



## Chapitre 21 : Force de persuasion

Par myfanwi

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres](#).

---

### Épisode 16 : Force de persuasion

*Par Kermadec*

Après avoir longuement erré dans de sombres couloirs, les Aventuriers parvinrent devant un escalier qui allait les conduire à leur but : la demeure des Intendants. Au moment d'emprunter ces marches, Bob susurra un conseil avisé à l'oreille de Théo. Mieux valait diminuer l'éclat de son armure pour ne pas attirer l'attention, une fois en haut. En effet, tous entendaient des bruits de pas résonner à l'étage supérieur.

Par mesure de précaution, Grunlek suggéra d'envoyer Icy en éclaireur. Shin approuva et envoya la petite créature vers l'inconnu.

La pièce dans laquelle Icy pénétra était exigüe et mal rangée. Une chaise traînait un peu plus loin, et une grande table recouverte de parchemins trônait contre le mur. Icy se glissa dessous et observa les alentours. Au fond de la salle, un serviteur portait un plateau dans une main tout en ramassant de l'autre quelques victuailles tombées au sol. En relevant les yeux, l'homme croisa le regard de l'invocation de glace, et fut pris de panique. Il commença à courir dans la direction opposée. Il appela à l'aide.

Alertés par le demi-élémentaire, les héros se précipitèrent en haut de l'escalier. Tout se déroula très vite. Théo, par réflexe, lança son bouclier vers l'homme. Le projectile atterrit contre le mur dans un fracas assourdissant. Au même moment, Grunlek tenta d'attraper le serviteur avec son grappin. Son bras métallique vint se heurter à la chaise, qui, dans sa chute, renversa des tableaux accrochés au mur. Enfin, en désespoir de cause, Théo jeta son épée droit devant lui. Sa cible resta indemne, mais le bruit de l'épée contre les dalles l'effraya suffisamment pour le faire trébucher.

Le paladin se rua vers lui et le plaqua au sol en pressant contre sa nuque. Derrière eux, le bouclier portant les armoiries de la Lumière tintinnabulait toujours.

— Hurle que c'est une fausse alerte ! Il ne faut pas que des soldats débarquent ici ! grogna Théo.

— Oh... Je m'ai fait mal... balbutia le serviteur terrorisé.

Face à cette situation tendue, le groupe échangea mentalement leurs différentes possibilités d'action. Le paladin souhaitait vivement faire taire à jamais cet individu gênant, mais Grunlek parvint à imposer son idée d'un interrogatoire préalable.

Les Aventuriers se replièrent vers les escaliers, en prenant soin de ramasser au passage les affaires de Théo. Pendant quelques secondes, ils se contentèrent d'écouter. Aucun son nouveau ne troublait le calme de la demeure. L'alerte n'avait sans doute pas été sonnée.

Tandis qu'Icy, effrayée par le comportement des humains, partait se réfugier plus loin sous la table, Bob commença à faire les cent pas devant le serviteur ceinturé par Théo et Grunlek. Le mage se délectait de la peur qu'il lisait dans le regard de leur otage. Il n'avait que trop rarement l'occasion de jouer à ce genre de jeux.

— Bonjour, susurra le mage. Je m'appelle Julius. Je sais pas comment tu t'appelles, et, je vais le dire, c'est pas important... L'univers, c'est un truc marrant, quand même. T'étais juste au mauvais endroit au mauvais moment, mais tu peux encore être utile. Tu peux encore vivre, suffisamment longtemps pour avoir une femme, des enfants, peut-être une retraite, je ne sais pas. Ou tu peux mourir maintenant si tu ne me dis pas exactement ce que je souhaite savoir ou si tu m'interromps quand je parle. Est-ce que tu as compris ?

— Oui.

— C'est bien. Comment tu t'appelles ?

— Clovis.

— Clovis... Clovis, je suis Julius. Bonjour. Dis bonjour, Clovis.

— Bon... Bonjour Clovis.



— Non, non... Comment je m'appelle?

— Clovis ?

— Roh, bon sang, dépêchez-vous ! maugréa Théo

— Julius... Je m'appelle Julius... Bon, Clovis... La capacité que tu as à répondre à mes questions va déterminer la douleur que tu ressentiras.

À ce moment-là, Bob enflamma le bout de son bâton. Cette démonstration de magie acheva de terroriser Clovis, qui commença à trembler entre les bras du paladin. Au même moment, le reste des aventuriers observaient sans trop comprendre cet étrange échange entre le tortionnaire et sa victime.

— Tu peux ne pas avoir mal. Mais tu peux aussi souffrir tellement fort que tu souhaiterais être mort. Tu comprends, Clovis ?

— Oui, je comprends. Ça fait mal, la douleur...

— Très bien... Tu travailles ici depuis combien de temps ?

— Euh... d... d... t... Entre sept ans et demi et huit ans...

— Très bien. Est-ce que tu peux nous dire combien il y a de gardes dans la pièce à côté qui viendraient voir comment tu vas, Clovis? Rappelle-toi, il vaut mieux me dire la vérité.

— Il n'y a pas de gardes à côté.

— Parfait. Maintenant, dis-moi où se trouve le bureau de l'intendant principal ?

— À côté... Dans la salle principale...

— Le bureau de l'intendant principal ? répéta Bob.

— Non, le bureau... dans la salle principale... de l'intendant...

— Où est la salle des coffres ? aboya Théo, lassé de cette conversation.

— Je crois qu'elle est en dessous... marmonna le serviteur.

— Très bien, répéta Bob. Clovis, je vais te raconter l'histoire de ta vie à partir de maintenant. La version courte, c'est celle où tu meurs ici et maintenant. La version longue, c'est que tu vas t'asseoir sur ces marches et ne faire absolument aucun bruit pendant les trois heures qui viennent. Si tu fais ça, tu vas vivre. Si tu fais quoi que ce soit d'autre...

Le demi-diable s'approcha du prisonnier. Lentement, il posa un index sur le front d'un Clovis en larmes. Tandis que le serviteur suppliait qu'on lui laisse la vie sauve, Bob faisait chauffer très légèrement son doigt. Il menaça ensuite sa victime, prétendant qu'au moindre mouvement de sa part, la magie insufflée en lui s'activerait et mettrait fin à sa piètre existence en le consummant de l'intérieur.

— Bien, maintenant, Clovis, tu vas t'asseoir là-bas et compter jusqu'à dix mille.

— Je sais pas compter jusque-là...

— Roh, mais allez, on perd du temps là ! renchérit le paladin, désireux d'en découdre.

Grunlek et Shin intervinrent alors pour apaiser la tension grandissante. Ils demandèrent au prisonnier s'il savait où trouver une carte des lieux. Clovis ne put leur répondre, mais précisa que la salle principale du bâtiment se trouvait juste à côté. À sa connaissance, les lieux étaient relativement calmes, ce jour-là. Il n'avait pas vu beaucoup de gardes. Il indiqua également l'existence d'une autre salle de stockage à l'étage où ils se trouvaient. Cette information piqua la curiosité des aventuriers. En effet, ils venaient tout juste de sortir bredouilles de la principale salle des coffres de la demeure. Enfin, satisfait par cet interrogatoire, le mage souhaita y apporter une conclusion.

— Bon, Clovis, tu as compris les règles : pour ne pas mourir, tu dois rester ici. Mes amis vont te lâcher, à présent.

— Oui... Mais... Il paraît qu'il y a un monstre en bas...

— Si tu restes ici, il ne t'embêtera pas. Ne bouge pas.

Le serviteur s'exécuta, tremblant. Il regarda, impuissant, les aventuriers s'éloigner dans le couloir.

Quelques mètres plus loin, Grunlek et Bob ressentirent d'intenses perturbations dans l'air. La magie... La magie n'était plus là. Quelque chose dans le bras du nain cliqueta de façon inhabituelle. Le diable partageant le corps du mage se tut. Pris de panique, les deux héros firent signe au groupe de s'arrêter. La situation n'était pas normale.

— Attendez, je vais vérifier avec mon détecteur d'héré... de magie !

Le bouclier de Théo confirma la crainte du pyromage : quelque chose ou quelqu'un créait des interférences avec la psyché. Le moindre sortilège, même le plus basique, ne fonctionnerait plus dans cet endroit. Or, Bob savait pertinemment qu'un tel dispositif anti-magie nécessitait une importante quantité d'énergie. Quels que soient les dangers qui les guettaient, ils devraient tous redoubler de prudence. Par mesure de précaution, le mage donna à Shin deux couteaux qu'il portait à sa ceinture. Le demi-élémentaire les accepta tout en jetant un coup d'œil inquiet à lcy. La petite créature souffrait, elle aussi, de la privation de magie...

Les Aventuriers étaient arrivés trop loin pour pouvoir renoncer. Ils progressèrent dans le couloir et atteignirent une salle. Une femme et un bouffon s'y trouvaient déjà, mais aucun d'eux ne semblait avoir remarqué les intrus. Soudain, frustré par une trop longue inaction, Théo fonça dans la pièce.

Alors que le paladin franchissait le pas de la porte, un immense garde sorti de nulle part se posta devant lui et abattit sa hache.

---

Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.fr).  
[Voir les autres chapitres.](#)

*Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurs et producteurs respectifs.  
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement et les auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.*

2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés