

À vous de Jouer !  
Tome 8  
*Sauvez Nieille ! Première Partie*

En cette journée ensoleillée, vous rentrez d'une mission qui s'est déroulée beaucoup plus facilement que prévu. Alors que le Roi craignait un rassemblement de trolls dans les monts de Dilay, vous êtes arrivé sur place et avez découvert une petite troupe de gobelins mécontents sous les ordres d'un unique gros troll laid à deux têtes. Pour un aventurier de votre envergure, la chose fut réglée en deux temps, trois mouvements – et deux décapitations plus tard, vous inscrivez le monstre bicéphale à votre illustre tableau de chasse.

Depuis vos dernières aventures à Hazila, vous n'avez reçu aucune mission mettant vos vrais talents à l'épreuve, et vous commencez à vous ennuyer. Vous avez appris tout ce que votre maître d'enseignement peut vous inculquer au Niveau Argent, mais pour mériter le Niveau Or, il faudrait que vous accomplissiez une action d'éclat, c'est-à-dire triompher d'une mission difficile qui prouverait votre valeur.

C'est dans l'espoir de formuler cette requête à votre souverain que vous rentrez maintenant à la capitale. Mais vous avez oublié un précepte fondamental de la vie : il faut toujours prendre garde à ce que l'on souhaite. Car vous serez bientôt entraîné dans une aventure périlleuse qui mettra non seulement votre propre vie en danger, mais aussi celle de votre meilleure amie !

•

Dès votre arrivée à la capitale, vous comprenez qu'il s'est produit un événement dramatique. Il n'est guère difficile de le deviner, en voyant l'effervescence qui règne dans le palais royal. Des gardes et des mages courent en tous sens, se hélant les uns les autres et paraissant bizarrement paniqués. Vous apprenez ce qui se passe lorsque Jack apparaît en bondissant.

Jack est une grenouille. Ou plutôt « un » grenouille. Enfin, une grenouille mâle ; il n'y a pas de nom pour ça. D'ailleurs, il faudrait un nom assez unique pour décrire une grenouille mâle tombée dans une marmite de soupe magique qui se prend désormais pour un chevalier défenseur de la veuve et de l'orphelin.

- C'est une catastrophe ! dit Jack. C'est un désastre ! C'est un cataclysme !
- Calme-toi et explique-moi ce qui se passe, rétorquez-vous.
- C'est Deltamo ! Tu sais le type !
- Encore lui ? maugréez-vous. Qu'a-t-il encore fait, celui-là ?
- Il est venu ici ! Au palais ! Tu t'imagines ? Il a fui avant que je puisse m'occuper de lui.  
Tu vas être fâché ! – il a – non, c'est trop horrible !
- Mais vas-tu finir par cracher le morceau ? dites-vous avec énervement.

Jack bondit frénétiquement sur votre épaule.

- Il a kidnappé Nieille !

Vous demeurez un instant silencieux. Puis une exclamation fuse de vos lèvres.

- *Quoi !?*

•

Suite à l'effarante révélation de Jack, vous vous êtes empressé de rejoindre votre maître d'enseignement, ensuite le Roi de Gardolon lui-même. Ils ont confirmé la triste nouvelle. Voilà six heures à peine, alors que vous étiez sur le chemin du retour, Deltamo, le mage félon responsable de tant de crimes, est apparu par téléportation dans le Palais Royal lui-même.

Après avoir mis les mages du palais en déroute grâce à ses immenses pouvoirs, il s'est emparé de Nieille et a annoncé, d'une voix sarcastique, que si « un certain héros » voulait la sauver, il n'avait qu'à suivre Deltamo lui-même dans les terres du nord, au pays glacé de Telka.

– Mais ... On dirait qu'il me lance un défi !

– Tu veux dire qu'il NOUS lance un défi ! rajouta Jack

Le Roi hoche solennellement la tête.

– Nous le croyons également. Vois-tu, tes victoires récentes ont affaibli le pouvoir de Deltamo. Plusieurs de ses complices ont été tués ou arrêtés. Il doit t'en tenir rancune. Pour un mage de son talent, apprendre ton identité exacte n'a probablement pas été difficile. C'est ainsi qu'il a dû comprendre que tu étais ami avec Nieille, ma fidèle conseillère.

– Il faut la sauver ! vous exclamez-vous.

Votre maître d'enseignement prend la parole.

– Deltamo souhaite t'attirer dans un piège, affirme-t-il. Les terres du nord sont inhospitalières. Deltamo les connaît mieux que toi car il a dû s'y réfugier lorsque nous avons déjà tenté de procéder à son arrestation. Si tu vas là-bas pour le combattre, il sera avantagé.

– Peu importe, répliquez-vous. Je dois y aller pour sauver Nieille.

Le Roi et votre maître échangent un regard. Puis votre maître hoche la tête.

– Je savais que tu réagirais ainsi. Je devais simplement te mettre en garde. Maintenant, si tu désires entreprendre ce sauvetage, je peux te venir en aide. J'ai fait rassembler les meilleurs sorciers du palais – enfin, ceux que Deltamo n'a pas envoyés à l'infirmerie. Tous ensemble, ils pourront prononcer un puissant sortilège de Téléportation. Tu seras immédiatement transporté dans les terres glacées de Telka, mais après cela, tu seras livré à tes propres moyens. Comment penses-tu vaincre Deltamo s'il s'attaque directement à toi ?

– Je trouverai le moyen, répondez-vous avec assurance. Ce forban a un plan. S'il voulait m'attaquer, il aurait pu attendre mon retour au palais. S'il voulait seulement me faire du mal, il aurait pu tuer Nieille directement. Au lieu de cela, il l'a enlevée et emmenée dans le nord, et il m'a lancé un défi. Il ne veut pas se battre. Il essaie de me manipuler. Il doit espérer que je joue dans son jeu. Il suffira que je sois plus rusé que lui lorsque le moment sera venu !

Le Roi vous serre la main.

– Je te souhaite bonne chance. J'apprécie beaucoup les conseils de Nieille, alors j'aimerais qu'elle me revienne en un seul morceau.

– Je la sauverai, promettez-vous. Ce Deltamo est allé trop loin. Cette fois, il va payer !

•

Une heure plus tard, vous êtes debout au centre d'un cercle magique de téléportation, entouré de mages expérimentés. Ils ont commencé le sortilège. Bientôt, vous serez en route.

Tout à coup, la forme orangée de Jack bondit dans le cercle.

– Tu ne vas pas partir sans moi ? Qui pourfendra ce traître de Deltamo ?

– Jack, je t'ai dit de rester ici ! C'est trop dang –

Vous avez le temps d'enregistrer, incongrûment, la tuque et l'écharpe dont la rainette s'est pourvue en prévision du grand froid. Puis le sortilège de téléportation s'active.

Un instant plus tard, le froid des terres de Telka mord la peau de votre visage.

Il est désormais trop tard pour que Jack reste au palais. Vous êtes arrivé à destination, et à partir de maintenant, c'est *À vous de Jouer !*

Rendez-vous au 1.