je vois. Mais pour moi ça ne fait que confirmer que t'es surtout un beau parleur. Tout le fric que tu pourrais me sortir me servira à rien si je crève en te suivant, gringalet.

– L'argent peut servir à acheter plein de choses, dont de l'équipement, tu sais.

Rendez-vous au [119](#) si vous avez le Code Démon, et au [103](#) sinon.

115

Vous videz vos réserves de culot jusqu'à la dernière goutte, et vous y allez. Vous allumez le réchaud, préparez du thé, avec un peu d'eau et beaucoup de poison, puis vous tapez à la cloison vous séparant du Tueur.

– Le ménagea attendra, vous répond une voix distraite à l'intérieur.

– Je ne viens pas pour le ménage, dites-vous en entrant dans la pièce avec votre plateau de thé.

– Monsieur Deniers ? Que faites-vous ici ?

– La situation a changé. Il faut que nous parlions.

– Chagné ? En quoi ? Quelques heures ?

– Pour l'homme mortel, chaque heure est un changement.

Le Tueur se redresse, dépose à l'écart ses affaires et sa vinasse, et amène à lui une des tasses fumantes en la soulevant par la soucoupe. Un geste qui, comme le simple fait de boire du thé, doit sans doute tout à l'habitude et rien à la logique. Vous doutez en effet que ses doigts de liche aient quoi que ce soit à craindre de l'eau bouillante.

– Vous savez, quand j'ai pris le pouvoir, je ne pensais pas que ce serait autant de travail administratif. J'aimerais pouvoir déléguer et me concentrer sur mes recherches plutôt que de gérer toutes ces bêtises.

– Le beurre, l’argent du beurre...

Il sirote distraitement une lampée de votre concoction alors que vous parlez pour ne rien dire.

– Être nécromancien, c’est combiner les avantages de la mort et de la vie. Je ne vois donc pas pourquoi être un seigneur nécromancien ne me permettrait pas de profiter en même temps des avantages de régner et de vivre en ermite. Votre thé est exécrable soit dit en passant.

– Oh, c’est sans doute le poison.

– Du poison ? Vous n’avez rien trouvé de mieux que de vous suicider chez moi ?

– Oh, je ne compte pas boire. C’est pour vous tuer vous.

Le Tueur éclate de rire, provoquant un déluge de postillons :

– Vous auriez dû entreprendre une carrière de comique monsieur Trente-Deniers. Qu’est censé faire votre poison ? Empêcher mon cœur de battre ? Je crains qu’il ne soit un peu tard pour cela.

Vous avez rarement vu nonchalance plus forcée. L’inquiétude se lit dans chacun des traits pourtant figés du nécromant.

– Honnêtement, j’ai aucune idée de comment ça pourrait vous faire du mal. Mais je pars du principe que les gens qui voulaient que vous buviez ça savent ce qu’ils font.

– J’ingère les liquides, il est vrai. Mais cela ne va pas plus loin. Si j’ai conservé des papilles gustatives, tout ce que j’avale est désagrégé par un sortilège au niveau de ma trachée. Le reste de mon système digestif est purement décoratif. Vous essayez d’empoisonner un trou noir, monsieur Deniers.

– Vous n’avez pas l’air d’aller bien pour quelqu’un qui n’est pas empoisonné.

Effectivement, le Tueur se décompose sous vos yeux. Littéralement, la chair pelant de son visage de façon extrêmement peu ragoûtante.

– Votre décoction semble avoir créé des interférences avec le sortilège responsable de mon inaltérabilité physique. Rien de bien grave cependant. Je peux réparer ça en un claquement de doigts.

Le sentant rasséréiné alors même qu’il fond toujours, vous grimacez intérieurement. Vous vous rappelez alors la carte, que vous lui tendez.

– On m’a aussi dit de vous remettre ça.

– Voyons voir...

Il se plonge dans la contemplation du petit bout de papier, le collant presque à son visage, sans doute parce que ses yeux partent en vrille en ce moment-même.

– *L’alchimie ne connaît pas le doute. C’est...*

Vous lui plantez votre poignard runique en plein dans la caboche.

Oui, le bon vieux coup du prestidigitateur qui attire l’attention sur une main tandis qu’il manigance de l’autre. Probablement pas le plan que le conspirateur d’origine avait en tête. Mais bon, vous aviez une ouverture, vous alliez pas la laisser passer quand même.

Notez le Code Illusion.

Rendez-vous au [148](#).

116

Il y a un aspect assez cocasse à surgir d'un placard en brandissant un poignard pour abattre quelqu'un d'avachi sur son lit. La ressemblance avec le théâtre de boulevard est cependant de courte durée, vos mouvements fluides privilégiant l'efficacité au spectaculaire, et le Tueur n'ayant pas le physique d'une jeune ingénue vulnérable.

L'effet de surprise joue totalement en votre faveur, votre lame fonce droit vers son cou, et...

Si vous avez le Code Blessure, rendez-vous au [148](#).

Sinon, rendez-vous au [172](#).

117

Confronté à cet obstacle imprévu, votre premier réflexe est de tout lâcher et de ficher le camp.

Toutefois, en dépit de tous les maléfices du sorcier, il vous reste assez de rationalité pour réaliser que votre lame n'est pas tant bloquée que simplement ralentie par le bouclier invisible. Et donc que la situation n'est pas forcément aussi mal engagée qu'elle y paraît.

Vous insistez, donnez tout ce que vous avez. Et quelque chose craque. D'un coup, vous n'êtes plus retenu par rien, et la lame runique manque le nécromant d'un cheveu.

La peur désormais a changé de camp. Il panique, s'efforce tout à la fois de reculer sans se cogner au mobilier, de lancer un sortilège, de vous repousser d'un geste désespéré du bras.

Il n'a le temps d'accomplir rien de tout ça lorsque vous lui portez sans attendre une seconde estocade. Cette fois-ci aucune défense magique ne vient se mettre en travers de votre route, et la dague termine sa course enfoncée jusqu'à la garde dans sa poitrine.

Rendez-vous au [148](#).

118

Vous n'hésitez pas un seul instant à courir, aussi vite que si vous aviez un nécromancien énervé aux trousses. En un instant, vous êtes dans l'escalier, en train d'en dévaler les marches quatre par cinq.

À votre grand soulagement, le Tueur ne vous poursuit pas. Un coup d'œil furtif, avant que vous ne disparaissiez dans les étages inférieurs, vous apprend qu'il a préféré s'élancer au chevet de son sortilège endommagé.

Vous ne savez pas combien de temps il lui faudra pour le réparer. Vous savez en revanche que vous n'avez aucune envie d'être encore dans le coin quand il n'aura plus cette urgence pour le distraire de votre présence.

Notez le Code Blessure.

Rendez-vous au [151](#).

119

– Je reconnais que tu te débrouilles, et que t’aurais tout à fait pu faire partie de mon ancienne équipe.

Il s’assombrit.

– Ensuite, mon ancienne équipe, elle est morte.

– Et toi t’as survécu. Dis-moi, combien t’en as enterré, au figuré, avant ces trois-là ?

– Trop pour m’en souvenir. Dans le métier, les gens qui meurent en combattant à nos côtés... Bah, ça fait partie du métier justement. On fait avec.

– Ouais. Je te dis pas qu’aucun de nous va pas y passer en attaquant le Tueur, parce que personne peut promettre un truc pareil. Mais on a beaucoup plus de chances qu’au moins un de nous deux s’en tire si on coopère.

– C’est quoi ton plan ?

– On applique ton plan. Sauf que je serai caché dans le coin pour finir le Tueur si ça tourne mal.

À la vérité, vous n’êtes absolument pas convaincu que le guerrier soit en état d’infliger ne serait-ce qu’une égratignure au nécromant. Mais vous croyez en son potentiel de distraction pour vous permettre à vous de survivre.

Il réfléchit de nouveau.

– Non. Non, ça marchera pas. Ni toi, ni moi, n’avons le niveau. Ça va finir tout pareil que la dernière fois, sauf que cette fois j’aurais plus rien pour me sauver les miches et que je vais vraiment y passer.

– T’es un survivant Sven. T’as tenu jusqu’ici, t’as réchappé à un type nommé le Tueur, tu t’en tireras.

– Que dalle. Je suis un tricheur de merde, qu’a volé un paquet de cartes quand il était gamin, et a survécu en ajoutant des as à sa main aux moments critiques. Mais c’est fini, j’ai même plus un deux dans ma manche désormais.

– De quoi tu parles Sven ?

– De rien qui te concerne. Laisse-moi tranquille.

Son comportement et ce qu’il raconte sont pour le moins étrange, même dans le contexte du vallon. Vous le sentez tiraillé, peut-être même sur le point de céder à vos sirènes, mais également de moins en moins cohérent.

Si vous insistez, rendez-vous au [17](#).

Si vous le laissez tranquille pour le moment, rendez-vous au [173](#).

120

– Les franches réussites, c’est pas la marque de fabrique de l’établissement. Ensuite...

Elle réfléchit.

– Y’a bien... C’était au début mais pas totalement au début. La première année, mais déjà quelques mois après le changement de régime. C’était une sorcière. Toujours à mijoter l’une ou l’autre potion. Ou à les vendre dans la ruelle d’à côté. Mais surtout, sûr qu’elle consommait ses propres mixtures. Elle était pas défoncée du matin au soir, mais pas loin.

« Un jour, elle était particulièrement guillerette au réveil, un peu trop même si vous voyez ce que je veux dire. Et après un bon gros petit déj’, elle est tranquillement allée défier le Tueur en duel de magie. Comme ça. Elle le sentait bien.

Elle baisse de deux tons :

– Personne sait exactement ce qui s’est passé. Ils se sont frittés dans une pièce fermée, sans témoins directs. Mais de ce que racontent les domestiques qu’ont dû nettoyer derrière, le Tueur, ça a pas été sa journée. Qu’il a laissé des gros morceaux derrière, du genre des organes importants pour les gens vivants, et que la sorcière, elle est plutôt morte de grands coups de couteau désespérés qu’ont mis du sang partout que d’un de ces jolis sorts qui laissent que de la poussière facile à enlever.

– Intéressant. Quelqu’un a enquêté à son sujet ?

– Oh, pensez bien que dès que ça s’est su, la région a été ratissée. Tout ce qu’elle avait jamais touché a été récupéré, toutes les personnes à qui elle avait jamais parlé interrogées.

« Et, que je sache, y’a rien qu’est ressorti de tout ce barouf. Personne avait rien vu ou entendu qui suggérerait qu’elle était autre chose qu’une junkie avec de la came fait maison qui pensait que y’avait du fric à se faire dans le coin. Ce en quoi elle avait pas tort, parce qu’au début de la présence du Tueur, ça consommait sec.

– Plus depuis ?

– Nettement moins. En une décennie, ceux qui abusaient ont fini par se ranger ou y passer.

« Y’a eu un pic juste après son décès toutefois, avec une mode des aventuriers qui tentaient de l’imiter en allant affronter le Tueur montés comme des bourricots. Et tous ont fini en poussière bien propre. Faut croire que c’était pas ça la solution.

– Et donc, votre plus grande réussite, c’est une junkie morte ?

– Hé, elle est venue vendre sa dope, elle a presque réussi à tuer le Tueur. C’est de loin la plus belle histoire dont peut se targuer quiconque a posé ses valises dans mon auberge.

Notez le Code Herbes.

Rendez-vous au [130](#).

121

Vous avez du mal à y croire vous-même, mais le Tueur finit par se rendre à vos arguments fallacieux, n’ergotant désormais plus que sur les détails de sa reddition d’une voix résignée :

– Il est hors de question que je vous révèle le secret de l’asabik.

– Oh, je comprends bien. C’est votre seule monnaie d’échange. Le jour où ce secret sera éventé, plus personne n’aura d’intérêt à vous garder en non-vie.

« Toutefois, je crains que vous ne deviez quand même lâcher quelques petites informations. Assez pour persuader le reste du monde que vous avez encore de la valeur.

– Je le vois bien. Cependant, vous n’êtes pas un magicien, monsieur... ?

– Trente-Deniers. Et non. Ça a ses avantages vous savez. Peu de chances que j’utilise les secrets que vous allez me révéler pour mon usage personnel notamment.

– Justement. Je préférerais négocier directement plutôt que de passer par un intermédiaire.

– Si vous voulez. Mais la montagne ne viendra pas à Marcel. Pour voir des gens autre que moi, il va vous falloir sortir de ce vallon où vous êtes si confortablement installé.

Le nécromant se crispe une dernière fois. Et cède :

– Une question. Je m’autorise le droit de la refuser ou de n’y répondre que partiellement selon mon bon vouloir.

C’est déjà mieux que ce que vous espériez de ce bluff avec moins que rien en main. Souhaitez-vous l’interroger :

- Sur la portée exacte de son fameux sort ? Rendez-vous au [186](#).
- Sur la résistance de cette magie aux affres du temps ? Rendez-vous au [18](#).
- Sur ce qu’est exactement la chose qu’il a magiquement embrochée ? Rendez-vous au [140](#).

122

Retirez deux balles runiques de votre équipement.

Il ne vous faut qu’un instant pour sortir votre arme et la décharger sur le nécromancien. À cette distance, impossible de le manquer. Revers de la médaille, le Tueur disposera du même avantage s’il est encore en état de contre-attaquer.

Vos réflexes, affûtés par de longues années à user de votre arme dans les situations les plus abracadabrantesques, vous incitent donc à vous décaler aussitôt, en crabe, à moitié baissé, sans attendre que votre ouïe ait recouvré du bruit de l’explosion, ou votre vue de sa fumée.

Bien vous en prend, car un éclair noir passe juste au-dessus de votre crâne.

Évidemment. Ça aurait été trop simple.

S’appuyant, là encore, sur vos, trop nombreuses, expériences passées des situations désespérées, votre cerveau concocte aussitôt la seule stratégie viable pour vous sortir de ce guêpier. Pas celle que vous auriez voulu, mais celle dans laquelle vous devez vous jeter corps et âme si vous voulez avoir la moindre chance de vous tirer :

Vous vous êtes stupidement laissé enfermer. Vous enfuir est donc malheureusement exclu.

Vous n’avez pas le temps de recharger au milieu du combat. De toute manière, vos balles runiques supposément idéales pour tuer un nécromant n’ont pas l’air d’être d’une grande efficacité en pratique.

Ne reste donc plus qu’une seule option. Charger au poignard.

Et pourtant. En dépit de cette absence d'alternative, vous vous découvrez d'une lenteur désespérante, la main tremblante lorsque que vous dégainez, les jambes infiniment lourdes alors que vous devriez déjà avoir bondi en avant. En dépit de l'expertise dont vous vous gaussiez, vous êtes comme un jeunot à sa première bataille, paralysé par la réalisation qu'il risque réellement sa vie.

Et, évidemment, ce qui doit arriver arrive. Un nouvel éclair vous frappe. En pleine poitrine cette fois.

Si vous avez le Code Coupe, rendez-vous au [155](#).

Sinon, rendez-vous au [100](#).

123

Vous changez votre poignard de main sans cesser de menacer votre otage un seul instant, et saisissez votre pistolet.

– Judith ! Tu n'as pas refermé la porte en partant !

Comme dernières paroles, il y a mieux.

Alors qu'il franchit l'encablure de sa chambre en râlant ainsi, vous lui tirez dessus sans hésiter.

Le bruit assourdissant est suivi d'un instant d'attente, de silence, où tout est possible au-delà du rideau de fumée de la poudre consumée. Vous êtes certain d'avoir visé juste, et les balles runiques sont garanties efficace contre les nécromanciens. Cependant, avec les mages, rien n'est jamais sûr tant que vous n'avez pas vu le corps brûler de vos yeux.

Un éclair de magie noire confirme vos craintes. La femme qui a eu la mauvaise idée d'ouvrir la porte se porte volontaire bien malgré elle pour vous servir de bouclier humain et succombe sur le coup.

L'effet de surprise n'étant plus avec vous, vous décampez. Règle de base pour survivre : Ne pas insister quand ça s'engage mal.

Bien vous en prend car un autre éclair frappe un mur non loin alors que vous vous engagez dans le premier escalier venu.

À votre grande surprise, la course-poursuite ne dure guère. Tout simplement parce que vous vous rendez bien vite compte que personne ne vous poursuit. Le Tueur n'est pas descendu de son étage. Bon, il a peut-être prévenu sa garde, mais elle vous fait bien moins peur que n'importe quel nécromancien, même pris au dépourvu.

Retirez deux munitions runiques de votre équipement.

Rendez-vous au [151](#).

124

Bon, bah, voilà quoi. C'est mort, c'est tout. Rien de bien grave.

Vous serez le dernier d'une longue lignée de gens qui ont échoué à tuer le Tueur. Pas de honte à ça, et, de toute façon, un peu de honte lâche, ça vous maintient un homme en vie.

Le seul truc qui vous embête vraiment, c'est que vous ne serez jamais remboursé pour vos frais, pas plus que vous ne toucherez le reste de votre salaire. Enfin, il reste encore quelques jolies piécettes au fond de la bourse bien garnie de votre avance, et tout le métal runique que vous aurez réussi à conserver se négociera contre une somme encore plus rondelette.

En attendant, vous vous dépêchez de retrouver votre cheval et de galoper loin d'ici. La nuit ne vous trouvera pas au fond de ce vallon maudit.

Fin 4 : Plutôt un lâche vivant qu'un héros mort

125

– Et bah, vous êtes un difficile vous. Bon, avant de faire une bêtise, rappelez-vous que je suis dans le coin et que vous pouvez me sonner s'il vous vient à l'esprit quoi que ce soit pour lequel l'aide d'une experte serait appréciable.

Oh, qu'elle ne s'inquiète pas : Vous n'oubliez jamais de tirer avantage, tôt ou tard, des gens sur lesquels vous avez un moyen de pression.

Certes, en général, vous préférez tôt. Ça évite qu'ils se fassent tuer ou que vos informations compromettantes deviennent caduques. Rien de plus frustrant qu'un chantage qui échoue parce l'information a fuité par un autre pendant que vous la gardiez sous le coude pour un moment plus opportun.

Vous jugez cependant que, en ce cas précis, le délai en vaut la chandelle. L'espionne vous raccompagne donc dans la cour, visiblement elle aussi insatisfaite de ne pas avoir réussi à régler cette affaire vite fait bien fait.

Rendez-vous au [151](#).

126

Au terme d'une très longue réflexion, il finit par secouer mollement la tête :

– C'est que cela nécessiterait beaucoup de paperasse... De plus, le bras armé de la baronnie est sévèrement désorganisé après autant d'années... Le travail que cela représenterait...

« Non, non, non. Ça ne va pas être possible. La situation actuelle... Enfin, il y a d'autres priorités. Je ne peux accorder mon attention à de telles trivialités en ce moment. Votre candidature, monsieur ?

– Trente-Deniers.

– Votre candidature est fort intéressante, monsieur Trente-Deniers, et nous nous ferons un plaisir de vous recontacter dès que le besoin de vos talents se fera sentir.

– Je vous ai même pas dit ce que je faisais.

– Tuer des gens avec de l'acier et du plomb, si j'en crois votre dégaine et vos armes à peine dissimulées ? Enfin, vous pourriez aussi bien être cuistot que cela ne changerait rien. Si vous n'avez pas un doctorat en nécromancie, vous n'êtes pas une embauche prioritaire.

– Les soldats, c'est comme les médecins : Il faut les recruter avant d'en avoir besoin.

– Oui... Mais... Enfin... C'est non. C'est non. Les considérations basement militaires attendront que mon grand œuvre soit terminé.

Rendez-vous au [145](#).

127

Lorsque vous vous retournez, vous êtes seul, la femme de ménage disparue dans les profondeurs du dédale domestique. Au moins n'a-t-elle pas refermé la porte derrière elle après s'être enfuie.

Si vous avez le Code Fiole, rendez-vous au [86](#).

Sinon, et bah, quand faut y aller. Vous êtes en position idéale pour prendre par surprise le nécromancien. Maintenant y'a plus qu'à.

Si votre Moral est inférieur ou égal à 0, rendez-vous au [194](#).

Sinon, rendez-vous au [10](#) si vous disposez d'au moins un Code parmi Dulcinée, Otage, ou Spectre, et au [59](#) dans le cas contraire.

128

Certains des faits que vous avez collecté s'emboîtent assez bien pour que vous proposiez une hypothèse :

– C'est peut-être lié à l'une de ces sectes d'adorateurs du soleil un peu extrêmes.

– Ah ! Je vois. Vous avez de la chance, je les connais un peu. Alors, autant je n'ai pas eu de contrat avec eux depuis quelques années désormais, autant j'ai régulièrement travaillé avec ces gens-là par le passé. Ils embauchent souvent des indépendants tels que moi pour aller jeter un œil à leurs ennemis qui vénèrent eux aussi le soleil, mais pas comme il faut.

– Et donc, c'est le genre d'objets qu'ils utilisent dans leurs rituels ?

– Dans l'idée, on parle d'une nébuleuse de sectes, chacune avec leurs propres pratiques, donc à peu près tout ce qui existe est susceptible de servir pour au moins un rituel.

« Cette réponse aussi mathématiquement correcte qu'inutile mise à part... Disons que c'est possible.

– Mais encore ?

– Si je vous dis tout ce que je sais d'eux, vous vous engagez à me laisser en paix ?

Oui : Rendez-vous au [192](#).

Non : Rendez-vous au [32](#).

129

– Un riche marchand cherchant à venger un membre de sa famille.

– Ah, le cycle de vengeance. Une bien ennuyeuse mécanique de la vie ne trouvez-vous pas ? Vous vous débarrassez de quelqu'un cherchant à attenter à votre vie, un de ses proches jure vengeance,

vous vous débarrassez de ce nouveau venu, puis c'est au tour d'un troisième larron de s'écrier qu'il n'aura pas de repos tant que vous vivrez, et ainsi de suite.

« Heureusement que certains sont plus sages et abandonnent.

– Pas pardonnet ?

– Je suis un nécromancien qui a tué des personnes à qui ces gens tenaient pour assurer mon pouvoir personnel, et parfois même intégré leurs âmes à ma garde fantôme. Exiger de mes victimes qu'elles excusent mes actes, ça serait quand même un peu fort de café de ma part, vous ne pensez pas ?

– Vous êtes un réaliste vous.

– La nécromancie est une discipline qui attire énormément de rêveurs. Intrinsicquement, vaincre la mort est une inspiration idéaliste.

« Après un certain nombre d'années de pratique cependant, soit le rêve est mort, soit c'est vous.

Vous êtes un peu déconcerté par le tour un peu trop philosophique que prend la conversation :

– Et maintenant que vous savez pourquoi je suis là, vous allez me faire un contre-offre ?

– Bien évidemment. Vous tuez ne m'apporterait rien d'autre que des ennuis supplémentaires. Quelqu'un pourrait se décider à vous venger, ou votre employeur actuel continuer à m'envoyer des petits soldats un par un.

« Alors que si vous repartez sur vos deux jambes, je règle le premier problème, et peut-être votre rapport convaincra-t-il ce marchand de ne pas persévérer. Même si je suis peu optimiste là-dessus, les bourgeois ayant toujours plus d'argent que de bon sens.

– Et j'y gagne quoi dans l'affaire ?

– La vie, c'est déjà pas si mal. Vous croyez vraiment être en mesure de m'abattre ?

Si votre Moral est supérieur ou égal à 1, rendez-vous au [132](#).

Sinon, rendez-vous au [77](#).

130

Si vous avez encore des questions pour l'aubergiste, rendez-vous au [78](#) si vous avez au moins deux codes parmi Duo, Herbes, Registre ou Placard, et au [143](#) sinon.

Si votre curiosité est satisfaite (ou que vous pensez ne plus rien pouvoir tirer de ce témoin), rendez-vous au [11](#) si vous en avez fini avec l'auberge, ou au [73](#) pour vous intéresser à ses clients.

131

– Je t'ai rarement vu aussi torché Trente. Tu t'es découvert un cœur puis elle est morte dans tes bras ?

– Rien d'aussi glorieux Prospère. Juste, je suis trop vieux pour ce métier.

– Ah, ça. Compréhensible. Tout ce sang, ça finit par vous peser la conscience.

– Non, ça je m’en fous. Le problème, c’est que j’ai plus le niveau pour faire mon taf correctement. Et c’est pas un métier où tu peux continuer en étant incompetent.

– Je suis sûr que t’as encore de beaux restes. Et je dis pas ça parce que j’ai une mission pour toi et pas le temps de chercher un autre type pour la mener.

– Va bien falloir pourtant. Moi, je suis à la retraite.

– Allons, allons, faut pas laisser un petit rappel que tu vieillis, comme tout le monde, te décourager à ce point. Regarde le contenu de cette bourse. Ça devrait te remettre d’aplomb.

Du bon or. Plein de bon or. Vous devriez exulter, d’autant plus que Prospère vous détaille qu’il est à vous pour peu que vous acceptiez d’escorter un type jusqu’à bon port, une affaire qui n’a pas l’air objectivement bien difficile.

Et pourtant, le seul éclat que le métal jaune arrive à faire briller dans vos yeux, ce sont les larmes du désespoir.

Fin 3 : Vaincu sans bataille

132

Intéressante question, qui ressemble fort à une provocation.

Si vous répondez que « Oui », vous pensez pouvoir le tuer, rendez-vous au [91](#).

Si vous répondez plutôt « Non », rendez-vous au [28](#).

Si vous laissez votre pistolet répondre à votre place, rendez-vous au [122](#).

133

– Ah ! Ça vient d’Hoffnungstöter. C’est la traduction directe de son nom dans l’ancienne langue noble locale.

« C’est comme ça que l’appelle les gens de bien, parce qu’ils trouvent que Tueur d’Espoir, ça sonne pas bien. Et j’avoue que ça roule mieux sur la langue, donc j’ai pris cette habitude aussi.

– Pourquoi ce nom de Tueur d’Espoir d’ailleurs ?

– Aucune idée. Mais je sais que c’est lui qui l’a choisi, parce qu’au début, il était quand même vachement insistant pour qu’on l’utilise. Il a remonté les bretelles à plus d’une personne qui lui donnait du Monsieur d’Espoir, voire même juste du Monsieur le Baron sans préciser son nom. Et quand nécromancien fâché, lui toujours faire parler la magie.

« Heureusement, il s’est beaucoup calmé depuis. Bon, je prendrais personnellement pas le risque de l’appeler autrement que Tueur d’Espoir en face à face, parce que mieux vaut prévenir que mourir. Mais d’autres le font désormais. Et, jusqu’ici, tout va bien pour eux.

Notez le Code Pseudonyme.

Rendez-vous au [93](#).

134

Un carillon tinte alors que vous entrez dans la boutique, posant pied dans un univers de tissus, de chapeaux, de rubans, de boutons de manchettes, soigneusement alignés et exposés sur des présentoirs occupant tout l'espace le long des murs. Au centre de ce temple de l'habillement trône un estrade, placée de façon à profiter au mieux de la lumière des poussiéreuses fenêtres.

Pas âme qui vive en vue, mais cela ne dure pas : Une adolescente surgit précipitamment de l'arrière-boutique pour s'enquérir de la raison de votre visite.

Si vous désirez vous procurer un déguisement de pingouin, de pie, de perroquet, bref une tenue adaptée à une visite de courtoisie à un baron, rendez-vous au [26](#).

Si vous êtes uniquement en quête d'informations, rendez-vous au [95](#).

135

Tant de franchise vous aurait sans doute valu de finir grillé vif en d'autres circonstances. Mais, comme vous l'espérez, après avoir levé une main crépitante en votre direction, le bras du mage retombe aussitôt, avec cet air de « à quoi bon ? » caractéristique des habitants du Val.

– Vous êtes bien renseigné.

– J'essaye. Ça aide souvent à ne pas mourir quand mon métier me force à côtoyer des gens qui peuvent me tuer sans même cligner des yeux.

– Vous n'êtes pas le premier à avoir pris conscience de mon improductivité chronique, mais vous avez l'honneur d'être le premier à venir m'en parler spontanément. Puis-je savoir ce qui a motivé une telle décision ? D'habitude, quand quelqu'un l'apprend, il se désintéresse de moi aussi sec.

– C'est l'effet de votre sortilège ça, non ? La voie de la facilité l'emporte toujours. Dès que quelqu'un réalise que vous n'êtes pas dangereux pour le reste du monde à court terme, l'idée même de prendre le moindre risque en essayant de vous éliminer, plutôt de simplement vous ignorer, devient juste impossible à mettre en œuvre.

Le sorcier sourit de toutes ses dents.

– L'asabik est une magie extraordinaire n'est-il pas ? Des confrères passent leur existence à créer des monstres tous plus cauchemardesques les uns que les autres, et il se trouve toujours quelqu'un d'assez téméraire pour leur faire face. Mais enlevez l'espoir de victoire de l'équation, et le moindre cabot trop hargneux peut faire reculer le plus courageux des hommes.

– Tellement extraordinaire que vous en êtes vous-même prisonnier n'est-ce pas ?

Silence. Long silence.

– Ce que je ne suis pas sûr de comprendre, c'est pourquoi vous n'avez pas rompu le sort dès qu'il est devenu évident que vous étiez vous-même affecté.

– C'est que vous n'êtes pas magicien. Une magie à l'échelle d'un pays, tout magicien digne de ce nom peut ressentir sa présence même de l'autre bout du continent.

« Quand j'ai lancé le sort, tous ceux qui comptent en ce monde ont immédiatement senti que quelque chose avait changé ici, même s'ils ne savaient pas encore quoi.

« Si je le rompais, ils le sentiraient également aussi sec. Et ce serait le signal de la curée. Je me suis fait un certain nombre d'ennemis mortels avec le temps, contre qui je ne ferais pas un pli sans mon bouclier de désespoir.

– Autrement dit, la cage vous retient prisonnier tout autant qu'elle maintient les fauves à l'extérieur.

– Je ne suis pas prisonnier. L'avantage de l'immortalité, c'est que j'ai tout mon temps pour trouver une solution.

– Et, bien évidemment, vos confrères, tout aussi immortels que vous, qui eux ne sont pas affectés par une magie les privant de la majeure partie de leurs facultés, ne feront aucun progrès pendant ce temps.

Nouveau silence.

– J'avoue que l'idée m'a traversé l'esprit. Ensuite, les pensées noires, fondées ou non, c'est un peu tous les jours avec l'asabik.

– Celle-là me paraît justifiée. Et encore, c'est à supposer que vous arriviez réellement à reconfigurer votre magie avant qu'elle n'ait éliminé jusqu'à la dernière étincelle de résistance qui subsiste en vous.

– La persévérance n'en reste pas moins la moins mauvaise des solutions à ma disposition. À moins que vous n'en ayez une meilleure option à me proposer, monsieur Deniers ?

– Tout à fait. Rien de plus simple. Je vais vous tuer.

Rendez-vous au [45](#).

136

Survivre, c'est prendre les bons risques pour éviter les mauvais, et votre instinct vous souffle que celui-là fait partie de la première catégorie. Bon, votre instinct a un certain taux d'échec, mais vous êtes encore en vie, donc on va dire que la marge d'erreur reste acceptable.

Vous dégainez le poignard. Respirez un grand coup. Et frappez.

La lame runique heurte la barrière magique sans un bruit. Ce n'est pas aussi facile que vous l'auriez espéré, il y a une résistance forte, comme si vous essayiez de transpercer une planche épaisse avec un couteau ordinaire.

À force d'insister cependant, l'arme s'enfonce peu à peu en profondeur... Et vous manquez de tomber en avant lorsque la magie se dissipe d'un coup et que plus rien ne s'oppose à votre avancée.

Si une alarme s'est déclenchée, elle est silencieuse. De toute façon, au point où vous en êtes, il faut boire le calice jusqu'à la lie.

Notez le Code Silence.

Rendez-vous au [46](#).

137

Et oui, après autant d'efforts savamment dosés, le problème majeur de cette mission, la grosse complication à vous arracher les cheveux, ça a été, comme trop souvent d'ailleurs, de vous faire payer la somme promise.

Votre commanditaire ne croyait apparemment pas vraiment en vos chances de réussite, sentiment compréhensible, mais frustrant, car signifiant qu'il n'avait pas préparé la monnaie pour vos émoluments.

Et, comme toujours dans ces cas-là, c'est devenu compliqué. Il a botté en touche, demandé plus de temps sans offrir de garantie, sa garde a essayé de vous ramener à la porte de son domaine, vous vous y êtes opposé, des noms d'oiseaux ont fusé...

Vous avez fini par récupérer votre fric, mais, disons que, bon, toute la bonne presse que l'élimination du nécromancien aurait pu vous apporter a aussi été effacée par cette échauffourée.

Ce dont vous n'avez cure. Vous avez votre thune, votre oseille, votre pognon. Et au bout du compte, c'est ça le plus important.

Si vous avez le Code Diplomatie, rendez-vous au [200](#).

Si vous avez le Code Illusion, rendez-vous au [196](#).

Sinon, rendez-vous au [150](#).

138

Des années plus tard, vous rirez encore à gorge déployée en vous rappelant de l'infinie controverse technomagique que vous avez déclenché ce jour-là, et la cohorte de mages suffisants qu'elle a laissé frustrés, hagards, furieux.

La théorie la plus banale est que votre petit rituel n'a eu aucun effet. Simplement, la présence continue d'un objet magiquement chargée auprès d'un autre sortilège a fini de briser des défenses déjà sacrément amochées par une décennie de tentatives variées de briser le maléfice.

Mais à côté de cette version bien ennuyeuse, il y a des dizaines d'hypothèse supposant que quelque chose en particulier que vous avez fait cette nuit-là avait de l'importance. Et personne ne s'accorde sur quoi. Est-ce que l'aspect guérisseur qui était important ? L'écoulement du temps ? La lumière ?

Le fait que le Tueur ait pris ses jambes à son cou en emportant tous ses papiers dans l'heure qui a suivi la rupture du sort, que la flamme éternelle n'ait pas survécu au traitement que vous lui avez fait subir et se soit cramé elle-même, ou que la lance et sa victime se soient dissipés dans l'air sans laisser ne serait-ce qu'une poussière derrière elles, n'aide évidemment pas à conforter l'une ou l'autre hypothèse.

Vos souvenirs embrumés de cette nuit d'insomnie sont quant à eux considérés comme bien peu fiables... Par la *plupart* des mages. Non, parce que, maintenant, vous en avez toujours l'un ou l'autre aux trousses, bien déterminé à tripatouiller plus ou moins littéralement votre cervelle dans l'espoir d'y découvrir les secrets du Tueur. S'il s'agit rarement de cadors, ils n'en restent pas moins dangereux.

Ajoutez à cela que, comme vous avez débarrassé le Val du Tueur, mais que vous ne l'avez techniquement pas tué, votre employeur a essayé de ne pas vous payer votre dû, que la négociation attenante s'est très mal passée, et qu'il avait la caboche moins solide que vous ne l'auriez cru... Oui, vous êtes en fuite, poursuivi à la fois par des nécromants fous et les autorités temporelles.

Allez, encore quelques mois à vous faire oublier loin de tout dans les îles perdues de l'ouest, et la situation devrait se tasser. Pas comme si c'était votre premier exil de toute façon.

Fin 7 : À la poursuite du soleil

139

– Ah, le principe de l'entropie. Détruire est facile, mais occasionne une perte irréversible d'informations. Il existe une poignée de choses capables de me tuer vous savez. Par exemple, oui, si un dragon passait sa tête par la fenêtre et me carbonisait des pieds à la tête, je n'y survivrais effectivement pas.

« Heureusement, ceux qui ont accès à de telles ressources sont aussi ceux qui ont plus intérêt à s'emparer du résultat de mes recherches. Me tuer serait donc contre-productif. Même me capturer le serait dans une certaine mesure, puisque cela interromprait mon travail.

« Je comprends donc tout à fait votre frustration de ne pas connaître mes secrets. En revanche, je n'arrive pas à imaginer une seule façon de me contraindre à vous les révéler qui ne contrarierait pas dans le même temps bien plus puissant que moi.

Si vous disposez d'au moins deux Codes parmi Crayon, Drap, Fouine, Stagnation, rendez-vous au [94](#).

Sinon, rendez-vous au [145](#).

140

– Dans quoi est plantée la lance exactement ?

– Ah. Ça. Une question à laquelle je peux répondre sans état d'âme : Je ne sais pas.

– Je ne suis pas sûr de vous croire.

– C'est une vérité, même si une vérité simplifiée. C'est une sorte de... Le terme le plus approprié serait avatar. Une incarnation symbolique de la partie de la psyché humaine que l'asabik neutralise.

« Si sa nature exacte est une question qui occupera les théoriciens pendant encore un certain nombre de décennies, son utilité pratique est indéniable. Concrétiser un concept abstrait puis le tuer demande infiniment moins d'énergie que de tuer l'abstrait directement.

– Vous ne comprenez réellement pas votre propre magie ?

– Nul besoin de comprendre le procédé physique de la combustion pour allumer un feu. La magie appliquée se soucie de ce qui marche, pas de comment ça marche. Ce qui a prouvé son efficacité est réutilisé même si la logique sous-jacente demeure encore un mystère.

« Saviez-vous qu'il s'est écoulé la moitié d'un millénaire entre la première tempête nécromantique et la conceptualisation d'un modèle théorique à même de l'expliquer ?

- Je n’ai pas la moindre idée de ce dont vous me parlez.
 - Sérieusement, lisez au moins un ouvrage d’introduction à la magie. Un livre pour enfants avec des images. Je vous parle là de la base de la base de comment un nécromancien peut lever une armée.
 - Non merci. Je crois que le fait que justement je n’y connaisse rien à ce genre de maléfices est une des dernières raisons pour lesquelles les gens me font encore juste un tout petit peu confiance parfois.
 - « C’est que. Bon. Je suis peut-être un mercenaire sans scrupule. Mais au moins je suis pas un mage.
- Notez le Code Souffle.*
- Rendez-vous au [79](#).

141

- Et avec ça, je pense que ma dette est soldée et que nous n’avons plus rien à nous dire...
- Ça me paraît peu cher payé...
- Na na na. Trop tard. Je suis magicienne mon pote je te rappelle. T’as accepté une de mes offres, maintenant tu peux plus rien contre moi.
- Un accord oral sans force.
- Oh que non. Sort de pacte.

Vous tiltez. Vous avez entendu parler de ces rituels utilisés par les mages pour s’assurer de la fidélité de leurs compagnons, et aussi d’à quel point ils étaient peu utilisés en pratique à la fois en raison de leur complexité et de leur tendance à être à double tranchant (le mage moyen apprécie autant les accords non biaisés en sa faveur que vous-même).

- Il ne semble pas que nous ayons mélangé notre sang dans un calice sacré à la pleine lune.
- Ouah. On s’emballe pas. J’ai pas dit que c’était le grand truc formel où ton cœur va s’arrêter de battre si tu reviens sur ta parole.
- « Mais, pour une version amoindrie, un simple accord oral, et bah ça suffit. L’idée reste la même, et ma magie assez puissante pour te rendre bien malade s’il te venait à l’esprit de trahir.

- Bluff ?
- Si tu crois vraiment que j’ai encore la capacité de bluffer après tout le temps que j’ai passé ici, c’est que t’as rien compris à rien mon gars.

Vous vous défiez mutuellement du regard. Vous estimez à deux sur trois les chances qu’elle se fiche de vous. Et une chance sur trois d’écoper d’une nouvelle malédiction si vous jouez à l’idiot, c’est déjà beaucoup trop à votre goût.

- Il faut croire que je deviens gâteux avec l’âge. J’aurais dû me douter qu’il y avait une entourloupe dès le moment où t’as commencé à te montrer aussi insistante avec cette terminologie de dette à solder.

– Contente de voir que t’es pas encore trop ramolli de la comprenette. Et te culpabilise pas trop, le sort du Tueur ralentit le cerveau de tout le monde, pas que le tien. On aurait même pas eu cette discussion si j’étais moitié aussi vive que d’habitude.

« Allez, sans rancune. Je te raccompagne ?

Ce sont des rencontres comme celle-là qui vous permettent d’apprécier pourquoi les gens détestent autant coopérer avec des gens comme... Bah, vous en fait.

Notez le Code Contrat.

Rendez-vous au [151](#).

142

– Sa Seigneurie souhaiterait un de vos bavarois aux fruits rouges.

– Vous travaillez pour... Oui, bien sûr, je vais vous chercher ça.

Et il disparaît dans la cuisine, brusquement obséquieux. Le son de sa voix continue de se faire entendre par-dessus le bruit de quelqu’un cherchant désespérément s’il lui reste une part de gâteau au frais à la cave.

– Vous êtes nouveau non ? Je ne vous avais jamais vu avant.

– Tout à fait.

– Cela voudrait donc dire qu’il y a du changement ?

– Ça se pourrait.

– J’en suis ravi. Si vous savez comme on s’ennuie ici. Depuis que le baron Hoffnungstöter a pris le pouvoir, il ne se passe plus rien. C’est d’un morne.

– Je ne le voyais pas si puritain.

– Oh, si seulement. C’est amusant de transgresser les interdictions.

« Non, c’est plus que... Enfin, vous voyez comment il est. Il dégage une telle morosité.

– Je croyais que c’était son maléfice qui faisait ça moi.

– C’est possible. Je ne suis pas spécialiste. Mais les deux vont ensemble.

– S’il vous embête à ce point, pourquoi vous n’avez rien fait pour le remplacer en dix ans ?

– Se rebeller contre un noble ? Contre un nécromancien ?

– Nécromancien, il l’est. Mais noble ? Je ne savais pas que son ascendance était connue.

– Le sang d’un magicien est toujours teinté de bleu. Le pouvoir ne naît pas dans la roture.

– Si vous le dites. L’un dans l’autre, plus de mages sont morts du poignard d’un proche conseiller que de l’épée d’un chevalier.

– Le concept de proches n’existe pas pour Hoffnungstöter. Je ne suis pas sûr qu’il y ait une seule personne de son entourage capable de l’approcher d’assez près pour le frapper d’une si courte lame.

– Vraiment ?

– C’est une métaphore. Par là, il faut comprendre que le Tueur n’a pas d’alliés à qui il fait suffisamment confiance pour que ceux-ci soient en mesure de lui tendre meilleur piège que le premier vagabond venu.

– Et moi je veux dire : Vraiment personne ?

– Ah... Et bien... Euh... L’information ne viendra pas de moi bien sûr si au devenant...

– Bien sûr, bien sûr, cela reste entre nous.

– Il devrait sans doute se méfier plus de cette parvenue de Judith. Elle n’est pas un quart aussi bête qu’elle veut le faire croire, et cinq fois plus ambitieuse.

– Vous la connaissez bien dites donc.

– Le divin m’en défende. Je ne la tolérerais même pas ici si elle n’était pas dans les petits papiers des barons. Après ce qu’elle a fait subir à Madame de Chèvre pour prendre sa place de favorite officielle...

– Et vous qui me disiez qu’il ne passait rien ici.

– C’était du temps de l’ancien seigneur.

– Ah. Ça date donc ?

– Parmi les gens biens, les querelles d’honneur s’héritent de génération en génération. Quinze ans, pour une famille qui en a mille, c’est quasiment hier.

« Enfin, tout ça pour dire, méfiez-vous d’elle. Et si le baron émet le désir d’une nouvelle favorite, plus agréable, vous pouvez lui suggérer que j’aurais quelques personnes à lui présenter.

– Je prends note.

Le tenancier ressort de sa cuisine avec une part de gâteau sous une jolie cloche de verre.

– Votre commande. Toutes nos plus plates excuses pour l’attente.

Vous haussez les épaules.

– Si vous me voyez revenir avec mon arme dégainée, c’est que le baron aura trouvé ça trop long.

– Ah. D’a... D’accord.

Et vous le plantez là pendant qu’il se morfond de truille, emportant le dessert avec vous.

Et, dès que vous êtes hors de vue dans la rue, vous l’engloutissez vous-même, parce qu’après tout vous méritez bien une petite friandise.

Pouah ! Beaucoup trop sucré. Il y a plus de miel que de pâte à gâteau là-dedans.

Notez le Code Gâteau.

Retournez au [16](#).

143

L’aubergiste semble fatiguer à vue d’œil, comme si de parler lui demanderait un effort physique conséquent. Le tintement des pièces lui redonne cependant un semblant d’énergie :

– Bon, allez, encore une question, mais c’est bien parce que c’est toi.

Et que votre bourse est bien garnie.

– Pourquoi autant de précipitation ? Le Tueur a l’habitude de faire tuer les gens trop bavards ?

– Preuve que je suis généreuse, je vais pas te la compter celle-là.

« On vit pas dans la peur constante de finir au cachot, ou pire, pour l’avoir trop ouverte, non. Ensuite, ça veut pas dire que les infos circulent pas, et qui teste la patience d’un nécromant est con comme un placard à balai.

Le raisonnement vous paraît fallacieux : S’il y avait risque à trop parler, elle ne le ferait pas avec une telle désinvolture, au bar, pour ainsi dire devant toute l’auberge. Sans doute s’agit-il plutôt d’une façon peu subtile d’encore faire monter les prix.

Gardant en conséquence un peu d’or supplémentaire à portée de sa vue mais de pas de sa main, vous l’interrogez sur un autre sujet vous paraissant digne d’intérêt :

- Ses clients actuels, au [81](#).
- Les clients qui sont parvenus à leurs fins, au [120](#).
- Ce que sont devenues les affaires des clients décédés, au [68](#).
- Les profils des clients longs qui étaient encore en vie quand ils sont repartis, au [76](#).

144

– Je vais voir ce que je peux faire. C’est que vos cheveux, ils sont pas géniaux quoi. Et il vous en reste pas des masses.

– Vous avez beaucoup de clients ?

– Je suis le seul coupeur de poils du coin, donc oui. Je suis venu il y a quelques années, quand j’ai appris qu’il n’y avait plus de concurrence et une officine vide n’attendant que moi.

– Décès du précédent propriétaire ?

– Ah non. Retraite très anticipée plutôt. Un jour il a juste fermé boutique, sans explication. Depuis il vivote sans faire grand-chose de ses journées. Sa chambre est à l’étage. Je crois bien qu’il y est en ce moment si vous voulez le voir.

– Ça ira. Si vous avez le monopole dans la région, vous devez aussi vous occuper de la nobilité non ?

– Les nobles vrais de vrais sont une denrée rare par ici. Il y a que le baron en fait. Et il pas besoin d’un coiffeur, rapport au fait que, vous savez, il est pas très vivant comme garçon.

– Personne de la cour du précédent seigneur n’est resté ?

– Je crois pas qu’aucun ait jamais eu des terres et du pouvoir réel, que ce soit maintenant ou avant. Ils portent des particules, prennent des airs, et sinon ils travaillent comme larbin de plume au palais.

« La seule à la rigueur qui fasse noble, qui joue de son influence et a un peu de poids politique, c’est Judith la favorite. Celle qui a changé de maître sans changer de lit. Après, c’est une parvenue, pas une vraie sang bleu.

– D’autres clients d’exception peut-être ? Des notables, des émissaires ?

– Bah, j’ai les gens du coin avec un peu de fortune quoi. Ils et elles passent une fois par mois, par trois mois, c’est selon, pour l’entretien, réglés comme des horloges et souvent pas bien bavards. C’est le Val Morose ici. Je crois que si je repartais, je trouverais du travail nulle part ailleurs tellement j’ai perdu l’habitude de faire la conversation.

– Pas de clients venus de loin ?

– En-dehors de vous, je vois pas trop qui serait assez dingue pour se dire que c’est le meilleur endroit du monde pour un petit rafraîchissement. C’est bon pour vous d’ailleurs.

Il vous présente un miroir et vous contemplez votre reflet.

Vos cheveux et votre barbe ont effectivement été arrangés. Pas du grand art, mais de quoi vous donner l’air un peu moins brut de décoffrage.

Le prix est surprenamment honnête, encore plus venant de quelqu’un en situation de monopole. Ça finira en frais de toute façon.

Notez le Code Dégagé.

Rendez-vous au [169](#).

145

Le nécromancien se lève et hèle la femme qui vous a ouvert :

– Judith, veuillez raccompagner le monsieur.

Si vous insistez pour prolonger la conversation, rendez-vous au [149](#).

Si vous pensez que les politesses ont assez duré, et que quand quelqu’un place son abdomen juste là où vous pouvez le lacérer d’un coup de poignard en bougeant à peine le bras, c’est qu’il le cherche un peu quand même, rendez-vous au [108](#).

Si vous vous laissez reconduire, rendez-vous au [24](#).

146

– Dites-moi tout ce que vous savez à propos du linceul, en commençant par le commencement.

D’autant plus que vous n’avez aucune idée de quoi elle parle.

– C’était vraiment au tout début. Le nouveau baron venait à peine de s’installer sur le trône que voilà que je reçois une commande du palais, pour un étendard d’un genre un peu particulier. Ça devait être une large pièce de tissu suspendu du haut du donjon, en toile de fond du trophée qui y pend.

« Il avait demandé un motif super compliqué, avec pas mal d’éléments qui avaient pas encore l’air très clairs dans sa tête. Les premiers jours, il passait tous les soirs venir voir où j’en étais et me faisais corriger plein de trucs.

« Et puis ses visites se sont espacées jusqu’à ce qu’il arrête totalement de venir. Au bout d’un mois, je suis quand même monté au donjon lui demander ce qu’il fallait ce que je fasse de ce grand

machin à moitié terminé. Il m'a répondu que ce n'était plus la priorité du moment et qu'il repasserait.

– Il est repassé ?

– Non. Mais des gens comme vous ont fini par débarquer dans mon atelier et sont repartis avec l'étoffe et tous les croquis préparatoires.

– Et de quoi vous vous souvenez de mémoire ?

– Ça commence à dater sérieusement. Il avait l'air très content au début, il me disait que ce serait un chef-d'œuvre qui s'intégrerait à merveille dans l'asse à biques...

– Le quoi ?

– Je suis pas totalement sûr du mot. Le sort, là, qui nous affecte tous.

– D'accord. Continuez.

– Je suis un peu arrivée au bout de l'histoire. Il était toujours content quand il passait. Juste, il a arrêté de passer. J'ai pas compris.

Notez le Code Drap.

Rendez-vous au [167](#).

147

Vous suivez les instructions...

Et à votre grande surprise, elles se révèlent efficaces. La barrière magique se dissipe en un instant, comme promis.

Et bah, si les mages deviennent honnêtes, où va le monde ?

Rendez-vous au [46](#).

148

Lorsque le poignard runique s'enfonce enfin dans le corps dénaturé du nécromancien, le résultat est quelque peu décevant.

Il ne tombe pas en poussière, ne produit pas d'étincelles, ne prend pas feu. Simplement, il arrête de bouger, et s'effondre sous son propre poids, telle une marionnette dont on aurait coupé les fils.

Au cas où, vous le lardez encore un peu, et même un peu plus que ça, histoire d'être bien bien sûr qu'il ne reste plus une étincelle de magie dans ce cadavre.

Quand vous en avez fini, le corps, qui ne tenait en un seul morceau que par la grâce de la sorcellerie, muscles et tendons depuis longtemps de simples décorations, est éparpillé façon puzzle sur le sol. Vous en récupérez le crâne, fichez le poignard entre les orbites par principe, et le glissez dans votre sac. Ça impressionne toujours les clients quand vous leur ramenez littéralement la tête de leurs ennemis.

Et vous aurez besoin de tous les arguments possibles pour les ennuis à venir.

Rendez-vous au [137](#).

149

– Je pense que nous avons encore des choses à nous le dire.

– Et moi je pense que non. J’ai beaucoup de travail et vous êtes en toute franchise un invité bien ennuyeux. J’espérais un peu mieux qu’une simple épée louée.

– Ah, si vous voulez que je vous raconte des histoires, ça peut s’arranger. J’ai pas mal roulé ma bosse quand même. Qu’est-ce que vous voulez savoir sur quoi ?

– Je... En fait, il y aurait bien quelque chose. Élishéba la Détestable a-t-elle fait reparler d’elle récemment ?

Vous n’avez pas la moindre idée de qui il peut s’agir, et vous le cachez apparemment bien mal :

– Et bien, il y a des rumeurs...

– Autant dire que vous n’en savez rien. Allez, ouste. Vous voyez bien que vous me faites perdre mon temps.

Notez le Code Sorcière.

Rendez-vous au [24](#) si vous acceptez de partir comme il vous l’enjoint de moins en moins poliment, et au [108](#) si vous passez plutôt à l’attaque.

150

– Tu prends des contrats sur les mages maintenant Trente-Deniers ?

– C’est pas la première fois.

– Je parle pas des subordonnés. Là, t’as tué un seigneur.

– Un baron d’un coin paumé.

– Peut-être, mais n’empêche que tu changes de catégorie. Désormais, tu fais partie du monde des mages et de leurs intrigues plutôt que de juste graviter autour. D’ailleurs...

– Qu’est-ce que... Oh non...

– Oh si. J’espère pour toi que c’était bien payé.

– Putain de merde...

– La Banshee en personne qui t’invite à venir la voir. Tu la sens l’odeur de l’aventure ?

– Oui. Elle sent comme les emmerdes.

Fin 5 : Tueur de mages

151

Vous voilà de retour dans la cour. Et tout le monde semble s’en fiche éperdument. De ce que vous en avez vu jusqu’ici, vous êtes d’ailleurs à peu près certain que vous pourriez retourner explorer n’importe quelle partie du bâtiment sans que personne ne réagisse d’aucune façon.

Pour l'heure, le seul problème qui se pose véritablement à vous se trouve très au-dessus de votre tête, sous la forme du soleil poursuivant sa course dans le ciel. Il va vous falloir accélérer la cadence si vous voulez avoir conclu cette affaire avant le crépuscule.

Mais peut-être cet énoncé est-il erroné et avez-vous l'un ou l'autre ennui à régler dès maintenant.

Si votre Moral est désormais strictement négatif (-1 ou moins), rendez-vous au [66](#) si vous avez les Codes Gibier et Symbole, et au [61](#) sinon.

Si, par quelque concours de circonstances, vous ne possédez plus qu'une seule, voire aucune, munition runique, rendez-vous au [124](#).

Si vous n'avez aucune urgence à gérer, vous pouvez maintenant réfléchir à votre stratégie.

La première approche possible, la plus directe, consiste à vous concentrer sur l'exploration de la présente forteresse.

En ce cas, si vous n'êtes toujours pas monté à l'étage, commencez par y jeter un œil, au [185](#).

Si vous avez déjà effectué vos repérages, tout dépend désormais d'à quel point vous vous êtes fait remarquer.

Si vous avez l'un ou plusieurs des Code Blessure, Dialogue, ou Otage, la réponse est : Beaucoup. En ce cas, le temps de la discrétion est révolu. Cependant, rien ne vous empêche de retourner voir le Tueur si vous estimez que la donne a suffisamment changé en votre faveur. Ce sera au [49](#) si vous avez tout à la fois les Codes Œuvre, Roture, et Stagnation, et au [193](#) sinon.

Au contraire, si vous avez fait profil bas jusqu'ici, il vous reste un peu de temps pour explorer librement.

En ce cas, peut-être souhaitez-vous aller faire un tour, si ce n'est déjà fait, du côté des appartements, au [43](#), du laboratoire, au [97](#), ou du toit, au [29](#). Si vous n'êtes pas déjà connu du préposé, vous pouvez même aller demander votre chemin à l'accueil, au [52](#).

Alternativement, vous pouvez décider de faire appel aux alliés de circonstances rencontrés au cours de votre visite du Val.

Si vous avez le Code Copie mais pas le Code Contrat, et voulez retourner discuter avec une certaine copiste, rendez-vous au [32](#).

Si vous avez le Code Délai mais pas le Code Forêt, et souhaitez aller voir un collègue pour un second avis, rendez-vous au [63](#).

Si vous avez le Code Bricolage, et avez acquis au moins un objet magique depuis votre arrivée ici, vous pouvez vous rendre au [41](#) (si vous avez le Code Banni) ou au [182](#) (dans le cas contraire) pour en discuter avec un « spécialiste ».

152

– Élishéba la Détestable, ça vous dit quelque chose ?

– Oui mais non mais oui.

– Mais encore ?

– Je sais rien de sa vie. Par contre, je sais que c'est quelqu'un dont le Tueur a peur qu'elle revienne se venger de lui. Il nous fait une crise de panique où il pense qu'elle va débarquer à peu près une fois par saison. Puis il passe à autre chose.

– Beaucoup de gens en veulent au Tueur. Pourquoi elle en particulier lui fait peur ?

– Je pense pas que ce soit une ennemie récente. Je pense que c'est une vieille connaissance de son ancienne vie. Elle doit savoir des trucs sur lui que les autres connaissent pas.

– Ça fait beaucoup de conditionnels.

– Si tu veux la science infuse, va falloir t'adresser à quelqu'un d'autre.

Rendez-vous au [162](#).

153

Vous montrez les crocs, et le gérant se dégonfle aussitôt :

– Allons, allons, monsieur, du calme. Je conçois votre frustration. Vous n'êtes pas le premier à passer ces portes dans un état de fatigue encourageant des comportements un peu hâtifs, et à mal prendre ce qui n'est que la stricte vérité : Je ne sais rien et je ne veux rien savoir.

« Je suis une carpette, monsieur. Je m'efforce toujours de me tenir à distance de tout ce qui pourrait représenter un danger pour moi. Et les gens qui fréquentent mon établissement sont faits du même bois. On ne parle jamais que de choses insignifiantes ici. Les histoires de coucheries sans conséquences sont le summum de la transgression que nous nous autorisons.

« De fait, il n'y a jamais qu'avec les visiteurs tels que vous que le mot 'nécromant' est prononcé entre ces murs. Autrement, nous nous contentons de prétendre que tout est parfaitement normal. C'est notre petite bulle de déni à nous.

Effectivement, en l'observant se ratatiner à ce point au premier signe de contrariété, vous pouvez parfaitement l'imaginer fermer les yeux sur ce qui se passe dans le château au bout de la rue depuis plus de dix ans.

– Vous avez toujours été aussi pleutre ?

– Oui. Mais je le cache moins bien depuis le changement de régime. Même la morgue, le baron n'a pas voulu nous la laisser. Tout ce qu'il nous reste, c'est une mauvaise imitation de ce que nous fûmes.

Vous devriez être amusé de voir quelqu'un d'aussi hautain s'écraser autant. Dans la pratique, cela ne fait malheureusement que renforcer vos craintes quant à la puissance du sortilège à l'œuvre, et vous fait vous poser beaucoup de questions sur comment il pourrait vous changer vous-même.

En espérant que le conditionnel est bien le temps adapté ici, et non le présent.

Réduisez votre total de Moral de 1.

Votre eau chaude et ce pitoyable intermède terminés, vous ressortez au [16](#).

154

Simplement approcher la lame runique de la lance noire suffit à charger l'air entre les deux d'étincelles électriques. Le contact promet d'être d'une violence extrême.

Vous soupesez les risques de perdre un bras ou plus dans l'affaire, et décidez que lancer le poignard serait une meilleure idée que de frapper avec. Ce n'est pas une arme de jet, mais vous êtes relativement confiant en votre capacité à le jeter à plat à un petit mètre de distance avec assez de force et de précision. C'est après tout une manœuvre que vous avez déjà effectuée par le passé, même si avec des dagues en acier et contre des cibles de chair et de sang.

Vous vous reculez donc légèrement. Et, d'une flexion du poignet, vous projetez l'arme.

Elle a à peine quitté vos doigts que tous vos instincts vous incitent à bondir en arrière le plus loin possible. Et vous les écoutez.

Bien vous en prend, car vous évitez ainsi le gros de l'explosion, réussissant à n'être que roussi par la chaleur et écorché par quelques cailloux volants. Ce qui est plutôt une bonne chose quand les-dits cailloux sont tout ce qui reste d'un merlon sinon proprement pulvérisé par la puissance de destruction que vous avez libérée.

De fait, c'est tout un pan du parapet qui est retourné à la poussière. Et, bien sûr, ce qui n'est pas sans vous arracher quelques jurons bien sentis, au milieu de cette désolation, la lance et sa proie sont elles indemnes.

Quoique. Pour être précis, cette fameuse « lance » se pare désormais d'une belle entaille tout neuve, suggérant que la méthode choisie n'était pas totalement inadaptée. Bon, elle est encore d'un seul tenant, c'est donc quand même plutôt un échec. Mais c'est un progrès.

Autre bonne nouvelle, le poignard runique s'en est lui aussi bien tiré. Certes, sa garde, en métal ordinaire, a été déformée, mais sa précieuse lame, elle, semble intacte. De plus, le souffle a eu la courtoisie de ne porter l'arme qu'un peu plus loin sur la terrasse plutôt que de l'envoyer dans le vide au-delà.

Vous courez la récupérer sans plus attendre. Elle risque de vous être utile car ce que vous supposez être le Tueur d'Espoir vient de se matérialiser sur le toit.

Vous mettez le conditionnel parce qu'il ressemble surtout à un grand brûlé, peau et chair fraîchement calcinées laissant entrevoir l'os. Une véritable caricature du nécromancien tel que la plupart des gens se les imaginent, un cliché basé sur le fait qu'effectivement les sorciers non-morts débutants ont bien du mal à maîtriser leur propre décomposition.

Vous ne savez pas trop si son état actuel est la conséquence de votre petite expérience de magie appliquée, du sortilège de téléportation qu'il vient d'employer (il y a une raison pour laquelle même les plus grands magiciens les utilisent rarement : on y laisse souvent des plumes), ou un mélange des deux. En tout cas, l'expérience a peu de chance de l'avoir mis de bonne humeur.

Pas le temps de charger votre pistolet, il va vous falloir compter uniquement sur votre habileté à l'arme blanche, qui plus est au corps-à-corps : Vous vous débrouillez au lancer de dague, mais pas

au point de pouvoir toucher une vertèbre cervicale d'une cible en mouvement ou une entaille sur un cylindre moins épais que votre bras.

Le nécromancien lui a sans doute une douzaine de façons de vous tuer à distance sans faire d'effort.

Si vous estimez que vous n'êtes pas venu pour mourir dans un affrontement aussi inégal et prenez vos jambes à votre cou, rendez-vous au [118](#).

Sinon, vos options se limitent à charger le Tueur, au [158](#), ou essayer de finir de briser la lance, au [3](#).

155

Retirez une charge de votre amulette.

Le choc vous projette en arrière, titubant... Et, à votre grande surprise, ne vous tue pas. Le gamin connaissait réellement son affaire il faut croire.

Si vous êtes étonné, le nécromancien est lui estomaqué. Pour peu, on dirait que c'est lui qui est en train d'affronter un non-mort invulnérable.

Vous ne lui laissez pas le temps de se reprendre. Pour la première fois depuis que vous avez mis les pieds dans ce vallon maudit, le doute s'est tu. Vous ne vous posez plus aucune question, vous n'avez plus aucune hésitation à propos de votre présence ici, de la stratégie à aborder, de vos chances de vous en tirer. De frôler ainsi la mort a remis les idées en place. Il vous faut tuer ou être tué, et puis c'est tout.

Lame runique au poing, vous vous jetez sur le mage l'esprit délivré de pensées inutiles, laissant le champ libre à vos réflexes, non à votre réflexion.

Vos premiers assauts sont arrêtés net, se brisant sur quelque énième maléfice du mage comme sur un mur. Mais, dans une telle situation de tout ou rien, il en faut plus pour vous décourager, et vous vous acharnez, au grand désespoir du Tueur dont les défenses se craquellent un peu plus à chaque assaut.

Malheureusement, s'il a perdu son ascendant, il n'en reste pas moins un mage. Les sortilèges pleuvent, et si la plupart, trop désespérés, trop précipités, vous ratent, parfois la chance sourit aux ordures. Vous êtes bien placé pour le savoir.

S'il reste encore (au moins) deux charges à l'amulette, déduisez-les de votre équipement et rendez-vous au [148](#).

Sinon, rendez-vous au [100](#).

156

Vous déroulez les chaînes, puis les secouez un peu pour qu'elles acceptent de retomber par-delà le rempart plutôt que de rester à reposer mollement entre les créneaux.

Après quelques coups secs, elles finissent par se conformer à vos exigences, emportant avec elles loin de votre vue la sinistre création du Tueur.

Vous vous faites la réflexion que, finalement, ce donjon est peut-être l'endroit le plus accueillant de la région. Parce que, tant que vous êtes dedans, vous ne pouvez pas voir ce qui pend contre sa façade.

Par pour autant que vous avez envie d'y retourner plutôt que d'aller vous faire voir très loin d'ici. Mais bon, vous n'avez plus rien à faire sur ce toit et encore un nécromancien à tuer.

Rendez-vous au [151](#).

157

Vous avez très envie de vivre vieux. Aussi, quand votre arme se révèle inefficace contre le mage, vous n'en mettez pas un deuxième coup pour vous assurer que, des fois, si ça se trouve, cette fois ça va marcher.

Non, vous prenez de suite vos jambes à votre cou tandis que vous bénéficiez encore de l'effet de surprise.

Avant que le Tueur n'ait compris ce qui venait de se passer, vous vous êtes déjà évanoui dans les entrailles de sa propre forteresse. Et vous ne comptez pas rester dans les environs jusqu'à ce qu'il vous débusque.

Rendez-vous au [124](#).

158

Vous vous jetez sur le Tueur sans plus attendre, espérant qu'il soit encore plus décontenancé que vous par les circonstances de votre rencontre, de préférence assez pour ne pas réagir à temps à votre assaut.

Vous n'avez qu'à moitié raison sur le coup : Le Tueur vous repère avant que vous ne soyez sur lui, et un éclair de magie noire jaillit dans sa main.

La bonne nouvelle vient heureusement de l'autre moitié : Cette attaque, précipitée, mal ajustée, vous rate.

Vous ne commettez par la même erreur et plantez la lame runique droit dans sa tempe.

Rendez-vous au [148](#).

159

Ils sont quatre, chevauchant de concert sur toute la largeur de la route. Décemment armés et armurés, rien de bien exceptionnel mais bien assez pour se révéler dangereux, encore plus en bande. Et ils tirent une gueule pas possible en vous voyant arriver sur eux, comme si vous veniez de leur gâcher leur journée par votre simple présence.

Vous les saluez sans ostentation dès que vous êtes assez près pour voir le blanc de leurs yeux. En réponse ils se dévisagent les uns les autres pendant un temps incroyablement long, au point que toutes les montures doivent se mettre à l'arrêt pour éviter un carambolage.

Finalement, l'un d'eux, sans doute le chef, se décide enfin à briser le silence :

– Retourne d'où tu viens étranger. La garde ne recrute pas et t'as pas le profil d'un laboureur.

Avec votre dégaine, difficile de faire croire que vous êtes autre chose qu'un mercenaire, si ce n'est un bandit. Autant ne pas prétendre le contraire.

Si vous souhaitez rester au plus près de la vérité, en vous présentant comme le soldat à louer que vous êtes, du genre que leur chef pourrait bien envie de recruter, rendez-vous au [106](#).

Si vous annoncez tout de go que vous êtes là pour vaincre le Tueur d'Espoir, rendez-vous au [5](#).

160

– Mort en héros. En héros ! T'y crois à ça toi ? Trente-Deniers. Trente-Deniers ! Ce type a officié comme chasseur d'esclaves pour Conrad le Cruel !

– Tu sais, le type se serait appelé Pierre le Gentil, je crois pas que ça aurait fait une grande différence.

– C'est pas le sujet. C'est une ordure de dernière catégorie. Il n'a jamais fait un seul acte de bonté qui n'était pas un accident.

– Tu noircis un peu non ?

– Cite-m'en un.

– Je connaissais pas le type plus que ça tu sais. Mais ça n'a aucune importance maintenant. Il s'est sacrifié pour tuer un nécromancien. C'est ça que les gens retiendront.

– Jusque dans la mort il aura réussi à arnaquer son monde celui-là.

Fin 2 : Réussir sa sortie

161

Vous auriez aimé avoir sous la main une perche, une canne à pêche, n'importe quoi capable de vous procurer une distance de sécurité appréciable.

À défaut, vous allez chercher un balai, et le tendez à bout de bras en direction de la magie.

Sans surprise, le bois traverse la partie éthérée de l'ensemble comme si elle n'était pas là. Jusqu'ici, tout va bien.

Vous réitérez l'expérience et effleurez cette fois la lance.

Vous avez le réflexe salvateur de tout lâcher avant que votre intégrité physique ne finisse tout autant annihilée que votre outil. Il n'aura fallu qu'une fraction d'instant pour qu'il soit carbonisé d'un bout à l'autre, réduit en fine poussière sans un bruit.

Bon. Il est plus que temps de ramasser vos affaires et de ficher le camp d'ici.

Vos expériences passées avec des sortilèges de défense aussi dramatiquement destructeurs vous ont en effet appris que, pour redoutables qu'ils sont, ils ont tendance à n'être que la partie immergée de l'iceberg. En général, dans les minutes suivant leur activation, d'autres ennuis débarquent. Parfois de simples gardes, trop souvent quelque monstre de cauchemar ou le mage en personne.

D'ailleurs, lors d'une précédente mission, où vous aviez été engagé pour assurer la sécurité des trésors d'un sorcier, vous deviez trimballer partout avec vous une statuette de dragon qui s'animait à chaque fois qu'un piège magique était déclenché. Sa voix stridente jappant « Alerte ! Alerte ! » vous horripile de nouveau rien que d'y repenser.

Vous auriez eu grand plaisir à la briser au marteau, mais bon, ça aurait été du gaspillage. Vous l'avez donc juste revendu, à un quelconque type qui cherchait à en savoir le plus possible sur ledit sorcier, probablement pour le voler ou le trucider. La loyauté s'arrête au premier retard de paiement.

Tout un tas de choses que vous vous remémorez depuis le recoin des caves où vous êtes caché, le plus loin possible du toit.

Quand il devient évident que personne ne vous traque, vous sortez de votre planque et retournez explorer le château comme si de rien n'était.

Diminuez votre Moral de 1 et notez le Code Vrac.

Rendez-vous au [151](#).

162

À votre grande surprise, la direction qu'emprunte votre guide semble bien être celle de la sortie. Vous vous attendez à tout moment à tomber dans une embuscade au détour d'un couloir, à ce qu'on essaye de vous faire marcher sur une dalle piégée, à ce que les portes se referment à clé tout autour de vous, bref à ce qu'on entreprenne de vous régler votre compte.

Et vous vous retrouvez dehors sans que rien de tout cela ne soit arrivé.

– Bon, bah, passez une bonne journée, marmonne votre accompagnatrice en faisant demi-tour pour revenir à l'intérieur.

Et bien. Le peu de cas que les gens du coin font de votre présence en devient vexant.

Rendez-vous au [151](#).

163

Vous mettez les pieds dans une auberge tout ce qu'il y a de plus banal, avec sa grande salle pleine de tables où il semble toujours y avoir quelqu'un en train de grignoter (ou plutôt de picoler) à toute heure du jour, son escalier menant aux chambres à l'étage, et sa patronne gardant un œil sur ce qui se passe en faisant un peu de vaisselle ou de cuisine.

Votre arrivée ne semble intéresser qu'une seule personne, un individu apparemment décidé à avoir l'air le plus louche possible, tout engoncé qu'il est dans un grand manteau à capuchon. Il vous fait ostensiblement signe d'approcher.

Quant au reste de l'assemblée, c'est à peine si quelques têtes ont bougé, par réflexe, en réponse au son de vos pas.

Au milieu de ces habitués tout ce qu'il a de plus ordinaire, travailleurs se rafraîchissant le gosier le temps d'une pause et piliers de bar déjà cuits, vous repérez un duo de soldats vêtus de chatoyants uniformes d'apparat tranchant totalement avec le décor. L'un bat machinalement un paquet de cartes l'autre a le regard perdu dans son verre, tous deux s'efforcent très professionnellement d'ignorer le monde qui les entoure.

Si vous vous rendez au bar pour parler à l'aubergiste, rendez-vous au [30](#).

Si vous allez voir ce que veut l'individu encapuchonné, rendez-vous au [69](#).

Si vous souhaitez discuter avec les gardes diaprés, rendez-vous au [7](#).

Si vous ressortez sans plus attendre, rendez-vous au [11](#).

164

– En effet. Mais vous devrez passer à ma boutique en ville. Je n’ai pas le droit de vendre des livres ailleurs.

– Une fantaisie du Tueur ?

– Non, c’est une vieille loi datant de plus d’un siècle et s’appliquant à tout le royaume. C’est pour pouvoir vérifier plus facilement ce que les libraires vendent et ont en stock. L’index des ouvrages interdits, c’est de loin le livre le plus épais que j’ai en magasin.

– Il y a vraiment des contrôles ?

– Pour tout dire, j’en ai plus eu depuis l’arrivée au pouvoir du nouveau baron. Mais sait-on jamais.

– Et quel genre de livres sont interdits ?

– Un peu de tout. La liste n’est jamais nettoyée, donc tout ce qui a pu déranger n’importe quelle personne ayant de l’influence à la cour dans les cent dernières années est dedans : Romans d’aventure attentant aux bonnes mœurs d’alors, essais religieux ou philosophiques contraire à la doctrine du moment, chroniques possiblement diffamatoires…

– Rien dans le domaine de la magie ?

– Si, bien sûr. Des tas et des tas de livres de sortilèges interdits. D’ailleurs, presque tous mes collègues à l’étranger les vendent sous le manteau parce qu’ils sont très demandés parmi les nobles et les bourgeois à la recherche du frisson. Mais moi j’ai arrêté. C’est que des ennuis.

– Les invocations de démons, tout ça.

– Ah non, du tout. C’est qu’à terme les clients sont toujours mécontents. Soit c’est un ouvrage de charlatan, et rien ne se passe. Soit c’est un vrai manuel de magie avancée, et les acheteurs, en vrai, ils y connaissent rien en magie. Donc ils comprennent pas la moitié des mots et ils abandonnent vite. C’est comme de commencer les maths par les équations du troisième degré, ça marche pas.

– Vous devez au moins avoir le Tueur pour client non ?

– Non. Mais rien d’étonnant à ça. Les mages professionnels se débrouillent entre eux pour tout ce qui touche à leur art, avec leurs propres réseaux logistiques et tout. Un profane tel que moi ne voit passer que les amateurs curieux.

Notez le Code Gomme.

Si vous souhaitez maintenant creuser le sujet de sa relation avec le Tueur d’Espoir, rendez-vous au [23](#).

Si vous voulez plutôt en savoir plus sur les riches clients qui font tourner sa boutique, rendez-vous au [12](#).

Si vous avez déjà abordé ces sujets ou qu’ils ne vous intéressent pas, prenez congé au [87](#).

165

Vous commencez à trouver le temps long.

Soudain, vous vous demandez depuis combien de temps vous poireautez. En l'absence de montre, et n'ayant pas été bien attentif à la course du soleil, vous n'avez aucun moyen de le savoir avec exactitude, et le doute se met alors à vous ronger :

Qu'est-ce vous êtes en train de faire exactement ? Attendre passivement qu'une témoin de troisième main ait deux minutes à vous accorder pour vous lâcher une information tangentielle à votre objectif ?

Vous qui vous efforcez toujours d'expédier, pour ne pas dire bâcler, vos missions au plus vite, voilà que vous vous égarez complètement dans des digressions secondaires.

Vous levez les yeux vers le donjon du Tueur non loin, et en particulier l'ornement qui en pend. Seriez-vous déjà sous l'influence de cette magie, laquelle vous détournerait subtilement de son maître ? C'est probable, et c'est inquiétant.

Pas exactement de bonne humeur, vous laissez derrière vous le marché et ses pertes de temps, et vous dirigez à marche forcée droit vers l'objectif.

Diminuez votre Moral de 1.

Rendez-vous au [39](#).

166

– Ça ? Ce sont les montures de ces messieurs de Jeune-Fleuve. Ils viennent trois, quatre fois l'an pour discuter avec le Tueur. Ils seront repartis avant la nuit.

Si vous vous souvenez bien, il s'agit d'une autre baronnie, ou peut-être d'un duché, tout proche est relativement riche grâce au commerce fluvial.

– Il y en a beaucoup des visiteurs étrangers comme eux ?

– Depuis deux ans que je travaille ici, j'en ai vu peut-être une dizaine de différents en vous comptant monsieur.

– Si peu ?

Il hausse les épaules :

– La région attire pas les foules. Les vieux racontent que c'était pas pareil avant. Mais vous connaissez les vieux, tout était toujours mieux de leur temps.

Ça vous paraît vraiment peu :

– Il n'y aurait pas une deuxième écurie au château qui recevrait plus de monde ?

– Ils ont leur propre écurie si fait. Mais seuls les soldats du baron l'utilisent. C'est mon cousin qui travaille là-bas qui me l'a dit. Ça évite les accidents.

– Pourquoi ?

– La carcasse. Elle fait peur aux animaux qui sont pas habitués.

- La carcasse ?
- Le truc qui pendouille du donjon. Vous savez, le trophée de chasse du baron.
- Ah, ça. Il y a eu des accidents ?
- Il paraît que des chevaux se sont emballés, des trucs comme ça. La légende veut que ça rende aussi fou les hommes qui la regardent trop longtemps. Mais personne du coin est assez idiot pour regarder ça longtemps.
- Et parmi les gens pas du coin ?
- Bah, paraît que la vieille Margaux qui mendie parfois près du marché, autrefois, c'était une princesse elfe. Et puis elle a regardé la carcasse.
- Les elfes, ça n'existe que dans les contes de fée.
- Z'êtes vraiment un vieux vous.

Dans le métier que vous faites, c'est plutôt un compliment.

Notez le Code Cheval.

Rendez-vous au [11](#).

167

Vous repérez du monde dans la rue. Trois soldats, timidement suivi par la jeune fille que vous avez aperçue tout à l'heure. Ils se dirigent par ici.

- Qu'est-ce qu'il se passe ?
- Ah. Ça, c'est ma fille. C'est une grande nerveuse. Elle a pris peur en vous voyant aussi inquisiteur et est allée chercher du renfort.
- C'est gênant.
- Je suis d'accord. C'est rien que des complications qui en valent pas la peine. Partez par la porte de derrière, ça nous évitera des ennuis à tous.
- Vous m'en voyez gré.

La couturière vous guide à travers son arrière-boutique jusqu'à son accès de service par lequel vous vous empressez de déguerpir.

De là, se pose la question d'où vous cachez le temps qu'ils se lassent de vous chercher. Votre temps étant limité, vous décidez que l'idéal est encore l'œil du cyclone. Ou peut-être le terme gueule du loup serait-il plus approprié. Autrement dit, à l'intérieur même du château du Tueur.

Rendez-vous au [39](#).

168

- J'aurais encore quelques questions.
- Le contraire m'aurait étonnée. Les gens comme vous, ils viennent rarement uniquement pour mettre à jour leur dégaine. Qu'est-ce que vous voulez savoir ?

Vous remarquez que son assistante a disparu dans l'arrière-boutique à la première occasion qu'elle en a eu.

Si vous interrogez la couturière au sujet des commandes spéciales qu'elle a pu avoir, rendez-vous au [183](#).

Si vous vous enquérez des vêtements particuliers qu'elle a pu voir passer, qu'elle ait eu à travailler avec ou non, rendez-vous au [44](#).

Si vous avez changé d'avis et désirez partir dès maintenant, retournez au [16](#).

169

– Ce sera tout monsieur ?

Si c'est effectivement tout, repartez au [112](#).

Sinon, vous pouvez encore, si ce n'est déjà fait :

- Demander une coupe, au [144](#).
- L'interroger sur les blessés qu'il a pu soigner, au [98](#).
- Vous enquérir des excentriques qu'il a pu croiser, au [67](#).

170

Vous cognez, à l'aide du heurtoir prévu à cet effet, à la porte de la chambre du nécromancien que vous êtes venu tuer, vous demandant quand même un peu si vous n'avez pas été vous aussi contaminé par la folie qui affecte le vallon.

Après quelques instants, et à votre grande surprise, c'est une voix féminine quelque peu pâteuse qui vous répond :

– C'est pour quoi ?

– Je souhaiterais m'entretenir avec le baron.

Un œil apparaît derrière le judas, suivi d'un éclat de rire :

– Oh, un type venu le tuer. Ça faisait longtemps. Donne-moi cinq minutes, que je le rende présentable, et il est à toi.

Rendez-vous au [21](#).

171

Vous avez sous-estimé le temps passé à vous faire ajuster la taille des poils apparemment. Le soleil a bien avancé dans le ciel, et une irrésistible sensation d'avoir perdu votre temps vous assaille. Si vous ne sauriez dire si cette impression est objectivement vraie, elle n'en reste pas moins malaisante.

Diminuez votre Moral de 1.

Rendez-vous au [16](#).

172

La lame se heurte à quelque chose. Évidemment. Ça aurait été trop simple.

Une sorte de barrière invisible a bloqué la pointe de votre arme à seulement quelques épaisseurs de cheveux de la peau du Tueur. Mais cette distance, si petite soit-elle, fait toute la différence entre la vie et la mort.

Calculez votre score d'Instinct à partir de la liste suivante. Il commence à 0.

- +X où X est votre total actuel de Moral
- +2 pour chacun des Codes suivants dont vous disposez : Silence, Spectre

Si le total est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au [117](#).

Sinon, rendez-vous au [157](#).

173

– C'était une conversation intéressante. Tu ne m'en voudras pas si je me sers de ce que tu m'as appris pour en finir avec le Tueur.

– Je t'en voudrais pas même si tu y arrivais vraiment. Le travail bien fait, ça s'admire, ça se jalouse pas.

Le visage soudain grave, il cherche à vous agripper l'épaule, sans doute en un geste semi-amical, pour appuyer son propos à venir. Vous esquiverez en vous décalant juste ce qu'il faut, parce que vous avez pour principe de ne pas vous laisser attraper par les types capables de vous broyer dans leur poigne, fussent-ils dépourvus de mauvaises intentions.

– Jolis réflexes. Ensuite, écoute-moi. Je suis sérieux, gringalet.

Si le substantif est resté, il est désormais prononcé sur un ton amical.

– Tu vas mourir si t'y vas comme ça. Reviens dans un an, après t'être entraîné dur, et là peut-être que tu auras l'ombre d'une chance.

– Je crois que je vais tenter ma chance avant cela.

– Alors c'est adieu. Dommage. Tu m'étais sympathique.

– Adieu, adieu... J'ai plutôt envie de dire que c'est un au revoir.

Il émet un grognement, mais retourne à son travail sans vous contredire plus avant.

Quant à vous, vous sautez sur votre cheval et retournez en ville.

Ce petit détour vous a pris un temps certain, mais ne vous a paru improductif. Vous attaquez la suite de la journée avec une énergie renouvelée.

Notez le Code Délai. Votre Moral reste inchangé.

Rendez-vous au [11](#).

174

Vous réagissez avec plusieurs bonnes secondes de retard et son poing s'écrase en plein dans votre figure. La douleur réactive vos réflexes et vous vous écartez vite fait.

Depuis quand êtes-vous aussi lent ? Est-ce encore un effet du sortilège du Tueur ?

Sven ricane :

– Tu commences à comprendre où je veux en venir, gringalet ? T'as jamais affronté un problème comme ça. Cette magie, elle te bouffe de l'intérieur, elle t'enlève toutes tes capacités sans même que tu t'en rendes compte, jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

« Maintenant, dégage. Sauve ta peau pendant que tu le peux encore.

Ce n'est pas exactement une retraite glorieuse. Mais la gloire est souvent mauvaise conseillère quand il s'agit de rester en vie, et vous n'avez pas le sentiment que cette rencontre va bien se conclure pour vous.

Aussi sautez-vous sur votre cheval et repartez-vous en ville sans plus tarder. Ce petit intermède vous aura coûté un temps précieux.

Diminuez votre Moral de 3.

Rendez-vous au [11](#).

175

– Je cherche...

– Les appartements du baron sont au premier étage. Prenez l'escalier au fond de ce couloir, et après c'est à gauche, puis tout droit. Vous les reconnaîtrez facilement à leur grande porte ferrée.

« Pour rejoindre son laboratoire, vous commencez pareil, sauf que vous tournez à droite au second embranchement, et après vous cherchez la lumière magique. Là encore, vous ne pouvez pas vous tromper.

« Si vous souhaitez accéder au toit pour admirer l'œuvre du baron, prenez l'escalier et continuez jusqu'à ce que vous ne puissiez pas monter plus haut.

« Ce sont les seuls lieux en rapport direct avec le baron. Le reste est dédié au bon fonctionnement du pays et du palais, et vous ne feriez que perdre votre temps et déranger les honnêtes travailleurs en vous y rendant.

– Euh, merci.

– De rien. Ça fait trente ans que je travaille ici, et dix que je renseigne les gens comme vous. Je sais ce qui intéresse les visiteurs à force.

Si vous suivez ses instructions, souhaitez-vous vous rendre :

- Aux appartements du Tueur ? Rendez-vous au [43](#).
- À son laboratoire ? Rendez-vous au [97](#).
- Sur le toit ? Rendez-vous au [29](#).

Si, plutôt que de vous balader un peu partout, vous demandez à être introduit auprès du Tueur d'Espoir, rendez-vous au [71](#).

176

- Soit. Mais pour ce prix-là, j'espère que tu sais ce que tu fais.
- Si je savais ce que je faisais, je serais pas dans cette vallée pourrie, monsieur. Mais c'est pas comme si vous aviez quelqu'un d'autre qui pouvait vous procurer un meilleur service dans le coin.
- Le Tueur lui-même peut-être ?
- Peuh. Aucune chance. Les nécromants, même le concept d'alliage de fer est trop moderne pour eux.

Effacez la balle runique d'occasion de votre équipement si vous l'aviez préalablement achetée. Passez ensuite le total de Charges de l'Amulette de 0 à 1. Enfin, notez le Code Coupe.

Rendez-vous au [84](#).

177

Vous, qui vous gaussez toujours de ne jamais prendre de risques inutiles, allez mourir de vous être lancé dans un affrontement avec un mage avec ce qui pourrait aussi bien être un couteau à beurre, sans le moindre plan B pour sauver votre peau.

Vous reculez précipitamment, tandis qu'un semblant d'effet de surprise est encore avec vous, et vous jetez dans la pièce adjacente, espérant tomber sur une issue non verrouillée.

Vous franchissez au pas de course une chambre, un boudoir, une salle d'eau, une petite salle à manger, errant à la recherche d'une porte de sortie non fermée ou a minima pas trop difficile à enfoncer.

Et, miracle, une instance de cette dernière entité finit par se révéler à vous sous la forme d'un accès de service en bois peu épais.

Vous en êtes au deuxième coup d'épaule, et le vantail aurait sans doute cédé au troisième, lorsque le nécromant vous rattrape et sa magie mortelle s'abat sur vous.

Si vous avez le Code Coupe, rendez-vous au [155](#).

Sinon, rendez-vous au [100](#).

178

Le Tueur éclate de rire :

– Bien tenté. Vous avez failli m'avoir.

« Cependant, vous avez oublié que vous êtes sur mon domaine. Je peux sentir les griffes de l'asabik profondément enfoncées dans votre âme. Vous pouvez prétendre autant que vous le voulez : Vous ne pouvez plus rien contre moi.

« Et au fond de vous, vous le savez déjà.

Vous comprenez que, contrairement à vous, le Tueur lui ne bluffe pas au simple fait que vous n'arrivez pas à contredire ce constat.

Diminuez votre Moral de 1.

Rendez-vous au [145](#).

179

Vous vous trémoussez pour vous approcher de l'amulette aussi discrètement que possible.

C'est un peu catastrophique. Vous avez l'impression d'émettre un vacarme étourdissant à chaque pas, écrasant là une brindille, cognant ici dans une racine. Heureusement pour vous, le guerrier est complètement absorbé par son entraînement.

Vous glissez l'amulette dans votre poche, et, pour le retour, vous faites beaucoup moins de chichi, vous enfuyant à toutes jambes en ligne droite.

Vous ignorez si Sven s'est finalement rendu compte de quelque chose. Mais il n'est en tout cas pas encore à vos trousses quand vous atteignez votre cheval, et, à partir de là, c'est trop tard pour lui.

Notez l'Amulette des Sept Vies (0 charges) parmi votre équipement.

Rendez-vous au [151](#).

180

– Elle marche vraiment ?

– J'ai un air à porter des breloques décoratives ?

– Je suppose que non. Bon, prends ça alors.

Elle sort d'une couture de sa robe de chambre un bout de carton qu'elle vous fourre entre les mains.

– J'étais censée la remettre au Tueur juste après qu'il ait ingéré le poison. Mon contact a beaucoup insisté, limite ça avait l'air plus important que le contenu de la fiole.

Vous y regardez de plus près. C'est une jolie carte de visite, bordures dorées, calligraphie recherchée, monogramme complexe en guise de signature. Centrés au milieu de beaucoup de vide, pour bien communiquer l'idée que le commanditaire a les moyens de s'offrir du carton inutile, des mots se détachent avec clarté du fond crème : *L'alchimie ne connaît pas le doute.*

– Je suis pas sûr de comprendre.

– Moi non plus. Mais bon, tu sais ce qu'il en est avec les magiciens.

– Je ne reconnais pas le symbole. C'est quelqu'un de connu ?

– P'têt. Je saurais pas te dire. Ma moi jeune était de toutes les fêtes mondaines à mille lieux à la ronde, ma moi actuelle croise parfois un ambassadeur les bons mois. Je suis plus à jour de qui compte en ce bas monde.

– Soit. Et, le poison lui-même, il est où ?

– Tu te souviens de la petite pièce à côté de la chambre du Tueur ? L’endroit où j’avais préparé le thé. Dans le coin, tu as, entre autres, une commode où les domestiques rangent tous les produits nécessaires à ce que l’environnement du baron soit toujours reluisant.

« Et bah, j’ai planqué le poison là, parmi les décapants. Cherche le flacon avec une étiquette mal collée.

– Tu n’aurais pas une description un peu plus détaillée ?

– Écoute, j’étais un peu en panique quand je l’ai reçu et caché, j’y ai pas regardé à deux fois.

« Et maintenant, si tu permets, on s’est jamais parlés.

Et, avec une célérité surprenante pour sa tenue, elle s’engouffre dans un escalier adjacent et en dévale les marches quatre à quatre. Vous seriez bien en peine de la rattraper sur son terrain.

Vous vous demandez quand même si vous ne vous êtes pas fait arnaquer.

Notez le Code Fiole. Diminuez également votre Moral de 1 si l’amulette était fonctionnelle (une charge ou plus).

Rendez-vous au [151](#).

181

Vous continuez votre petite mission d’espionnage improvisée, vous intéressant désormais au contexte.

Entre ses mains, la lame du guerrier, pour minutieusement entretenue qu’elle est, ne semble avoir rien de spécial, et votre propre maîtrise de l’escrime serait de toute façon bien insuffisante pour espérer en tirer meilleur profit que de votre pistolet ou d’un simple poignard.

Non loin, plusieurs objets ont été soigneusement déposés sur une couverture. Des dagues de jet en leur ceinture dédiée, un empilement de petites bourses de cuir, un heaume qui a pris bien des coups, et...

Vous prenez le risque de vous approcher pour vérifier que vos yeux ne vous jouent pas des tours. Ce n’est pas le cas. Le dernier élément de cette collection hétéroclite est une amulette de sept vies.

Ce, très précieux, petit bijou de la science magique est un médaillon pourvu de sept (ou, en dépit du nom, parfois plus, parfois moins) encoches dans lesquels sont introduits des charmes de protection très puissants.

Si leur nature varie de la spécialité magique locale (papiers calligraphiés, gemmes enchantées, billes de fer pyrogravées, etc.), leur usage reste toujours le même : Quand une attaque magique, comme la classique boule de feu, devrait affecter le porteur, l’un des charmes se déclenche automatiquement, et les deux magies se détruisent alors mutuellement. Le sort offensif se dissipe sans effet, et le conteneur du charme désormais épuisé retourne à la poussière.

L’amulette ne peut donc protéger que contre sept maléfices, devenant un simple amplificateur sans rien à amplifier une fois ses charges épuisées. Il est techniquement possible de la recharger, mais c’est un artisanat minutieux et complexe requérant une bourse extrêmement bien remplie et ses entrées auprès d’un magicien de haut niveau.

Et, bien évidemment, l'amulette que vous contemplez en ce moment-même est à court de charges, sept cavités vides vous retournant votre regard tels sept yeux béants.

Si vous souhaitez tout de même la subtiliser, des fois que vous lui trouveriez une utilité plus tard, rendez-vous au [179](#).

Si ce sont plutôt les étranges sacs qui attirent votre attention, rendez-vous au [34](#).

Si vous voulez révéler votre présence à Sven plutôt que de lui faire les poches, rendez-vous au [96](#).

Enfin, si vous voulez juste partir avant d'être repéré, rendez-vous au [191](#).

182

Bizness n'a pas bougé depuis votre dernier passage, toujours à zoner à la même table. Il semble estomaqué de vous voir revenir :

– Monsieur, quoi qu'on vous ait fait, c'est pas moi !

– J'en suis pas si sûr, mais je suis pas là pour ça. Tu m'as bien dit que, de formation, tu étais dans la manufacture d'objets magiques ?

– Si fait monsieur. Vous trouverez pas plus spécialiste que moi du sujet à cent lieux à la ronde !

Vous en doutez, mais l'expert que vous avez sous la main vaut mieux que celui que vous ne savez pas où chercher.

Si vous disposez d'une amulette mais pas du Code Coupe, rendez-vous au [70](#).

Sinon, Bizness ne vous sera pas d'une grande aide. Retournez au [151](#).

183

– Genre quoi ? Si j'ai fait des robes avec des trous pour les ailes dans le dos ?

– Par exemple.

– Et bien sachez que deux autres types m'ont posé précisément cette question par le passé, et j'ai aucune idée de ce qui a pu leur inspirer l'idée, parce que non, j'ai jamais dû réaliser des modèles sur mesure pour des gens avec des morceaux en plus par rapport à la norme.

– Même pas une petite robe bordée de crânes et avec une poche secrète pour y insérer une longue baguette torsadée ?

– Alors, les poches secrètes qui servent jamais à rien, c'est standard sur les beaux habits. Tout noble qui se respecte veut avoir la possibilité de glisser un poignard dans son ourlet. Ensuite, du sur mesure pour des objets particuliers, ça non, et des robes gothiques encore moins.

« J'ai été très déçue de l'ascension au trône du Tueur je dois dire. Je m'attendais à ce qu'il me commande toute une garde-robe, il a juste récupéré celle de l'ancien propriétaire et il a altéré son corps pour qu'il soit aux bonnes dimensions. La magie, c'est vraiment la mort du petit commerce.

– Et personne dans son entourage pour lui offrir un nouveau costume somptueux ?

– Non. Les intrigants ont disparu de ce royaume. C'est que ça demande une certaine confiance en soi de penser pouvoir acheter les bonnes grâces d'un puissant par la flatterie. Quelques jours après

son ascension, tout le monde avait déjà abandonné. On a d'ailleurs surpris le sénéchal à jeter un présent joliment emballé, jamais ouvert, dans le fossé, plutôt que de l'amener au baron.

– Pourquoi ? Il était arrivé quelque chose aux autres qui avaient tenté de le couvrir de cadeaux ?

– Rien du tout, en bien ou en mal. C'est d'ailleurs ce qui a motivé son geste. Selon ses propres termes : *Ce serait juste une perte de temps.*

– Il est devenu quoi ce sénéchal ?

– Oh, il s'est pendu quelques semaines plus tard. D'après les témoins, tout lui paraissait une perte de temps sans importance sur la fin.

– Charmant.

– Oh, vous savez, à l'époque, on se tuait pour un oui ou pour un non.

– Ça s'est calmé depuis ?

– Oui et non. Ceux qui ont survécu à cette période ont le cuir épais. Chez les nouveaux venus en revanche, il y a toujours autant de casse.

Voilà qui ne fait pas plaisir à entendre. Si même la corruption ne fonctionne pas en ce royaume, c'est qu'il n'y a effectivement plus aucun espoir.

Diminuez votre Moral de 1.

Rendez-vous au [167](#).

184

– Techniquement, je suis une mage tout ce qu'il y a de plus officielle, diplômée et tout.

« Ensuite, vous savez, c'est un carrière où on est soit dragon soit souris. Soit on a d'assez gros muscles magiques pour participer à la guerre d'influence perpétuelle que se livrent les grands mages. Soit on se fait discret pour éviter d'être écrasé comme une mouche par un archimage nerveux qui préfère tuer la concurrence dans l'œuf.

– Et comment on se retrouve à espionner un nécromant après avoir terminé sa formation magique ?

– Pour l'argent bien évidemment. N'importe qui peut espionner un mage, mais pour vraiment comprendre ce qu'il manigance, ça requiert des compétences en magie théorique qui ne se trouvent pas sous la patte d'un cheval. Et donc, ça paye bien.

– C'est pas ton premier coup alors ?

– Du tout. Même si en général, c'est plus cool quand même. D'habitude, je suis plutôt payé par des nobles pour surveiller leur propre mage en chef, des fois qu'il voudrait devenir calife à la place du calife. Donc, j'ai la vie de château, c'est le client lui-même qui me fournit ma couverture, et, en général, les gens que j'espionne sont pas de vrais méchants. Enfin, ça reste des mages, donc faut faire attention quand même.

« Là, j'admets, plus de six mois à raser les murs et à remplir des formulaires, ça commence à faire long.

– Et t'as découvert quoi en six mois ?

– Le sommet de l’iceberg seulement. Ça va me prendre encore des mois et des mois avant d’arriver à un résultat qui vaille ce que j’ai été payé.

– Rien d’utile donc ?

– J’ai pas dit ça. En revanche, va me falloir me promettre de garder le silence à mon propos si vous voulez que je lâche les informations croustillantes.

Si vous acceptez ce marché, rendez-vous au [188](#).

Sinon, retournez au [32](#).

185

Une femme sortant les poubelles vous jette un coup d’œil avant de retourner à sa tâche. Un homme astiquant les boiseries fait de même. Et c’est à peu près tout pour ce qui est des réactions à votre petite balade dans les étages. Vraiment, en dépit de votre dégainé qui en d’autres lieux susciterait la méfiance immédiate, vous n’intéressez personne.

Rien ne s’oppose donc à ce que vous exploriez à votre guise. Aussi ne tardez-vous pas à découvrir, au milieu de chambres d’invités aussi impeccablement entretenues qu’inutilisées de longue date, un ensemble de pièces contiguës fermées à clé. L’accès principal à ce bloc semble s’effectuer par une grande double porte ornementée et renforcée d’acier, conçue pour impressionner et tout autant verrouillée que les autres.

Plus intéressant encore, dans une des ailes, vous découvrez une porte scellée cette fois non avec une banale serrure, mais à l’aide d’un chatoyant rideau translucide, à la nature magique indéniable. Il est tellement impossible à manquer, rectangle de lumière au milieu des murs grisâtres, que vous vous demandez si le Tueur ne l’a pas volontairement rendu visible à l’excès parce que trop de serviteurs finissaient réduits en poussière de l’avoir accidentellement effleuré en faisant le ménage.

Enfin, un escalier permet de monter encore plus haut, jusqu’au toit. Ce passage-là n’a rien de particulier en lui-même. En revanche, vous savez que ce qui pend du toit, ça, c’est pas commun.

Vers lequel de ces éléments votre attention se porte-t-elle plus avant ?

- Les pièces fermées à clé ? Rendez-vous [43](#).
- La porte enchantée ? Rendez-vous au [97](#).
- L’accès au toit ? Rendez-vous au [29](#).

186

– Le sort couvre tout le vallon et pas un arpent de plus, cela me semble évident.

– Pourquoi cependant ? Ce n’est pas comme si la frontière était un cercle parfait centré autour du donjon.

– Vous raisonnez vraiment comme un non-magicien. La portée d’un sort ne se mesure pas avec un double décimètre.

– De mon expérience de celui qui a souvent dû esquiver des boules de feu, j’ai quand même remarqué qu’au-delà d’un certain nombre de mètres, je ne risquais en général plus rien.

– Parce que vous mélangez tout. La magie crée la flamme et lui donne l’impulsion initiale. Le reste n’est jamais que de la physique. Balistique, thermodynamique, quelque chose dans ce goût-là, ce n’est pas mon domaine.

« La sphère de feu est en revanche obligée d’apparaître dans la paume du magicien, même s’il ne la lance pas vraiment, et la touche encore moins. Parce que la magie créative est associée aux mains.

« La magie altérative elle affecte dans son entièreté ce qu’elle cible, rien de plus, rien de moins. Le sort est conçu pour fonctionner contre un royaume, il affecte donc tout le royaume. Point, à la ligne.

– Donc, si vous donniez son indépendance à un village à la frontière, il ne serait plus affecté ?

– Sur le moyen terme, effectivement.

– Et à l’inverse, si vous étendiez votre royaume par voie de conquête ?

– Je me réserve le droit de ne pas adjoindre cette précision.

Notez le Code Superficie.

Rendez-vous au [79](#).

187

– Alors. Pour vous la faire courte. Oui, si vous parvenez à mettre une de vos balles dans la caboche du mage, pas de problème, ça le tuera pour de bon, tout nécromant qu’il soit.

« Mais vous y arriverez pas. Il est en permanence auréolé d’une cohorte de spectres, invisibles aux non-initiés, et intangibles en conditions normales, qui sont là pour prendre les coups pour lui.

« Ou, pour le dire avec des mots simples : Vous tirez, vous tuez un fantôme, mais lui, vous le tuez pas.

– Et au corps-à-corps ?

– Pas mieux. Ce n’est pas un sort avec une notion de distance. Bout portant ou à dix pas, c’est pareil, c’est un autre qui prendra. Le poignard, c’est un peu mieux, parce que vous pouvez vous creuser un chemin en insistant... s’il vous en laisse le temps, ce qu’il n’a aucune raison de faire.

– Et il y aurait pas une formule magique, une amulette, ou je ne sais quoi, pour briser cette défense spectrale ?

– J’y travaille. J’y travaille. Comprenez qu’il n’a pas exactement couché par écrit le fonctionnement détaillé de ses défenses. Tout ce que je vous raconte, je le tiens des notes éparses que j’ai pu rassembler, ainsi que des récits de tentatives d’assassinat ratées que j’ai pu collecter.

– Combien de temps ?

– Ça fait trois mois que je me dis que je fixe pour objectif d’y arriver ce mois-ci. Donc, euh, revenez le mois prochain ?

Notez le Code Spectre.

Retournez au [141](#).

188

– Bon alors. Il y a vraiment beaucoup de choses à dire sur le sortilège du Tueur. Ou, pour utiliser son petit nom, l’asabik.

« Pour faire simple cependant... C’est juste un envoûtement. Comme un filtre d’amour, une décoction de berserk, même une simple potion somnifère. Ça provoque des trucs au fin fond du cerveau, contre lesquels on peut pas lutter même si on est conscient d’avoir été drogué.

« Le problème des envoûtements, c’est ce que ce sont des magies très subtiles, très fragiles. On se moque beaucoup de cette sorcière avec des sortilèges de sommeil éternel qu’un simple baiser pouvait rompre. Mais en pratique c’est extrêmement difficile d’éviter ce genre d’écueil. Ce sont des magies requérant un équilibre bien particulier, qu’un rien peut rompre.

« Le génie du Tueur, c’est d’avoir utilisé comme amplificateur d’autres formes de magie beaucoup plus simples. Par exemple, il a invoqué quelque chose juste pour pouvoir le tuer explicitement en place publique. C’est pas strictement nécessaire au sort, mais ça le décuple. Là, le matin, si on se lève, on se sent bien, on se dit que peut-être le sort a été rompu... Et, paf’, un coup d’œil au château suffit à nous rappeler que le sort est encore actif. Parce que ça pendouille encore.

« Même son nom c’est génial. Vous vous êtes pas demandé pourquoi il avait choisi un blase pareil ?

– Un peu j’avoue. Les nécromanciens ont toujours des surnoms un peu outrés, mais celui-là est particulièrement extravagant.

– Parce que c’est le but. Quand ils sont complètement confus à propos de ce qui est en train de leur arriver, les gens envoûtés réagissent souvent de façon chaotique, incontrôlable, parfois même à l’opposé du sort. Ah, les philtres d’amour qui dégénèrent en sanglantes tragédies, c’est un sujet de thèse à part entière.

« En revanche, quand tu sais que tu es sous l’emprise d’un sort, et que celui qui te l’a lancé se nomme le Tueur d’Espoir, là, t’as quand même nettement moins le doute sur ce qui est en train de t’arriver.

– Je suis pas sûr de comprendre. C’est un tour de passe-passe ? Le Tueur nous fait croire qu’il nous a en son emprise alors que pas du tout ?

– Oh non, l’asabik est une vraie saleté. Mais une saleté d’autant plus efficace qu’elle est renforcée par une communication aux petits oignons. Un bon sort, c’est de toute façon toujours 10 % de pouvoir et 90 % d’esbroufe.

Notez le Code Conférence.

Rendez-vous au [141](#).

189

– Qu’est-ce qu’elle a encore fait celle-là ?

– Vous voulez vraiment le savoir ?

– Non, ça a l’air d’être rien que des problèmes en plus pour ma pomme. Prenez la porte juste derrière moi, c’est la fille avec les cheveux super longs attachés à la diable.

Vous le remerciez, il répond d'un bruit de bouche qui pourrait être n'importe quel mot du dictionnaire mal prononcé. Vous suivez ensuite ses succinctes indications, pénétrant dans la pièce aperçue tout à l'heure. Vous repérez sans mal votre cible, sa chevelure exubérante suggérant effectivement un vœu religieux de ne laisser aucune lame approcher ses capillaires.

Deux pas dans sa direction suffisent à vous confirmer que vous êtes sur la bonne piste, lorsqu'elle s'empresse de dissimuler sous une liasse le diagramme magique qu'elle était occupée à minutieusement décalquer.

– Sophia ?

– C'est bien moi monsieur. Que puis-je faire pour vous ?

– Vous auriez deux minutes ? Je voudrais vous parler.

– C'est que je travaille là.

Vous lui répondez, un ton plus bas :

– Alors, peut-être bien que je me trompe, mais ça m'étonnerait que le Tueur vous paye pour recopier ses formules magiques.

La fonctionnaire hausse les épaules sans se donner la peine de nier, et se lève de sa chaise :

– Suivez moi. On sera plus tranquille pour parler sous le préau.

Et elle vous guide jusqu'à une poterne donnant sur deux larges planches de bois pourries d'humidité, l'une utilisée en guise de toit et l'autre de plancher, à pic du fossé tenant lieu de douves au château. Une pile de sacs très odorant suggère fortement que l'endroit sert surtout de lieu de stockage temporaire pour les ordures.

– Bon, qu'est-ce que vous voulez, monsieur je suis clairement pas là pour refaire les peintures non plus ?

– Tu peux parler. T'es pas vraiment la plus discrète des espionnes.

– Je le suis quand il s'agit de sortir des documents de l'atelier et de les ramener sans que quiconque le remarque. J'ai en revanche clairement trop pris l'habitude que personne ne fasse attention à ce à ce que je fais sur mes horaires de travail.

– Si je t'ai grillé aussi vite, tu vas pas me faire croire que je suis le premier ?

– J'ai quelques trucs pour retomber sur mes pattes si la situation part en vrille.

Elle cligne frénétiquement des paupières, si fort que vous vous demandez si elle ne serait pas en train de vous faire une crise de quelque chose. Et puis elle s'arrête, aussi soudainement qu'elle avait commencé. Il vous faut un instant pour comprendre que ses yeux ont changé de couleur entre avant et après la manœuvre.

– Mage illusionniste ?

– Entre autres. Toutefois, j'admets que ça m'embêterait si vous me dénonciez. Ça m'obligerait à me reconstruire une nouvelle couverture de zéro, ce qui est long et pénible. Donc si vous pouviez ne pas le faire...

– Ça, ça va dépendre de toi.

– Mais encore ?

– De si tu m’aides à tuer le Tueur.

Elle plaque soudainement sa main contre sa bouche, étouffant à grande peine un fou rire.

– Si vous voulez. Tant que vous caftez pas avant de vous faire tuer, ça me va.

– Tu sembles pas bien confiante en mes chances.

– Ça fait plus de six mois que j’analyse scrupuleusement, un par un, tous les travaux de ce type. Et je peux vous garantir que c’est pas un rigolo question magie. J’ai pas fini de lister tous les sorts de protection dans lesquels il s’est emmitouflé, mais dans le tas je suis certaine qu’il a de quoi se protéger contre tout ce que vous pourrez lui balancer.

Vous soupirez intérieurement. À un moment, statistiquement, vous devriez réussir à croiser quelqu’un croyant ne serait-ce qu’un tout petit peu en vos chances de réussite. Toute cette négativité va finir par vous peser à force.

Notez le Code Copie.

Si vous souhaitez savoir si les défenses du Tueur seront efficaces contre des armes runiques, rendez-vous au [99](#).

Si vous voulez découvrir comment elle s’y prend pour lui soustraire des documents sans se faire repérer, rendez-vous au [14](#).

Si vous vous intéressez d’abord à qui elle est et ce qu’elle fait ici, rendez-vous au [184](#).

190

– Tu saurais me recharger ça ?

– Oh. Joli. Dommage que vous l’ayez vidée avant de venir, c’est effectivement sacrément pratique d’avoir une telle sécurité sous le coude avant d’aller affronter un magicien.

« Mais pour répondre à la question : Non. PoAr, Potions & Artéfacts, c’est vraiment une spécialité à part dans la magie. Beaucoup plus industrielle, beaucoup plus commerciale, beaucoup plus tournée vers le grand public. On fabrique pour vendre, pas tant pour son usage personnel. Et tout ce qui est maintenance et service après-vente, en général c’est délégué aux stagiaires, voire aux aides non-magiciens.

« Avec le recul, je me dis quand même que j’aurais mieux fait d’étudier ça à l’école plutôt que l’envoûtement et la métamorphose, même si c’est moins classe. C’est que ça palpe beaucoup plus d’argent au final.

– L’idée de ne pas choisir la spécialité la plus rentable ne me viendrait même pas à l’esprit.

– Si à vingt ans tu savais ce qu’il fallait faire comme études pour rouler dans l’or à quarante, arrête tout de suite ce que tu fais et entreprends plutôt une carrière dans la divination. Là, tu gâches tes talents.

Une réponse acerbe, mais méritée.

Rendez-vous au [32](#).

191

Ne voyant pas ce que vous auriez d'autre à gagner à observer plus longtemps un type agiter un bout d'acier seul au fond des bois, vous battez en retraite vers le monde civilisé. D'abord prudemment, des fois qu'il vous remarque enfin et que vous ayez besoin de tirer le premier, puis à grandes enjambées dès qu'il devient évident que ces précautions sont inutiles.

Retournez au [151](#).

192

– Bon. Je me base surtout sur ma connaissance personnelle des fanatiques du soleil là. En particulier, la secte des Indulgents, qui brasse beaucoup d'argent et adore utiliser des objets magiques hors de prix dans leurs rituels.

– Laisse-moi devenir : Des clients particulièrement pingres.

– Évidemment. Ils ont les sous, mais faut batailler pour leur faire lâcher.

« Pour en revenir au sujet, ils ont un rituel, un peu de la dernière chance, qui utilise justement un luminaire magique. Alors, normalement, c'est un Soleil d'Or conçu et béni dans leurs propres forges. Mais je suppose qu'une flamme éternelle du commerce offre un substitut acceptable. Surtout que d'habitude ils se déplacent en bande ces types, donc, si c'était un fanatique isolé, il devait pas avoir les faveurs de la maison-mère.

« Je m'égare. Le rite de résurrection donc. Rien de plus simple. On place un blessé ou un malade pour qui tout semble perdu sur un autel. L'officiant brandit son soleil artificiel et s'en sert pour simuler la course du vrai soleil dans le ciel. Il fait symboliquement s'écouler deux jours et deux nuits de cette façon. Puis, quand le soleil pointe le bout de son nez au troisième jour, le patient est censé revenir à la vie.

– Et ça marche ?

– S'il y a assez de puissance magique disponible dans la pièce, ça peut. Ce n'est pas la méthode la plus efficace pour canaliser le pouvoir des arcanes, mais la magie c'est comme l'argent : Quand on en dépense suffisamment, même si les trois quarts finissent par la fenêtre, il se produit toujours quelque chose.

– Et donc, notre fanatique, appelons-le Bernard par souci de simplicité...

– Bernard comptait très probablement ressusciter l'espoir oui. Ou tout du moins l'être que le Tueur a planté, quoi que ce soit.

– Et ses chances de réussite ?

– À l'instinct, je dirais un bon petit zéro absolu. Ensuite, la rigueur scientifique m'oblige à dire qu'en l'absence d'une connaissance approfondie des arcanes de l'asabik ou de ce rituel, je ne peux garantir comment les deux auraient interagi ensemble.

– Donc, si je mets en balance le risque et la récompense, le second plateau pèse pas bien lourd. Qu'en est-il du premier ? S'il s'agit juste de jongler trois fois avec une sphère, ça peut peut-être valoir le coup.

– Une flamme éternelle n’est pas assez lumineuse en plein jour pour simuler un soleil. Il faudrait exécuter le rituel de nuit... Et, conseil d’amie, faut pas traîner dehors la nuit dans le coin. L’asabik est déjà pesant par une belle journée comme celle-ci. Mais au cœur des ténèbres ? C’est un coup à se jeter du haut des remparts.

« Et, bien évidemment, impossible de faire ça discrètement. Moi, perso, je prendrais pas le pari que le Tueur se rendra pas compte que quelqu’un agite un objet magique juste devant son grand œuvre.

« Bref, ce sera sans moi. Ensuite, si tu veux risquer ta vie sur un coup de poker pareil, c’est ton problème.

Notez le Code Symbole.

Rendez-vous au [141](#).

193

Vous commencez à vous dire que vous péchez par excès de subtilité dans cette mission.

Aussi retournez-vous dans le bâtiment, hélez-vous la première domestique qui passe, et lui demandez-vous comment vous introduire dans les appartements du Tueur sans passer par la porte principale.

Affichant l’air le plus blasé de l’univers, la servante vous répond :

– Il existe des passages réservés au personnel qui font le tour. Ça évite d’avoir à déverrouiller la grosse porte chaque fois qu’il faut passer le balai.

– Vous me faites visiter ?

– J’ai pas l’impression que vous me laissiez beaucoup le choix.

Rendez-vous au [42](#).

194

Il n’y a plus qu’à.

Il n’y a plus qu’à.

Rien de plus simple. Une balle, un coup de poignard, et c’est réglé.

Et pourtant. Et pourtant, vous n’y arrivez pas. Franchir cette porte, faire ce dernier pas, vous est tout simplement impossible.

Rendez-vous au [131](#).

195

Déduisez une charge de l’amulette.

Vous n’êtes pas mort ! La réparation de fortune de l’amulette a fonctionné. Comme quoi, Business est vraiment le plus mauvais des arnaqueurs : Votre vie valait bien plus que le peu d’or que vous lui avez glissé.

Le Tueur est encore plus surpris que vous. Vous n'attendez pas qu'il se remette de sa stupéfaction : Vous prenez aussitôt la décision qui s'impose, au [157](#).

196

– Voilà. Vous avez une semaine pour revenir échanger la tête du gardien de la forêt contre l'antidote. Au-delà de ce délai, le poison vous tuera d'une bien peu agréable façon.

– Oui, oui, c'est bon, je connais vos méthodes. Mais qu'est-ce que j'ai fait pour que la Marquise aux Poisons se décide à s'intéresser à moi aussi personnellement ? Vous avez pas treize mercenaires à la douzaine qui accepteraient cette mission contre de l'or, sans que vous ayez besoin de sortir le chantage ?

– Madame a personnellement insisté pour que ce soit vous, car, je cite, *ce néandertalien doit réparer les dommages qu'il a causés*.

– Quoi ?

– La politique magique se dose avec la même subtilité que le poison. Le Tueur devait être informé que Madame avait les moyens de le tuer et que ses agents étaient partout, pour qu'il rentre dans le rang du bon côté, c'est-à-dire du sien. Au lieu de cela, il est mort, ce qui nous a fait perdre un atout précieux.

– Vous m'en voulez pour avoir bien fait mon boulot ?

– Enfin, monsieur Trente-Deniers. Vous savez très bien que la compétence n'est jamais remerciée dans quelque métier que ce soit.

Fin 8 : Chaque fin est un nouveau départ

197

La ville a beau être petite, elle est assez grande pour avoir ses recoins obscurs, puants, mal famés. Dans le cas présent, la décharge sauvage où finissent les reliquats du marché : Un repli du terrain tout proche, juste assez loin pour ne pas être trop facilement vu ou senti, où s'accumulent primeurs trop pourris pour être écoulés, objets cassés durant le transport ou sur place, invendus de trop peu de valeur pour valoir la peine d'être remportés, etc.

Et, effectivement, en vous approchant, vous êtes accueilli par une poignée de miséreux fouillant les poubelles à la recherche de quelque chose de sauvable.

– Des gens par ici qui ont eu affaire au Tueur d'Espoir ?

Votre question lancée à la cantonade vous donne l'occasion d'étudier la grande variété de rires dont sont capables un ensemble d'êtres humains d'origines, d'âges, de physiques variés.

Entre deux gloussements, quelqu'un, dont les détails de l'apparence ont été effacés par des vêtements informes et une bonne couche de crasse, se fend d'une explication :

– Ici, c'est la cour des ratés. Ceux qui n'ont pas eu les tripes d'aller mourir en affrontant le Tueur, ni de repartir affronter les conséquences de leur échec. Tu comptes te joindre à nous ?

– J'aimerais comprendre plutôt.

– Qu’est-ce que tu ne comprends pas ? Le Tueur nous a arraché ce qui nous permettait d’être autre chose que des déchets. On vit encore, mais ce qu’on a été, ce qu’on a rêvé, tout ça n’existe plus.

« Fuis ou meurs Trente, sinon c’est ce qui t’arrivera aussi.

Vous levez un sourcil :

– On se connaît ?

– Le monde des mercenaires assez idiot pour accepter une telle mission est petit Trente.

Votre cerveau fonctionne à plein régime pour identifier qui vous parle. Les personnes capables de vous reconnaître au premier coup d’œil, qui sont dans le métier, ont approximativement cette morphologie...

Vous clignez des yeux. Le groupe s’est recomposé entre deux esclaffements, et la personne vous ayant parlé n’est plus nulle part en vue.

– Où est passé...

Vous n’obtenez que des haussements d’épaules et de nouveaux rires en réponse à toutes vos questions. Un tour de la fosse ne vous permet pas non plus de retrouver trace de votre mystérieuse connaissance.

Ah. La magie. Qu’est-ce que vous pouvez détester ça.

Notez le Code Fantôme et diminuez votre Moral de 1.

Retournez au [11](#).

198

Vous quittez le marché, rendu perplexe, et peut-être même plus, parce que vous y avez appris.

Si vous avez au moins trois Codes parmi Cuisine, Crayon, Gomme, Papier, Pseudonyme, vous souffrez de la désagréable maladie de l’excès d’informations contre laquelle vous aviez été mise en garde. Toute cette logorrhée intarissable bourdonne dans votre crâne, vous donnant la migraine.

Ça, et vous avez probablement trop traîné aussi, donnant tout le temps au sortilège du Tueur de vous affecter en profondeur.

En ce cas, diminuez votre Moral de 1.

Rendez-vous au [11](#).

199

Vous commencez par aller fureter du côté de l’alchimie, partant du principe que c’est là que vous allez le moins de chance d’être victime d’un maléfice en frôlant un objet maudit quelconque.

Bon, certes, c’est aussi là que vous avez le plus de chances d’être empoisonné par un philtre au bouchon pourri, ou de perdre un pied dans une flaque d’acide. Mais dans la vie, on peut pas tout avoir.

Vous vous cachez le nez et la bouche derrière un foulard, puis ouvrez prudemment le grand placard juste à côté de la table de distillation. Vous soulevez sans surprise un nuage de poussière, et c’est à

peu près tout ce qui vous agresse. Et pour cause, l'armoire est vide. Il y a dû y avoir des ingrédients là-dedans, il en reste quelques miettes dans les coins, mais tout a été consommé, déménagé, ou jeté depuis longtemps, ne laissant que des étagères de rien.

Vous passez au meuble suivant. Pas mieux, que des boîtes vides à l'exception d'une contenant un truc tellement pourri que même les insectes n'ont pas voulu finir de le manger.

Une troisième commode a dû abriter des fioles intéressantes autrefois si vous en jugez par les étiquettes encore collées : Philtres d'apathie, potions de régénération, liqueurs létales, etc. Désormais il ne reste même pas une bouteille vide.

Vous vous risquez alors du côté de l'atelier renfermant le matériel suffisamment dangereux pour être gardé sous clé à l'intérieur d'une pièce déjà interdite d'accès.

Votre prudence s'évanouit lorsque vous remarquez que le cadenas supposé sceller le coffre bardé d'acier a été forcé. Assez salement d'ailleurs, pas du travail de maître crocheteur. À se demander pourquoi quelqu'un a pris la peine de le remettre en place.

Vous ouvrez le coffre avec une méfiance désormais toute relative, car vous êtes maintenant à peu près sûr de savoir ce qui vous allez y trouver. À savoir, rien.

Et en effet, il n'y a que du vide là-dedans. Tout a déjà été emporté, ne reste que la forme dans le molletonnage de ce qui était là jadis : Une sphère, plusieurs baguettes, un objet rectangulaire.

Bon. Il commence à devenir évident que la pièce a déjà été dévalisée par le passé. Il faut croire que vous n'êtes pas le premier individu aux mains lestes à être passé par ici au cours de la dernière décennie.

Si vous continuez à fouiller en espérant trouver quelque chose qui aurait échappé à vos prédécesseurs, rendez-vous au [48](#).

Si vous reportez votre attention sur le bureau, rendez-vous au [72](#).

Si vous repartez, rendez-vous au [151](#).

200

Votre instinct de survie l'a tout de suite reconnu en dépit de sa nouvelle apparence pourtant totalement à l'opposé de celle qu'il s'était choisi précédemment. Aucune idée de si c'est sa nouvelle identité principale ou juste un masque pour passer inaperçu dans cette auberge miteuse.

– Deux possibilités. Soit vous êtes là pour régler les derniers détails en suspens rapport à qui vous êtes...

– Soit j'ai du travail pour vous. Et vous avez de la chance, c'est la seconde option. Vous avez été impressionnant de fourberie et de débrouillardise lors de notre dernière rencontre. Vous n'aviez à peu près aucune chance de me vaincre n'est-ce pas ?

– Il devait bien y en avoir une petite. Après, c'est votre propre sortilège qui a fait tout le boulot.

– Comme le dit l'adage : Nul mage n'a de pire ennemi que lui-même.

– Ah ça, c'est de la sagesse populaire avec laquelle je peux m'accorder. Tout comme : La maison ne fait pas crédit, même pour les vieilles connaissances.

– Le contraire m’aurait mortellement déçu. J’ai là l’or. Quant à ce que j’ai besoin que vous fassiez pour moi...

Fin 6 : Un nouveau client

En résumé...

La thune, c'est du pognon

Survivre, en esprit et en corps, à votre petit voyage dans le Val Sinistre (fins 4 à 7), est bien sûr le sine qua non. Vous ne pourrez pas profiter de votre or autrement.

Ensuite, en réchapper avec tous vos morceaux, c'est bien, les poches pleines d'or, c'est mieux. Au-delà de la conservation de votre intégrité physique et mentale, vous n'avez qu'un seul et unique critère pour déterminer si c'était une mission qui valait le coup ou le genre d'erreur à ne pas refaire : Combien de fric vous vous êtes fait dans l'affaire. Cela inclut aussi bien les paiements directs que la récupération d'objets et d'informations de valeur.

Pour déterminer à quel point cette affaire a été profitable par rapport à un de vos contrats habituels, qui vous rapportent en général aux alentours de 500, reportez-vous à la liste suivante :

- Avoir reçu l'argent promis au départ (fins 5 à 7) : +1000
- Pour chaque balle runique non dépensée : +100
- Avoir en poche une Amulette de Sept Vies : +150, et encore +75 par charge restante
- Avoir récupéré, et conservé intacte, une Flamme Éternelle : +100
- S'être procuré, et avoir gardé, de la poussière d'étoile : +10
- Pour chaque Code représentant une information monnayable (Conférence, Diplomatie, Phylactère, Ramette, Sablier, Sorcière, Souffle, Superficie) : +100

Domages collatéraux

On ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs. Sur le chemin menant à l'élimination du Tueur, il est possible de causer la mort de jusqu'à une personne et demie. La moitié, c'est parce que vous n'êtes pas retourné vérifier si la blessure était mortelle, ce détail n'ayant aucune importance.

On sait jamais

Grâce au miracle des frais remboursés, l'argent n'est pas trop un problème dans cette histoire. Toutefois, si ce n'était pas le cas, et que vous deviez éviter toutes les occasions où vous avancez quelque menue monnaie comme autant de pièges mortels, votre vie deviendrait de suite bien plus compliquée. Pas impossible, mais clairement plus difficile.

Moi, j'ai bien aimé

Pour la plupart des gens, la moindre interaction dans le Val Sinistre est l'occasion de voir son Moral opérer une descente incontrôlée sans espoir de remontée. Quelques personnes très bizarres sont

cependant susceptibles non seulement de conserver la tête froide du début à le fin, mais même de finir avec jusqu'à trois points de plus qu'au départ.

Quand y'en a plus, y'en a encore

Six est un joli chiffre. Un tiers du nombre de la bête. Enfin, pas un tiers au sens mathématique mais... Bon, vous avez compris.

Il se peut cependant que, en dépit de tout votre amour pour la symbolique démoniaque, le nombre de conclusions possibles soit dans la pratique supérieur à ce total. Et que les fins correspondantes soient particulièrement tordues, aussi bien à atteindre que dans ce qu'elles racontent.

Tout ce blabla, ça me fatigue

Tant de gens avec qui avoir de longues discussions. Et pourquoi faire ? Vous êtes sûr qu'il doit être possible, en cherchant bien, d'éliminer ce nécromant sans jamais parler à personne, si ce n'est, à la rigueur, pour demander à quelqu'un de vous indiquer le chemin.