

Le texte suivant est un bonus au cycle de romans de fantasy « [le Secret de Ji](#) », de [Pierre Grimbert](#). Il a accompagné l'édition du premier tome, « Six héritiers », dans la collection jeunesse BAAM, en 2011. Il s'agit d'un petit jeu sur le principe des livres interactifs, où les choix des lecteurs influent directement sur la progression de l'histoire. Entrez ici dans la peau de l'astucieux Rey de Kercyan !

REYAN

Cet épisode prend place dans le début de l'aventure des héritiers, juste après que Rey se soit fait reconnaître à la ville du Pont, en Lorelia. L'acteur-aventurier décide alors de changer ses plans et de se mettre en route pour Berce, afin d'y retrouver d'éventuels autres héritiers survivants... Votre mission ? Guider les pas de notre héros jusqu'à destination !

1

Rey n'avait pas été suivi. Il s'en était assuré, aussi consciencieusement que possible. Et pour cause : c'était sa propre vie qui était en jeu ! L'acteur avait donc attendu un bon moment dans l'angle d'une ruelle, dague en main et muscles bandés, pour constater avec soulagement que personne ne lui filait le train. Depuis, il s'arrêtait malgré tout à intervalles réguliers, persécuté par un mauvais pressentiment... Il s'était débarrassé de ce fouineur d'Iryc, certes, mais d'autres hommes de la Guilde pouvaient être à sa recherche ! Et ceux-là ne prendraient sans doute pas le temps de se présenter, avant de lui planter une lame dans le ventre.

Filant de porte cochère en colonnade, longeant murets et palissades, le jeune homme s'éloignait ainsi du centre un peu trop fréquenté de la cité lorelienne. Il n'avait qu'un objectif en

tête : filer à bonne distance de la région où il venait de se faire reconnaître ! Mais pas en courant droit devant lui comme un dératé. Il fallait réfléchir, se poser les bonnes questions... et surtout y trouver des réponses.

L'acteur profita de son arrivée dans un petit square arboré pour se donner le temps de la réflexion. Quelques évidences s'imposèrent très vite à son esprit. En premier lieu, il devait se procurer un cheval. Ce serait la manière la plus rapide de voyager, et sans doute la plus sûre également, la monture lui donnant une chance de prendre la fuite en cas d'embuscade. Mais pouvait-il se risquer à acheter la bête dans cette cité ? Certainement pas. Dès que la Guilde serait alertée de sa présence en ces lieux, elle commencerait par faire le tour des écuries...

Un autre problème allait très vite se poser. Rey avait laissé la majeure partie de son bagage à *l'Auberge du pont*, et il n'était pas du tout certain de pouvoir la récupérer. Pouvait-il cependant se permettre d'abandonner la moitié de ses terces, ainsi que la plupart de ses vêtements et quelques accessoires utiles au voyageur ? Pas sûr... Cela finirait tôt ou tard par lui manquer.

Le jeune homme en venait à regretter d'avoir donné cette adresse à Iryc. Bien sûr, cela devait mettre le fouineur en confiance, surtout s'il allait interroger le propriétaire de l'auberge... Mais d'un autre côté, cela privait l'acteur d'une bonne partie de ses ressources. S'il se décidait à aller malgré tout récupérer son bien, il fallait agir tout de suite (→ [24](#)), ou jamais ! (→ [16](#))

Les cris de l'homme rameutèrent une demi-douzaine de ses collègues, alors qu'il ne semblait même pas y avoir autant de gardes dans les environs à la décille précédente. Rey fut bien tenté de détalier sans demander son reste, quitte à risquer de se casser le cou, mais certains des soldats avaient des arbalètes et ils semblaient assez excités pour le trouer comme une pelote d'épingles... Le jeune homme se laissa donc attraper par les forces de l'ordre, préparant déjà les mensonges qu'il allait leur servir pour se justifier. Le plus grave, de toute manière, était d'avoir été si peu discret que la Guilde allait forcément rappliquer d'ici peu – et là, ce serait une autre affaire... L'acteur aurait sans doute dû choisir une autre option. (*Retenez votre chance* → [16](#))

L'acteur patienta une poignée de décilles encore, mais le manège de son poursuivant finit par lui taper sur les nerfs. Sur une impulsion agacée, il tourna bride et galopa à la rencontre de l'inconnu, qui ne s'y attendait certainement pas ! Pour preuve, la manière dont il freina soudain sa propre monture et tenta de la faire revenir sur ses pas... Mais Rey avait été si rapide que l'étranger se résolut à simplement attendre d'être rattrapé.

La rencontre se déroula dans un climat des plus tendus. Les deux hommes se firent face à quelques pas l'un de l'autre, droits sur leurs selles, chacun guettant la réaction de son vis-à-vis. Impatient, Rey finit par menacer :

— Je ne sais pas ce que vous me voulez, mais par tous les dieux et leurs putains, si je vous vois encore collé à mes trouses, je jure que je vous tue !

L'inconnu garda le silence, se contentant bientôt d'acquiescer d'un air entendu. L'acteur le gratifia d'un dernier regard mauvais et reprit sa route au galop, espérant s'être débarrassé du problème...

Le carreau d'arbalète qui vint soudain et douloureusement transpercer son épaule lui prouva le contraire. Sous le choc, Rey tomba même de selle, plongeant dans une situation plus grave encore... Son poursuivant était déjà en train de recharger son arme. L'acteur ne savait même pas comment il allait pouvoir se tirer d'affaire. Il aurait mieux fait de choisir une autre option ! (*Retenez votre chance* → [27](#))

Beaucoup de prêtres étaient itinérants, aussi personne ne devait s'étonner d'en voir un franchir les portes de la ville : ce qui décida Rey à se déguiser en Maz. La tunique rouge prise à l'assassin de son cousin devait constituer une bonne base à ce costume, qu'il compléta ensuite avec quelques breloques placées sur sa poitrine, comme autant de symboles religieux d'un culte imaginaire. L'idéal aurait été de porter un masque à la mode ithare, en sus du reste, mais faute d'en posséder un l'acteur se contenta de dissimuler son visage sous une lourde pèlerine. Et, après avoir rangé ses poignards dans son sac, il s'avança dignement vers la sortie de la cité...

Tout se serait bien passé, si un garde un peu plus curieux que les autres ne s'était soudain étonné de voir ce prêtre cheminer seul. Rey aurait dû y penser ; les itinérants voyageaient souvent par deux, maître et novice ! Le jeune homme n'avait plus qu'à inventer un mensonge pour s'expliquer... (→ [17](#))

Sac toujours jeté sur l'épaule, Rey s'élança sur la route par laquelle il était justement arrivé la veille. C'était une voie assez peu fréquentée, puisque longeant le Gisle sur une très grande longueur, et que la plupart des voyageurs et des marchands en partance pour la capitale préféraient descendre le fleuve sur une barge. Une fois les embarcadères dépassés, le jeune homme ne croisa donc plus beaucoup de monde, ce qui arrangeait plutôt ses affaires. Néanmoins, tous ceux qu'ils rencontraient ou qui le dépassaient le regardaient avec un peu trop d'insistance, si bien qu'il se résolut à ôter son déguisement. Un mendiant dans les rues d'une grande ville, c'était tristement « normal », mais un vagabond sur une route dépeuplée, ça n'inspirait que de la méfiance, c'était louche.

C'est donc avec ses vêtements habituels que le jeune homme continua de cheminer. Avec la crainte permanente d'être reconnu par les hommes de la Guilde, dans un premier temps, puis de moins en moins à mesure que les décans passaient et qu'il s'éloignait du Pont. Il n'alla pas jusqu'à se risquer dans une auberge, quand vint le soir, et se contenta de passer la nuit dans un buisson. Au jour suivant, il fut un peu plus en confiance encore, et se promit d'acheter un cheval dans le prochain village qu'il rejoindrait...

Il n'en eut pas l'occasion. Un peu avant l'apogée, trois cavaliers qui venaient en sens inverse affichèrent des grimaces de surprise en arrivant à sa hauteur. Ils étaient si convaincus d'avoir trouvé leur cible qu'ils tirèrent leurs épées dans l'instant ! Rey tenta de s'enfuir dans les sous-bois, sans être certain de pouvoir y parvenir. Il se maudissait désormais d'avoir choisi cette route, celle que les malfrats de la capitale allaient forcément emprunter, prévenus par pigeon voyageur ! S'il avait pu remonter le temps, l'acteur se serait engagé sur la route de Lermian... (*Retenez votre chance* → [23](#))

Dans sa situation, Rey ne voulait se fier à personne, et il déclina l'invitation en récupérant sa longe d'un geste sec. L'adolescent haussa les épaules et s'éloigna sans rien ajouter : il avait sans doute l'habitude de ce genre de refus. Peut-être qu'il n'avait aucune mauvaise intention, en définitive... L'acteur décida alors que, de toute manière, il préférerait passer la nuit dans un endroit où on le laisserait tranquille, sans se voir proposer des cruchons, des plats ou des oreillers supplémentaires à chaque décime. Tournant le dos aux *Deux-Corbeaux*, il guida sa monture jusqu'à l'auberge d'en face, le *Grobouillon*, d'apparence modeste et aux patrons sûrement plus discrets.

L'accueil réservé au voyageur fut d'ailleurs réduit à son minimum, à la limite de la politesse. On avait bien une chambre pour lui, certes, mais sans grand confort, et payable d'avance. Le cheval pouvait être installé dans la cour attenante, mais le tenancier déclinait toute responsabilité si la bête s'échappait. Et il n'y avait pas de garçon d'écurie pour s'en occuper. Tout cela commençait à irriter le jeune homme, mais à faire un scandale, il se serait fait remarquer et c'était justement ce qu'il voulait éviter... Il accepta donc les règles de l'établissement, passa un demi-décan à soigner sa bête, puis dîna chichement avant de s'écrouler sur son matelas, vanné.

Son réveil le lendemain fut un autre prétexte à mauvaise humeur. Le feu censé tenir toute la nuit s'était depuis longtemps éteint dans la cheminée, et la chambre était glaciale. Rey ne traîna pas pour remettre ses bottes et son manteau, puis gagna la salle commune où le patron l'attendait.

— Votre cheval n'est plus là, il s'est sauvé, annonça l'homme de but en blanc. Je vous avais prévenu !

L'ombre de sourire qu'il s'efforçait de masquer en disait plus long sur l'affaire. Les tenanciers du *Grobouillon* étaient des voleurs, peut-être même membres de la Guilde ! Rey fit un

pas vers le menteur pour lui arracher la vérité ; l'aubergiste brandit aussitôt le couteau qu'il cachait dans son dos. Le cuisinier et un habitué des lieux vinrent se ranger à ses côtés, achevant de déséquilibrer le combat... L'acteur s'était fait avoir, comme le plus innocent des naïfs. S'il avait pu changer le passé, il aurait suivi l'adolescent à l'auberge de son père, la veille au soir. (*Retenez votre chance* → [25](#))

L'acteur se décrivait lui-même comme un oiseau nocturne. La moitié de ses occupations se déroulaient après le crépuscule, et il n'avait donc aucune crainte des ténèbres... mais c'était vrai dans les rues de sa ville native ! Là, en territoire inconnu, c'était tout autre chose, et Rey jugea plus prudent de ne pas changer ses plans. Il oublia donc ses idées de voyage de nuit et poursuivit au rythme soutenu qu'il avait adopté la veille.

Comme le jour précédent, d'ailleurs, il dut bientôt partir en quête d'une auberge où mettre cheval et cavalier à l'abri. Malheureusement, cette route n'était plus celle des pèlerins vers la Sainte-cité d'Ith, et les hôtelleries s'en trouvaient beaucoup moins nombreuses. Le jeune homme ne put donc s'offrir le luxe de choisir, et quand le soleil commença à sombrer derrière l'horizon, il fallut bien prendre une chambre dans le premier établissement venu...

Par chance, l'endroit se révéla correct, et Rey n'eut pas trop à s'en plaindre. Le lendemain, il prit même le temps de savourer un copieux petit-déjeuner, la perspective d'atteindre sa destination en fin de journée ayant attisé son appétit. Puis il se remit en route, s'interrogeant pendant de longs décans sur ses éventuelles retrouvailles avec des héritiers de Ji, sur les informations qu'ils auraient à partager, et sur ce qui s'ensuivrait...

Il parvint à maintenir sa monture à une bonne allure, et à lui faire avaler mille après mille, mais cette dernière étape du voyage lui parut tout de même effroyablement longue. Il n'avait plus qu'une hâte : descendre enfin de selle et contempler autre chose que cette route qui semblait sans fin !

Il ne commença à se détendre qu'en arrivant à quelques lieues de Berce, dans les premières lueurs orangées du crépuscule... mais son impatience se révéla une erreur, dont il ne prit conscience que trop tard. Précisément, lorsqu'il aperçut

du coin de l'œil les tuniques rouges des tueurs Züu embusqués sur le chemin ! Rey piqua des talons pour tenter de leur échapper, mais les assassins sautèrent eux-mêmes en selle, et leurs chevaux étaient bien plus frais que celui de l'acteur... Le jeune homme en vint à se maudire lui-même pour sa négligence. Surtout parce que s'il avait voyagé de nuit, il serait peut-être passé entre les mailles de ce filet ! (*Retenez votre chance* → [10](#))

Des complices d'Iryc pouvaient rôder entre Lorelia et Le Pont, aussi Rey se prononça-t-il en faveur de Lermian. Sac sur l'épaule, il prit la direction de l'est, marquant de ses semelles un chemin qui était aussi celui des pèlerins romins vers la Sainte-cité d'Ith... C'était donc une voie relativement fréquentée, tout au long de laquelle on pouvait trouver des auberges et autres hostelleries pour faire étape. L'acteur en serait pourtant privé, d'une part par souci de discrétion, mais aussi parce que la plupart des patrons refuseraient d'ouvrir leurs chambres à un vagabond sale et puant !

Le jeune homme se refusait cependant à ôter déjà son costume. Bien que désagréable à porter, il avait le double avantage de le rendre méconnaissable et de tenir les importuns à distance. Et sur cette route régulièrement parcourue par des dévots et des désespérés de tout acabit, la présence d'un miséreux traînant ses bottes n'étonnait personne... Ainsi, Rey marcha jusqu'au soir sans être inquiet un seul instant. Il passa la nuit dans une grange qu'un paysan laissait volontairement ouverte pour les pèlerins, puis il repartit dès l'aube, avec une fatigue bien compréhensible.

À la mi-journée, il tomba pratiquement en arrêt devant un enclos où s'ébattaient une demi-douzaine de magnifiques chevaux. Aucun signe de vie n'émanait de la maison voisine, par ailleurs isolée en pleine campagne... *Nécessité fait loi*, songea soudain l'acteur. Car il était bien tenté de voler une de ces bêtes (→ [20](#)). L'autre solution consistant à tenter de trouver leur propriétaire, convaincre ce dernier de vendre son bien, et sans doute sacrifier les dernières pièces qui restaient encore au jeune homme... (→ [25](#))

Il ne se sentit vraiment détendu qu'après avoir mis quelques lieues entre la roulotte et lui. L'épisode étant clos, il pouvait en revenir à son autre préoccupation : où dormir en attendant la nuit suivante ? L'aube était là, désormais, le soleil déjà haut dans le ciel, et Rey s'en trouvait beaucoup plus facile à repérer par ses ennemis... Il n'avait peut-être même plus le temps de trouver une auberge. Cela le soulageait au moins du fardeau de la décision : il passerait donc la journée en pleine campagne, caché quelque part sous le couvert des arbres.

La chose arrêtée, il quitta la route pour s'avancer sur le premier chemin champêtre venu. Il le suivit sur une assez longue distance, puis bifurqua encore pour se retirer dans un bosquet à flanc de colline, très loin de la première ferme en vue. Puis le jeune homme prit encore le temps de broser sa monture avec de grosses poignées d'herbe sèche, et enfin il lui donna à boire toute l'eau restante de ses gourdes dans un sac de cuir. Cette fois, il prit la précaution d'attacher la bête près de lui, en lui laissant du mou. Un cheval surpris à batifoler seul dans les parages aurait forcément attiré les curieux...

Quelques décilles plus tard, l'acteur plongeait dans un sommeil bien mérité. En équilibre sur une branche de chêne, certes, et avec un couteau prêt à servir, mais il apprécia néanmoins ce repos à sa juste valeur. Surtout quand il s'éveilla en s'étirant comme un chat, pour constater avec soulagement que personne n'avait tenté de lui nuire : même sa monture était toujours là !

Il devait rester encore un gros demi-décan avant la nuit ; Rey l'employa à calmer sa faim, mais surtout à vérifier la préparation de son équipement et de ses armes. Avant l'aube, il entrerait dans Berce où pouvaient l'attendre quelques alliés potentiels, mais aussi quantité d'ennemis... Pour chacune de ces rencontres, il faudrait réagir vite et efficacement. Et plus il y songeait, plus le jeune homme était tendu.

Il grimpa en selle dès que le soleil commença à s'enfoncer derrière l'horizon. Un décime plus tard, il avait rejoint la route du sud et reprit son rythme de la veille – avec un sentiment d'oppression beaucoup plus grand, cependant. Et cette ultime partie du voyage lui parut longue, très longue... Méfiant, prudent, Rey faisait halte au moindre bruit suspect, au premier mouvement dans les fossés, à chaque cri animal pouvant ressembler à un code entre assassins. Heureusement, jusqu'alors, il ne s'agissait que de margolins en maraude, ou de chouettes en plein festin. Mais cela resterait-il aussi tranquille jusqu'au bout ?

Il semblait bien que oui. L'acteur put traverser une bonne partie du territoire le séparant de la côte sans rencontrer âme qui vive, ou en tout cas qui osa se montrer à lui. Lieue après lieue, il finit ainsi par arriver sur les collines d'un petit village en bord de mer... Un village qu'il supposa être celui qu'il recherchait. Rey ne fit pas l'erreur d'y filer tout droit, « au culot », comme cela lui arrivait souvent. C'était sa propre vie qu'il risquait, aussi commença-t-il par descendre de selle et se trouver un bon point d'observation. Il passa les décilles suivantes à tenter de repérer des silhouettes dans les rares lumières qui éclairaient les rues... Mais c'est dans son dos qu'il entendit soudain quelqu'un se glisser !

D'un bond, l'acteur fit volte-face et brandit son couteau en direction de l'homme surpris. Il était jeune, peut-être dix-neuf ans, et ne semblait pas porter d'arme. Ses intentions n'étaient pas claires pour autant !

— Ne me tuez pas ! supplia l'inconnu. Je ne suis pas un voleur, je suis... comme vous ! Un des héritiers de l'île Ji ! Nous sommes quatre en tout, cachés un peu plus loin !

Rey n'arrivait pas à juger de sa sincérité. Fallait-il le croire, et se féliciter d'avoir trouvé ce qu'il était justement venu chercher ? (→ [22](#)) Ou déguerpir le plus loin possible de cet inconnu, au risque de perdre une chance peut-être unique de rencontrer des alliés ? (→ [29](#))

Les intentions du mystérieux poursuivant n'étant pas claires, Rey ne voyait qu'une chose intelligente à faire : fuir le plus loin possible. Pas par lâcheté, mais par simple bon sens ! À quoi servait de braver le danger lorsqu'il n'y avait aucun bénéfice à en tirer ?

Il ne restait plus qu'à attendre la meilleure occasion. Et celle-ci n'arriverait pas tant que la route resterait aussi droite et monotone... En effet, l'acteur n'avait aucune certitude sur la supériorité de la vitesse de son cheval. Inutile, donc, de partir au galop en terrain découvert : l'inconnu ferait tout son possible pour ne pas se laisser distancer. L'autre option consistait à quitter le chemin et tenter de disparaître dans les bois alentours, mais ça restait aléatoire, potentiellement dangereux, et source de perte de temps... Bref, rien de plaisant : autant y renoncer.

La chance finit par sourire au jeune homme, après un décime supplémentaire de ce manège. Le hasard lui fit croiser un convoi marchand, d'une demi-douzaine de chariots, protégés par des cavaliers deux fois plus nombreux... et ceci, juste à l'entrée d'un gros village ! Rey profita d'être temporairement caché par cette troupe pour bifurquer au premier carrefour, modifiant ainsi l'itinéraire qu'il s'était fixé. Bien entendu, pour que cela fût utile, il ne fallait laisser aucune chance à son poursuivant de le retrouver, aussi l'acteur lança-t-il son cheval dans un galop soutenu !

Il ne ralentit qu'après plusieurs milles, les membres endoloris de s'être tant raccroché à la selle, mais un regard lancé en arrière lui apporta la récompense souhaitée : plus de mystérieux inconnu à l'horizon ! L'homme était sûrement en train de maudire tous ses dieux sur une autre des routes traversant le village...

Il convenait cependant de ne pas gâcher ce succès en s'attardant trop. Rey poursuivit donc en direction du sud. Un

peu avant l'apogée, il rejoignit l'une des grandes voies qui descendaient vers la mer Médiane : étape après étape, il se rapprochait de son but !

Il avait jusqu'alors évité la plupart des ennuis ; ce qui n'était pas une raison pour commencer à manquer de prudence. Au contraire, même, car si ses ennemis étaient bien informés, ils s'étaient sans doute regroupés autour de Berce... Le jeune homme passa un bon moment à réfléchir à ce sujet. L'idée de finir son voyage en chevauchant de nuit commençait à lui plaire (→ [26](#)). D'un autre côté, ça l'exposerait à d'autres formes de dangers, ainsi qu'à une fatigue et une perte de temps supplémentaires, et mieux valait peut-être ne rien changer à ce qui l'avait jusqu'alors maintenu en vie... (→ [7](#))

Rey n'aimait pas compter sur la chance pour se tirer d'affaire, aussi décida-t-il de s'en remettre à ses seuls talents d'acteur pour quitter la ville. En particulier, sur l'art du déguisement qu'il avait étudié sous l'enseignement de Barle, son ancien maître de troupe... Cela n'avait pas suffi à tromper Iryc, certes, mais une fausse moustache et une bedaine en plumes représentaient peu d'artifices par rapport à ce que le jeune homme pouvait déployer. Surtout s'il s'agissait de tenir le « rôle » quelques décilles seulement, le temps de tromper les vigies de la Guilde. Malgré tout conscient de jouer gros, il fit un rapide inventaire mental de ce dont il disposait. Sa conclusion fut de pouvoir emprunter trois allures différentes : celle d'un noble (→ [15](#)), d'un mendiant (→ [23](#)), ou d'un Maz (→ [4](#)).

Rey parvint à ravalier sa fierté, témoignant ainsi d'un sang-froid qui l'étonna lui-même. Révéler son véritable nom pour une raison aussi vaine que l'honneur n'en valait pas la peine ; d'autant qu'il se fichait pas mal de l'opinion de ce gros antipathique. Pire encore : l'acteur commençait à flairer un piège... La manière dont le bateleur le dévisageait devenait inquiétante. Il était peut-être affilié à la Guilde, et c'était par ce biais qu'il avait entendu parler du jeune homme !

Quand deux autres individus pointèrent leur nez hors de la roulotte, avec des mines aussi patibulaires que celle de leur complice, Rey décida qu'il ne gagnerait rien de bon à traîner plus longtemps en leur compagnie. Il mit rapidement un terme à cette conversation hypocrite, salua le groupe d'un petit geste et s'éloigna au trot... Après quelques instants, il se retourna pour vérifier qu'on ne le suivait pas. Par chance, les saltimbanques avaient assez de doute sur son identité pour éviter de le prendre en chasse. Mais l'acteur gardait le pressentiment d'avoir frôlé la catastrophe ! (→ 9)

Les membres de la Guilde n'avaient pas l'autorité des gardes ; ils ne pouvaient pas fouiller les chariots qui quittaient la ville, ce qui décida Rey à tenter de s'y cacher. La solution ne lui plaisait qu'à moitié, car elle consistait plus ou moins à remettre son destin entre les mains d'un inconnu, mais il fallait bien s'y résoudre... Déterminé à aller au bout de son plan, le jeune homme commença donc à traîner le long de l'artère principale menant à la porte de l'est. Par chance, la cité du Pont était un carrefour commercial, et de nombreux négociants Loreliens, Arques ou Romins la traversaient avec leurs marchandises pour l'une ou l'autre destination. Le jeune homme finit par trouver le candidat idéal sous la forme d'un long véhicule tiré par quatre bœufs, avançant à une allure si réduite qu'il put grimper à bord, puis se glisser sous la toile protégeant des légumes, sans même être repéré par le cocher. Dès lors, il ne lui restait plus qu'à attendre !

Ce ne fut pas long, heureusement. Après quelques décilles seulement, le claquement des sabots et des roues sur les pavés fut remplacé les bruits plus étouffés de la route de terre damée... Le chariot était dehors !

Le jeune homme ne put s'empêcher de soulever un peu la toile qui le masquait pour le vérifier. Il le regretta aussitôt... Un des gardes de la ville l'aperçut et donna l'alerte ! (→ [2](#))

L'occasion était trop belle ; la présence de cette roulotte semblait comme un signe du destin. L'acteur guida donc son cheval vers l'homme ventripotent qui sortait justement du chariot. Pour le mettre en confiance, Rey lui adressa le salut de reconnaissance de la confrérie des bateleurs. L'inconnu lui rendit le signe, mais sans excès de sympathie. De toute évidence, il venait à peine de se lever, et pas forcément du bon pied...

Pas désemparé pour autant, le jeune homme lui servit la série de mensonges qu'il avait préparée pour expliquer son voyage de nuit. Il se fit confirmer que le saltimbanque et sa famille descendaient vers le sud, puis laissa entendre qu'il ne serait pas contre cheminer un peu avec eux, et surtout profiter de l'abri de leur roulotte pour se reposer un moment... Le chef de troupe écoutait distraitement, se contentant d'acquiescer tout en scrutant Rey avec insistance. L'acteur crut à une simple méfiance bien compréhensible, puis il tressaillit quand le bonhomme l'interrompit soudain pour lui demander :

— Vot' nom, c'est pas De Kercyan ?

Le fugitif n'hésita qu'un instant avant de nier, avec un air faussement curieux.

— Ç'aurait pu être vous, insista le gros. On m'a parlé d'un Lorelien avec des faux airs de duc et la langue bien pendue. On m'disait aussi qu'c'était le pire acteur des Hauts-Royaumes.

Rey encaissa l'insulte de plein fouet. Quoi, c'était un test, ou une véritable envie d'en découdre ? Le jeune homme hésitait alors entre se démasquer et laver son honneur (→ [18](#)), ou reprendre sa route en laissant l'affront impuni ! (→ [12](#))

Prendre l'apparence d'un des barons du royaume était sans doute ce qu'il y avait de plus plaisant, mais également de plus facile. La famille De Kercyan avait peut-être perdu son duché, mais le jeune homme n'avait pas moins hérité des traits fins et du port altier de ses ancêtres. Il lui suffisait de se dessiner quelques rides, de se cacher la moitié du visage derrière une écharpe précieuse, et d'enfiler des vêtements de la même qualité pour renvoyer l'image d'un homme inspirant le respect... Et Rey gardait toujours au fond de son sac une chemise de soie et une cape brodée, principalement pour ne manquer aucune opportunité de séduire les femmes.

Dans l'intimité relative d'une ruelle, il prépara donc son personnage et s'avança ensuite vers la porte, avec le regard arrogant de celui qui ne supporte pas d'être contredit. Et le stratagème parut fonctionner... un temps. L'acteur comprit son erreur lorsqu'un garde s'étonna de voir ce nobliau sans monture, et chargé d'un sac de voyageur ! Le jeune homme s'empressa de bâtir un mensonge pour répondre aux questions du curieux, mais le mal était fait... (→ [17](#))

Le jeune homme en savait assez sur la puissance de la Guilde pour ne pas prendre de risques inutiles, et il renonça donc à récupérer ses sacs. Tant pis ; cela l'obligerait seulement à se montrer encore plus astucieux, à se débrouiller avec le peu d'équipement et de fortune qu'il portait sur lui ! Il ne s'était pas séparé du plus précieux, de toute manière, à savoir tout ce qu'il avait pris à l'assassin de son cousin... Il pouvait même se féliciter de ne pas avoir laissé la totalité de son argent à l'auberge : auquel cas, il n'aurait plus rien. Son habitude de ne pas mettre tous ses terces dans la même bourse venait encore de lui être utile.

La question du bagage étant résolue, Rey médita sur son avenir immédiat. En premier lieu, il lui fallait quitter la ville. Le Pont n'était pas une cité de l'ampleur de Lorelia ou Bénélia, et cela jouait en défaveur du jeune homme. Si les hommes de la Guilde avaient déjà été prévenus, ce qui était fort possible, ils étaient à coup sûr postés aux quelques portes du mur d'enceinte. Et dire que l'acteur avait passé ces mêmes portes, la veille au soir, sans se douter du danger qu'il encourait...

Pour suivre le chemin inverse sans se faire repérer, l'acteur avait le choix entre plusieurs options : foncer pour tenter de prendre la Guilde de vitesse (→ [19](#)), utiliser ses talents pour le déguisement (→ [11](#)), grimper sur le mur d'enceinte (→ [21](#)) ou encore se cacher dans un quelconque chariot de marchand (→ [13](#)). Mais comment choisir ?

Rey raconta une histoire assez cohérente pour apaiser la méfiance du garde, mais il ne put éviter de voir l'attention générale se concentrer sur lui. Et parmi tous les regards qui le scrutaient, plusieurs étaient ouvertement malveillants... Les hommes de la Guilde n'allaient plus le lâcher, désormais ! Pourrait-il seulement s'en tirer ? L'acteur regrettait amèrement de ne pas avoir choisi un autre costume, moins tape-à-l'œil. Si c'était à refaire, il agirait autrement... (*Retenez votre chance* → [11](#))

C'en était trop ; Rey n'allait quand même pas laisser ce bateleur salir sa réputation sans réagir !

— C'est bien moi, lui cracha-t-il au visage. Et en ce qui concerne ma langue soi-disant bien pendue, je n'ai visiblement rien à vous envier !

L'homme acquiesça encore, faussement penaud, mais le sourire cupide qui lui monta aux lèvres fit prendre conscience à l'acteur de son erreur. Cette provocation n'était qu'un piège grossier pour amener Rey à se démasquer, et l'imprudent était tombé dans le panneau ! Sans s'attarder davantage, il frappa des talons pour lancer sa monture au galop. L'instant d'après, il se retournait sur sa selle et lâchait un juron en constatant que les saltimbanques avaient également grimpé sur leurs chevaux... Il était désormais poursuivi !

Ces hommes étaient probablement affiliés à la puissante Guilde, en plus d'être des artistes itinérants. Et encore, si leur activité n'était pas qu'une simple couverture... S'il avait pu remonter le temps, l'acteur serait passé à côté de la roulotte sans s'arrêter, cette fois ! (→ [9](#))

Pariant sur le manque de réactivité de ses ennemis, Rey se décida soudain à foncer vers les portes de la ville. Précisément, vers celle la plus à l'est, dite porte de Lermian... Il avait prétendu vouloir se rendre à Romine ; avec un peu de chance, les assassins étaient tombés dans le panneau et s'étaient déployés de l'autre côté de la cité ! Le problème venait du fait qu'il n'avait aucun moyen de les identifier : n'importe qui pouvait être affilié à la Guilde, de l'adolescent encore imberbe jusqu'à la matrone aux tempes grises mais au poignard affûté. Et la motivation de ces « hommes de main » était aussi grande que la récompense promise pour la tête de l'acteur... Bref, n'importe quelle silhouette dont Rey croisait la route pouvait soudain se retourner pour lui planter une lame entre les épaules, ce qui le rendait nerveux – à juste titre.

Il commença pourtant à se détendre en parvenant en vue de la porte, puis en passant sous l'arche sans être arrêté ni même interpellé. Cela pouvait-il être aussi facile ? Le cri d'alerte qui retentit soudain dans son dos lui prouva le contraire. Trois hommes adossés à l'enceinte extérieure s'agitaient en le montrant du doigt, et l'acteur frémit en les voyant soudain grimper sur autant de chevaux ! Il détala aussitôt au pas de course, se demandant comment il allait pouvoir leur échapper... Sans doute aurait-il dû choisir une autre option. (*Retenez votre chance* → [16](#))

Rey n'était pas fier de ce qu'il s'apprêtait à faire, mais son désir de rejoindre Berce au plus vite le rendait sourd aux rappels à l'ordre de sa conscience. Déterminé à passer à l'acte, il escalada les rondins empilés et sauta dans l'enclos, faisant ainsi se dresser les oreilles des chevaux... Le jeune homme était fébrile ; il pouvait être surpris à tout moment ! Mieux valait ne pas perdre de temps, aussi galopa-t-il jusqu'au portail situé de l'autre côté. Il n'eut aucun mal à défaire les nœuds et ouvrir le passage en grand ; il ne lui restait plus qu'à bondir sur le dos d'une bête et déguerpir !

C'était malheureusement plus facile à dire qu'à faire. Méfiants avec l'étranger, les chevaux s'éloignaient au petit trot dès qu'il s'approchait un peu trop près. En outre, ils n'étaient pas harnachés et l'acteur était dans l'impossibilité de les retenir par la longe, ce qui compliquait d'autant l'exercice...

Ses tentatives échouèrent toutes, pendant de longues décilles fort oppressantes. Quelqu'un allait finir par arriver et lui demander de rendre des comptes ! Essoufflé, frustré également, Rey se décida à arracher une grosse poignée d'herbes hautes et les agiter devant les bêtes. L'une d'entre elles finit par se laisser tenter, attrapant le fagot du bout de ses grosses dents, puis le mastiquant tandis que l'acteur se glissait doucement sur son flanc... L'instant d'après, ça y était, le jeune homme était grimpé ! À cru, certes, mais ce serait suffisant pour mettre un peu de distance entre lui et les lieux de son larcin. Il s'agrippa alors à la crinière de sa monture et frappa des talons... et ne put retenir un cri de frayeur quand le cheval partit à un galop d'enfer !

Redoutant une mauvaise chute, le jeune homme s'accrocha de plus belle. Il eut le temps de voir deux silhouettes débouler de la maison voisine, mais pas davantage ; la bête l'avait déjà emmené à cent cinquante pas de là !

Ce qui devait arriver, arriva. Faute d'avoir une selle pour le maintenir en place, Rey finit par être jeté à bas de sa monture, et la rencontre de son dos avec le sol fut particulièrement douloureuse... Le malheureux n'était même pas certain de pouvoir se relever. En tout cas, pas tout de suite. Et les deux hommes qui accourraient en vociférant n'allaient sans doute pas lui donner un coup de main ! Grimaçant de dépit, l'acteur songea qu'il était bien puni. Il n'aurait pas dû se comporter comme un brigand... (*Retenez votre chance* → [8](#))

À malin, malin et demi : Rey se décida finalement pour une petite séance d'acrobaties. Puisqu'il était sans doute attendu aux portes, autant les éviter et passer directement au-dessus du mur d'enceinte ! Dans un quartier pas trop fréquenté, tant qu'à faire, et le plus éloigné possible des routes menant à la cité. L'acteur se mit donc en quête d'un endroit idéal, à l'abri des regards, et avec un peu de chance près d'un escalier menant au chemin de ronde... Il finit par trouver quelque chose y ressemblant après une petite dizaine de décilles. Une longue échelle était appuyée contre la muraille au fond d'une rue déserte ; on aurait dit qu'elle n'attendait que lui !

Le jeune homme se doutait cependant que l'objet n'était pas là sans raison, et il avait bien conscience de devoir faire vite. Le plus important était d'arriver en haut de l'enceinte ; ensuite, il n'aurait plus qu'à utiliser la corde qu'il transportait pour se laisser glisser à l'extérieur. Et donc, grim pant barreau après barreau, il se hissa rapidement au sommet de l'édifice... La partie était-elle gagnée ?

Non, malheureusement ! C'est ce qu'il comprit en voyant foncer sur lui un garde vociférant. (→ [2](#))

L'histoire semblait plausible. Après tout, Rey lui-même rechignait à descendre s'exposer dans le village ; d'autres héritiers pouvaient donc avoir pris le maquis dans les collines alentour... En quelques questions sèches, l'acteur demanda plus de détails au jeunot. Celui-ci répondit avec suffisamment de rapidité et d'assurance pour que l'on puisse en tirer deux conclusions contraires : soit il énonçait la vérité, soit il était remarquablement doué pour le mensonge !

L'ensemble était cohérent, cependant, et Rey devait bien s'avouer de plus en plus enclin à le croire. Il demanda donc à son mystérieux visiteur de le mener jusqu'à cette soi-disant assemblée secrète de fugitifs. Pas fou pour autant, il prit bien garde de conserver un espace de sécurité entre eux... Mais son guide ne montrait aucun signe d'hostilité. Il paraissait vraiment savoir où il se dirigeait. De fait, quelques décilles plus tard, ils commencèrent à apercevoir les lueurs d'un feu de camp à travers la végétation. L'acteur avait peine à y croire : avait-il réellement *déjà* trouvé des gens capables de lui expliquer pourquoi on en voulait à leur peau ?

Son arrivée dans le campement ne passa pas inaperçue. Et pour cause : le jeunot réveilla deux de ses compagnons d'un petit coup de pied dans les côtes !

— Regardez qui je ramène là ! clama-t-il, triomphant.

Rey esquissa un sourire de circonstance, mais l'attitude de son guide le mettait mal à l'aise. Et les hommes encore endormis dévisageaient l'acteur d'un air peu engageant... Simple méfiance de leur part, ou présage d'ennuis à venir ?

En observant leurs couchettes, Rey remarqua soudain qu'il manquait quelqu'un dans leur groupe. D'instinct, cela lui déplut fortement. Il était même sur le point d'abandonner cette compagnie quand l'absent fit son apparition, surgissant des ténèbres comme un squalo montant des profondeurs... Un prédateur vêtu de la tunique des tueurs züu, et qui menaçait

l'acteur de la pointe de sa dague empoisonnée !

Rey déguerpit aussitôt pour tenter de rejoindre son cheval, mais il n'était pas du tout certain de pouvoir échapper à la traque. Et tandis que le rire sadique du jeunot accompagnait sa fuite, l'acteur regretta de lui avoir fait confiance... (*Retenez votre chance* → [9](#))

Songeant qu'une allure de noble ou de prêtre attirerait l'attention des curieux sur lui, Rey choisit finalement de se déguiser en mendiant. C'était même une idée brillante ; les gardes ne seraient que trop contents de voir un traîne-misère quitter leur ville, et ils ne chercheraient sûrement pas à le retenir ! En revanche, l'acteur devrait payer un peu de sa personne, mais c'était un mal nécessaire. Il commença donc à remonter les ruelles les plus sales de la cité, un rictus dégoûté aux lèvres, pour y trouver les futurs accessoires de son costume... En un petit décime seulement, il ramassa un vieux bonnet troué, un sac de toile à l'odeur de cadavre, ainsi qu'une paire de braies et un manteau en si mauvais état que son ancien propriétaire l'avait jugé irrécupérable.

Cette séance de fouille de poubelles imprégna également le jeune homme des relents désagréables nécessaires à son plan. À tel point qu'il crut ne pas pouvoir les supporter, en enfilant les frusques dégoûtantes... Mais après quelques décilles et au prix d'un violent effort de volonté, il sut maîtriser sa nausée. Pour parfaire son personnage et rendre la puanteur un peu plus supportable, il arrosa encore ses haillons d'un fond de bouteille de vin vinaigré. Enfin, il enferma toutes ses affaires dans le vieux sac, jeta le baluchon sur son épaule et marcha vers la sortie de la ville en simulant un pas d'ivrogne.

Les gardes le repèrent de loin, et d'un très mauvais œil. Quand Rey fut à leur portée, l'un d'eux fit même mine de s'approcher, et l'acteur eut la bonne idée de lui brandir une main poisseuse et mendicante sous le nez... L'homme recula aussitôt, écœuré par l'odeur, et il aurait sans doute plutôt filé un coup de pied aux fesses de l'indigent s'il n'avait craint de salir ses bottes. Quelques instants plus tard, l'acteur se retrouvait à l'extérieur de l'enceinte ; il avait réussi à s'éclipser sans être rattrapé par la Guilde !

Il garda cependant sa démarche titubante un bon moment. On pouvait le surveiller depuis le chemin de ronde, ou même depuis la porte, où traînaient quelques cavaliers... Ce n'est qu'une fois hors de vue du Pont qu'il s'autorisa à reprendre une allure normale. Enfin, il pouvait réfléchir à la suite des événements. Où aller, maintenant ?

La journée n'en était qu'à son cinquième décan ; il avait encore du temps devant lui avant de devoir s'inquiéter d'un endroit où passer la nuit. Quelle direction prendre ? Celle de Lorelia, par la même route qui l'avait mené jusque-là ? C'était la plus rapide (→ [5](#)). Ou celle de Lermian, qui impliquait un détour mais permettait d'éviter la capitale ? (→ [8](#))

Songeant qu'il lui serait plus facile de traverser le royaume avec une bourse emplie de terces, Rey se résolut à retourner à son auberge. Iryc n'y avait probablement pas filé tout droit... Au mieux, le fouineur flânait quelque part en ville, et au pire, il s'était plutôt empressé de porter la nouvelle aux maîtres-voleurs ! Cela laissait quelques décimes de tranquillité au jeune homme, largement assez pour récupérer ses bagages... du moins, en théorie.

Usant d'un sens de l'orientation tout citoyen, l'acteur parvint à rejoindre le bâtiment sans encombre. Il attendit plusieurs décilles avant de s'en approcher, surveillant l'entrée à bonne distance, mais il ne pouvait pas non plus perdre trop de temps et finit donc par franchir le seuil de l'auberge. Il fut soulagé de se trouver en la seule présence du tenancier, qui lui adressa un regard indifférent depuis son comptoir. Fébrile, Rey galopa dans l'escalier jusqu'à sa chambre, jeta en vrac toutes ses affaires dans un grand sac et redescendit aussi vite qu'il était monté... Son séjour étant payé d'avance, il n'avait plus qu'à quitter les lieux et disparaître dans les ruelles de la ville !

Malheureusement, Iryc et trois inconnus franchirent la porte de l'auberge au plus mauvais moment. Le jeune homme tomba pratiquement nez à nez avec eux. Devant leurs sourires goguenards et les lames qu'ils pointaient vers sa poitrine, l'acteur comprit qu'il aurait beaucoup de mal à s'en sortir, cette fois... Il aurait finalement mieux fait d'abandonner son bagage.
(Retentez votre chance → [L](#))

Rey avait peut-être une moralité « flexible », mais voler la propriété d'une innocente famille de fermiers lui semblait vraiment indigne de lui. Et donc, comme il avait *vraiment* besoin d'un cheval, il n'avait d'autre choix que d'aller frapper à la porte de la maison proche de l'enclos...

Il commença par retirer ses haillons pour reprendre une apparence normale, craignant que dans le cas contraire, on ne lui ouvrît pas. Il conserva cependant le costume dans son bagage, certain qu'il pourrait encore lui être utile. Et armé de son plus beau sourire de charmeur, il alla à la rencontre des paysans.

La suite se révéla inespérée. Non seulement le jeune homme se fit vendre un cheval et son harnachement à un prix raisonnable, mais il partagea même le déjeuner de ses hôtes ! Ces derniers, père et fils, recevaient si peu de visites que l'arrivée de l'acteur représentait une agréable récréation dans leurs tâches quotidiennes. Bien sûr, Rey mentit sur son vrai nom, ses activités et le but de son voyage, mais ce n'était qu'un moindre mal. Et au début de l'après-apogée, il put reprendre sa route de manière beaucoup plus rapide, ainsi que moins fatigante.

Il chevaucha ainsi pendant un bon décan, restant fidèle à la direction qu'il avait choisie. Chaque fois qu'il croisait ou dépassait un inconnu, pèlerin, camelot ou paysan, l'acteur se cachait le visage dans l'ombre du manteau qu'il avait jeté sur ses épaules. S'il parvenait à maintenir cette allure tranquille, il espérait rejoindre Lermian au jour suivant, et Berce à la fin de celui d'après ! Il ne lui resterait plus, alors, qu'à tenter d'y retrouver d'autres héritiers de Ji, et peut-être découvrir pourquoi quelqu'un avait décidé de les exterminer...

D'ici là, le jeune homme devait continuer à échapper à la puissante Guilde. Et si c'était envisageable en pleine campagne, là où on pouvait voir les mauvais coups arriver de

loin, c'était beaucoup plus difficile dans les grosses bourgades, où traînait toujours une proportion de malfrats en attente d'un exploit pour monter en grade... L'acteur pensait d'ailleurs contourner Lermian, cité sans doute beaucoup trop risquée pour lui. Mais il ne pouvait pas s'amuser à quitter la route chaque fois qu'il approchait d'un hameau ; ça aurait été trop long, et aussi paru très louche aux témoins d'un pareil manège.

Quand le jour commença à décliner, il se résolut néanmoins à prendre le risque d'un séjour dans une auberge. Lui-même aurait préféré s'en passer, mais son cheval avait besoin de nourriture, d'eau, et d'être pansé, sans quoi il aurait bien triste mine au bout de ce voyage – s'il y parvenait seulement. Et donc, aux portes du village suivant, il ralentit l'allure et étudia la façade des trois hôtelleries portant enseigne... Chacune pouvait s'avérer être le repaire local des malfrats lancés sur sa piste.

— Vous cherchez une auberge, messire ? l'interpella une voix. Venez *aux Deux-Corbeaux* ! C'est celle de mon père ; et on a une grande écurie ! Pour seulement une pièce, je m'occuperai de votre cheval.

L'acteur dévisagea l'adolescent qui venait de l'aborder. Le garçon avait déjà attrapé la longe de sa monture, ce qui n'avait rien de plaisant. D'un autre côté, ce n'était peut-être qu'un innocent trop empressé de ramener un client à ses parents... Fallait-il lui faire confiance ? (→ [27](#)) Ou plutôt craindre un piège et envoyer promener ce sournois ? (→ [6](#))

Après avoir longuement pesé le pour et le contre, Rey se décida à modifier ses plans, et à voyager sous la protection des étoiles. Ce serait sans doute plus long, et forcément plus difficile, mais cela compliquerait d'autant la traque menée par ses ennemis – argument qui avait fait pencher la balance. Et donc, pour être en forme la nuit suivante, le jeune homme avait tout intérêt à se reposer jusqu'au crépuscule. Ce qu'il fit, d'abord en s'éloignant du chemin pour se mettre en sécurité, puis en s'allongeant sous un chêne, laissant son cheval pareillement profiter d'un peu de détente...

Rey échoua cependant à trouver le sommeil. Il était bien trop tôt pour cela, et les événements passés et à venir occupaient tant son esprit qu'il ne pouvait se forcer à faire la sieste. Les dernières lueurs du jour le trouvèrent encore adossé au tronc de l'arbre, à mâcher sans plaisir l'une des quelques rations de voyage qui lui restaient... Ce fut avec un réel soulagement qu'il regrimba enfin en selle, sous la clarté lunaire. Preuve était faite : il était davantage homme d'action que de patience !

Pendant le premier décime de cette chevauchée, il faillit même revenir sur sa décision. Son cheval n'avancait qu'au petit trot – au mieux – et certaines portions de la route étaient si mal entretenues que l'acteur risquait de se rompre le cou, faute d'avoir évité les obstacles ou les fossés... Mais une fois cette période d'adaptation passée, il reprit confiance en son plan. Comme en toutes choses, ce n'était qu'une question d'habitude. Et laisser la monture réguler elle-même son allure et son parcours aidait beaucoup à limiter les ennuis.

L'équipage finit ainsi par trouver son rythme, et après un décan, il avait déjà parcouru une distance honorable. La suite fut mieux encore, car une grande partie du chemin se trouvait en terrain dégagé, et la visibilité y était meilleure. En définitive, après cette première nuit de voyage, l'acteur n'avait aucun

regret à formuler. Et sa prochaine veillée serait celle de son arrivée à Berce... D'ici là, il n'avait qu'à prendre un peu de repos !

Il ressentait vraiment le besoin de dormir, cette fois, et devait à nouveau procéder à un choix difficile. Fallait-il encore s'aventurer dans une auberge ? Ou bien s'allonger en pleine nature, au risque d'être trop exposé ?

Une rencontre inattendue remit cette question à plus tard. Alors que le soleil commençait à s'élever sur l'horizon, Rey venait de remarquer sur le bord du chemin une roulotte de bateleurs, du même genre que celle utilisée par Barle et sa troupe... Les acteurs, les jongleurs et les saltimbanques de tout poil formant une véritable fraternité, le jeune homme pouvait peut-être obtenir leur aide (→ [14](#)) ? D'un autre côté, ces gens étaient de parfaits inconnus, et il n'était pas certain de pouvoir leur faire confiance ! (→ [9](#))

Rey décida qu'il ne risquait pas grand-chose à suivre le garçon. Si des membres de la Guilde avaient reconnu l'acteur, ils ne se seraient pas embêtés à lui tendre un piège ; ils auraient accouru pour lui sauter dessus, tout simplement ! Le jeune homme accompagna néanmoins l'adolescent jusqu'à la fameuse écurie, et fut satisfait de constater qu'on ne lui avait pas menti. L'endroit était digne de ce nom, et les bêtes, visiblement bien traitées. Rassuré, le voyageur prit une chambre aux *Deux-Corbeaux*, où il passa une soirée tranquille, bien qu'en solitaire. Au petit matin, cavalier et monture étaient assez frais et reposés pour entamer l'étape qui devait les amener aux environs de Lermian.

Les premiers décimes de la chevauchée furent assez paisibles. Puis une sorte d'intuition, ou plutôt l'impression de se sentir observé, poussa Rey à se retourner sur sa selle. Il ne s'était pas trompé : un cavalier semblait lui filer le train, en se maintenant toutefois à une assez grande distance. L'acteur put le vérifier en modifiant plusieurs fois son allure, accélérant ou ralentissant, tout en jetant des œillades discrètes en arrière... À chaque fois, la silhouette mystérieuse adaptait sa vitesse !

Cet homme – ou cette femme – avait forcément de mauvaises intentions. Qui était-il ? Un natif du dernier village ? Un étranger de passage, comme lui-même ? Aucune importance. Il agissait comme un ennemi en puissance, c'était tout ce qui comptait. Que voulait-il, au juste ?

Rey songea qu'il pourrait faire volte-face pour aller le lui demander directement (→ [3](#)). Ou attendre de voir comment la situation allait évoluer (→ [28](#)). Ou encore, se lancer au galop pour tenter de semer l'inconnu et les ennuis qu'il annonçait... (→ [10](#))

L'acteur ne voulait pas s'exposer à une confrontation directe, mais il n'en était pas moins curieux des intentions de l'inconnu. Il décida donc de poursuivre sa route comme si de rien n'était, et d'attendre la suite des événements... Après tout, tant que l'étranger restait à bonne distance, Rey n'avait rien à craindre. Et s'il se montrait vraiment trop collant, il serait toujours temps de le semer avant d'arriver à Berce.

Trois bons décimes s'écoulèrent ainsi, sans que la situation n'évolue dans un sens ou dans l'autre. Par moments, l'acteur en venait même à remettre ses soupçons en question. L'inconnu n'était peut-être qu'un voyageur innocent, mais effrayé, perdu sur ces grandes routes ? Il s'arrangeait alors pour cheminer en vue d'un de ses semblables, mais pas trop près, par crainte d'une mauvaise rencontre...

Comme à chaque fois, Rey rejeta ces suppositions juste après les avoir formulées. Ça ne tenait pas debout ! Son poursuivant avait forcément une idée derrière la tête ! Un plan qui ne pouvait que sentir mauvais pour l'acteur !

Ce dernier était à bout de patience, et près de reconsidérer sa décision de ne pas provoquer les choses. Et c'est sans doute ce qu'il aurait fini par faire, si son passage dans une nouvelle bourgade n'avait modifié la donne... Une fois sorti du village, l'acteur eut la bonne surprise de constater qu'il n'était plus suivi ! L'inconnu était peut-être parvenu à destination ? Ou il avait renoncé à ses projets ? Peu importait. Rey avait retrouvé sa tranquillité d'esprit.

Il ne la conserva guère longtemps. Un demi-décime plus tard seulement, un bruit de cavalcade poussa l'acteur à se retourner à nouveau... Quatre hommes fonçaient sur lui à bride abattue, le mystérieux poursuivant en tête ! Rey comprit en un instant. L'inconnu l'avait reconnu comme une cible désignée par la Guilde, mais il n'avait osé l'affronter en duel singulier, et

s'était contenté de le suivre jusqu'à pouvoir rameuter des complices !

La curiosité de l'acteur était enfin satisfaite, mais à quel prix... Il n'avait pratiquement aucune chance d'échapper à une bande si nombreuse. Il aurait mieux fait de choisir une autre option ! (*Retenez votre chance* → [27](#))

L'acteur avait un mauvais pressentiment. Ce jeunot qui prétendait faire partie des héritiers ne lui inspirait pas confiance, ne serait-ce que par la manière sournoise dont il s'était glissé dans son dos. Que serait-il arrivé si Rey ne l'avait pas entendu ? Aurait-il reçu un bon coup sur la tête ? Pour découvrir ensuite, à son réveil, qu'on lui avait pris son cheval, sa bourse et tous ses sacs ? Ou pire, encore... L'inconnu avait si vite proclamé qu'il n'était pas un voleur que c'en était justement suspect. L'acteur décida de le chasser.

— Fiche le camp, ordonna-t-il. Je ne sais pas de quoi tu parles. Je ne sais pas non plus pourquoi vous vous cachez, mais ça ne m'intéresse pas. Je ne veux pas être mêlé à vos histoires !

— Mais...

— Fiche le camp ! répéta Rey.

Il fit mine de se fâcher pour de bon et vouloir s'imposer par la force, mais le jeunot consentit enfin à déguerpir. L'acteur l'écouta s'éloigner à travers les buissons et les fougères couvrant les collines, espérant ne pas s'être trompé... Quelle malchance ce serait, s'il venait de renvoyer un des héritiers !

La suite effaça ses doutes. Quelque part dans les ténèbres, l'inconnu s'arrêta soudain pour lancer des menaces qui glacèrent les sangs du fugitif.

— Je vais revenir très vite ! ricana le jeunot. Et je ne serai pas seul ; tu vas voir ça ! Mon patron a très envie de te montrer sa dague empoisonnée !

Rey se mordit les lèvres pour ne pas répondre ; il devait laisser croire qu'il était déjà parti. Ce qu'il fit sans tarder, à dos de cheval, l'instant d'après ! Il s'éloigna d'un bon mille du lieu de la rencontre, puis remit pied à terre et commença à se préparer. Il n'avait plus le choix ; même les collines entourant le village n'étaient pas sûres... Il fallait prendre le risque de descendre directement à Berce !

Pressé par l'imminence d'une traque dont il serait le gibier, l'acteur enfila à nouveau son costume de mendiant. Il se roula ensuite dans la terre et le crottin pour raviver les odeurs du personnage, puis cacha l'ensemble de ses possessions dans un arbre creux... Il ne conserva qu'un poignard, dissimulé dans sa manche. Enfin, il embrassa le cheval qui l'avait si bien accompagné dans son périple, et lui rendit sa liberté d'une claque sur la cuisse. Il ne faudrait pas longtemps avant que la bête ne trouve refuge chez un fermier des environs, trop heureux de cette aubaine !

Désormais plus démuné que jamais, Rey commença à descendre en direction du village endormi. Si on lui fichait la paix, ce qu'il espérait de tout cœur, il projetait de s'installer dans une rue passante et attendre de voir arriver un *véritable* héritier.

Alors commencerait une autre aventure.

© Pierre Grimbert, 2011

Découvrez d'autres univers sur
www.pierregrimbert.com

Rejoignez l'auteur sur
www.facebook.com/pierre.grimbert.auteur