

An 1250, Age des Royaumes

Citation :

Parfois on se prend à espérer que plus grand mal ne pourra être fait et bien souvent, on se trompe.

- Hiumis Gar'n, Cardinal d'Estharon, 1093 AdR -

Tout Esteria est agité par les grandes festivités données en l'honneur du 24ème anniversaire de la princesse **Naelynn**. C'est dans cette atmosphère festive que le jeune prince **Deyel** se rend en ville accompagné de ses amis

Keldraïne

et

Sash'krar

. La Lame du Caldaas,

Darn Aldon

, veille sur ce petit groupe. Le jeune homme est à la recherche d'un cadeau pour sa sœur et après de longues heures à visiter les échoppes du port, il fait l'achat d'une broche exotique.

En remontant au palais, Darn repère deux hommes vêtus de noir quelques pas devant eux. Pourvus d'un laissez passer de la main du prince **Henran**, les deux individus franchissent les grilles sans être inquiétés par les gardes.

Le soir venu, les grandes salles du palais regorgent d'invités. Deyel et Keldraïne espèrent chavirer le cœur de quelque jeune femme de haute naissance mais Fylia n'accorde pas toujours ses faveurs aux audacieux ! Le jeune prince de Mykelios semble susciter l'intérêt de la très jeune princesse d'Ardania,

Emelia

. Du haut de ses 11 ans, elle semble bien décidée à prendre une option sur l'avenir et Deyel se retrouve sur la piste de danse à ses dépens. Pendant ce temps, Keldraïne essaye tant bien que mal de satisfaire la princesse

Kaënia

d'Ardania, une superbe jeune femme, mais ses piètres talents de danseur laissent la demoiselle de marbre.

Le réveil est difficile pour les fêtards et il l'est d'autant plus que le **Haut-Roi Darian** les convoque dans son bureau. Il désire que le jeune prince s'endurcisse et pour ce faire il l'envoie régler un problème de taxes impayées dans le petit village de

Ladon

.

Myra

, capitaine de la Légion Phénix, accompagnera Deyel avec deux autres gardes. En quittant la pièce, Keldraine remarque Henran, dissimulé dans l'ombre, un sourire aux coins des lèvres.

Le prince Deyel et ses amis prennent donc la route pour Ladon. Trois jours plus tard, ils font leur entrée sur la place du village et font la connaissance de **Braun** qui fait office de chef du village. Le vieil homme les convie chez lui et leur raconte que depuis plusieurs semaines des villageois disparaissent mystérieusement. Le Haut-Roi leur ayant refusé sa protection et l'envoi de soldats, les villageois ont décidé ne plus s'acquitter des taxes. Les disparus n'ont pas laissé la moindre trace si ce n'est quelques affaires retrouvées à l'orée d'un petit bois plus au nord. Tout le monde s'accorde à dire que ces bois sont maudits et que des vestiges de l'invasion de l'île il y a un siècle de cela peuvent y être trouvés.

Attirés par une certaine agitation au dehors, le prince et ses compagnons se retrouvent face à une troupe de cavaliers menés par un certain **Vaiyr**. L'homme dit être à la tête de l'Ordre de la Main Noire et agir dans les intérêts du Haut-Roi en venant punir les villageois. Darn Aldon reconnaît en Vaiyr un des hommes en noir qui se rendaient au palais d'Esteria quelques jours plus tôt. Le cavalier accepte de laisser une journée au prince pour convaincre les villageois avant de repartir avec toute sa troupe.

Le petit groupe décide de se rendre dans les bois. Avant de partir, il semblerait que le prince Deyel s'adresse à quelque personne sortie de son imagination... Dans les bois, l'atmosphère est lugubre et aucun chemin ne semble apparent. Suivant une apparition fantomatique qu'il est le seul à voir, Deyel conduit ses compagnons jusqu'à une petite clairière au centre de laquelle gisent quelques ruines. Un escalier s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Sash'krar ouvre le chemin et le groupe avance à pas prudents derrière lui. Après une petite marche, tout le monde débouche dans une grande salle parcourue de racines noircies et tortueuses. Au centre de la pièce les attend un être décharné vêtu des loques d'une robe de cérémonie. L'être clame haut et fort que son maître attend le prince et qu'il est temps pour lui de mourir. Excédé par la mise en scène théâtrale du prêtre de Murghak, un homme lugubre émerge des ombres et se présente sous le nom de **Kaeron**. Dégainant d'une main son épée maudite et de l'autre invoquant des serviteurs cadavériques, le champion du Dieu de la Mort s'avance d'un air menaçant. Canalisant la magie environnante en un trait d'énergie, Keldraine se débarrasse du prêtre pendant que Darn Aldon et Myra engagent le combat avec Kaeron. Deyel, Sash'kar et les gardes sont aux prises avec les cadavres animés. La situation semble désespérée quand Keldraine, puisant dans un pouvoir inconnu, déchire le rideau qui sépare les mondes et ouvre un portail vers une destination inconnue. Pendant que Myra retient Kaeron, le prince et ses compagnons franchissent le portail juste avant qu'il ne se referme et se retrouvent au milieu d'une forêt, sous un ciel aux reflets violets...

A suivre...

[Retour au sommaire](#)