

Publié chez Bookelis

Chapitre 1

Publié chez Bookelis

"Vous avez entendu ? Un cheval a percuté l'enfant de Moore."

"Pauvre enfant. Il n'a que treize ans, n'est-ce pas ? Je pense qu'il est cloué au lit à vie."

"C'est une vieille nouvelle. Roy s'est réveillé, mais quelque chose ne va pas dans sa tête. Il n'arrête pas de s'éloigner dans la cour."

Les fermiers du champ f chuchotent sur la tragédie qui a frappé un garçon nommé Roy. Derrière eux, un homme costaud pose tranquillement sa houe et serre les poings. Il était furieux, frustré, mais aussi impuissant.

Cet homme, c'était Moore, celui dont parlaient les fermiers, et aussi le père de Roy. Il n'était qu'un humble paysan comme les autres, qui avait travaillé dans les champs pendant la moitié de sa vie. Il n'était ni beau, ni capable, ni riche. Personne n'avait voulu l'épouser, jusqu'à ce que sa femme arrive et le fasse malgré ses défauts. Il avait alors vingt-trois ans.

Le couple a eu un enfant à l'âge de vingt-cinq ans. À leur époque, la plupart des gens étaient déjà parents à seize ans. Avoir un enfant à vingt-cinq ans signifiait qu'ils étaient en retard sur leurs pairs. Ils se souciaient énormément de Roy et craignaient qu'il ne se blesse. C'est pourquoi il travaillait rarement dans les champs.

Roy était un garçon tranquille. Il écoutait ses parents, se tenait à l'écart et arborait toujours un sourire penaud. Il contrastait fortement avec les enfants sauvages qui envahissaient le village dès qu'ils en avaient l'occasion.

"Roy est un bon enfant. Quel dommage..."

L'idée de l'état de santé de Roy n'a fait qu'aggraver la blessure de Moore. Ils pensaient vivre une vie heureuse et paisible avec leur fils pour toujours, mais hélas, elle fut écourtée. Il y a quatre jours, une femme a traversé le village à cheval et Roy s'est trouvé sur son chemin. Le cheval ne l'a qu'effleuré, mais cette simple effleurement l'a tué.

L'herboriste peu compétent du village n'a pas réussi à trouver ce qui n'allait pas chez Roy, et

il pensait que le garçon était fichu. Le lendemain, comme par miracle, Roy se réveilla. Mais c'était un garçon changé. Ses yeux étaient éteints, il était silencieux et ne répondait pas quand on lui parlait. Tout ce qu'il faisait, c'était regarder le ciel comme une personne qui a perdu la tête.

Moore soupira. Il se faisait tard et il ramassa sa houe avant de rentrer chez lui. Il était toujours inquiet pour son fils.

Les maisons des villageois étaient primitives et laides, faites de chaume et de bois. Un simple coup de vent aurait pu faire s'envoler ces bâtiments branlants. Kaer était un petit village, abritant une centaine de familles.

La maison de Moore était située à l'ouest du village. Il était midi lorsque Moore revint, et le soleil les éblouissait sans aucune pitié. Malgré cela, un jeune enfant fixait le soleil, les yeux sans ciller, comme s'il s'agissait d'une marionnette sans âme. À côté de lui se tenait une villageoise ordinaire, à la peau rugueuse, qui donnait à manger aux poulets.

"Pourquoi fixe-t-il le soleil ? Et s'il se fait mal aux yeux ? Susie ! Je croyais t'avoir dit de le surveiller. Tu ne sais pas que c'est mauvais pour lui ?"

Moore s'est précipité dans son jardin et a pataugé dans les herbes folles pour aller chercher son fils. Il plaça Roy devant la porte d'entrée et tapota ses cheveux coupés à la houppe.

Une pointe de tendresse s'épanouit sur le visage sec et jauni de Moore. "Ne refais jamais ça, Roy. D'accord ?"

Roy ne répondait à personne ni à rien après s'être réveillé il y a un moment, mais lorsque Moore l'appela à nouveau, quelque chose s'alluma en lui, et ses yeux commencèrent à s'éclaircir. "Hein ? Papa ? Luo Yi... Non, Roy," marmonna-t-il. "C'est vrai. Je m'appelle maintenant Roy.

"Vous venez de parler, Roy ?" Surpris, Moore s'est rapproché de Roy, dans l'intention de confirmer qu'il parlait. Finalement, il obtint sa réponse. Son fils, silencieux depuis trois jours, s'était remis à parler. Au moins, il n'est pas devenu muet.

"Viens ici, Susie ! Laisse les animaux tranquilles ! Roy vient de parler !" Moore cria, et Susie arriva quelques instants plus tard, visiblement pressée.

Le couple a serré Roy dans ses bras et, lorsqu'il a prononcé leurs noms, des larmes ont coulé sur leurs visages. Roy regarda attentivement ses parents, Moore et Susie. Ils n'étaient pas très beaux, mais pas laids non plus. Leurs vêtements étaient en chanvre et ils avaient l'air usés. Leur peau était rugueuse et ils avaient l'air décharné à cause du surmenage. Ils avaient l'air de deux

villageois innocents et accueillants.

"Ce sont donc mes parents." Les larmes montèrent aux yeux de Roy, et quelque chose lui tirailla le cœur. Il serra ses parents dans ses bras.

Au même moment, deux souvenirs différents fusionnèrent en lui. Avant Roy, il était Luo Yi, un lycéen de la nation C qui avait abandonné ses études. Au même moment, Roy vivait à Kaer, un village de Lower Posada, à la frontière sud d'une nation appelée Aedirn.

Les parents de Luo Yi sont morts dans un accident et il a quitté l'école après leur mort. Il s'est renfermé sur lui-même et est devenu accro au monde des jeux. Une fois qu'il avait épuisé tous les frais de compensation, Luo Yi se suicidait. Il n'avait pas de parents, pas de voiture, pas d'argent, et il était accro aux jeux. Dans sa société d'origine, c'était une véritable condamnation à mort.

D'un autre côté, Roy n'était peut-être que l'enfant de paysans pauvres, mais ses parents l'aimaient. Luo Yi aspirait à ce genre de relation.

"Je suis devenu accro aux jeux pour combler le vide dans mon cœur. Et maintenant, j'ai une deuxième chance de le faire. Les dieux me sourient." Luo Yi hérita de tous les sentiments et souvenirs de Roy, ce qui lui permit de se sentir proche de Moore et Susie.

"Qu'est-ce qui t'est arrivé, Roy ? demande Susie. "Tu nous as fait peur !

"Le cheval m'a choqué. Tout ce dont je me souviens, c'est de la peur que j'ai eue. Je ne sais pas ce qui s'est passé.

"Arrêtez les questions !" Moore a rugi contre sa femme. "Tout ce qui compte, c'est que Roy aille bien. C'est tout ce qui compte. Il tapote affectueusement la tête de Roy.

Après avoir calmé ses parents inquiets, Roy fit le tour de sa nouvelle demeure, et un sourire amer se dessina sur son visage. Les murs étaient inégaux et branlants, la maison ne possédait qu'une cheminée, un chaudron en acier, quelques tables et chaises, et deux lits - si tant est que l'on puisse appeler lit une pile de foin recouverte de morceaux de tissus usés.

Le déjeuner fut préparé en peu de temps. Quelques pains secs, durs et défigurés, un œuf, deux poissons séchés et un bol de soupe de légumes variés furent étalés devant lui. La nourriture était assez simple et il n'y avait pas d'assaisonnement. Le sel était un luxe dans la maison.

Roy trouva la nourriture bizarre, mais malgré tout, il en prit une bouchée. "Ne te plains pas, Roy. Tu n'as pas eu l'occasion de manger des légumes bio comme ça dans ta vie passée."

Grâce à l'instinct de son corps, Roy accepta le goût de la nourriture peu de temps après avoir pris sa première bouchée. Affamé après des jours sans manger, sa faim le poussa à engloutir la nourriture. Peu de temps après, le repas rare se fit plus rare.

"Ralentis, fiston. Tu ne veux pas t'étouffer avec la nourriture."

Le couple regarde leur fils en souriant. Ils continuaient à empiler la nourriture dans son assiette, mais ils n'y touchaient pas eux-mêmes, même s'ils mettaient de temps en temps du poisson séché dans leur bouche.

Moore et Susie quittèrent la maison dans l'après-midi après avoir décidé de dépecer un poulet pour Roy ce soir-là. C'est alors que l'expression de Roy devint sérieuse.

Aedirn. Cela me dit quelque chose. Roy jouait à "The Witcher 3" pendant de nombreuses heures, et le nom "Aedirn" ne lui était pas étranger. C'était l'un des quatre royaumes. C'était un monde de sorciers et de monstres. Les bandits, les monstres, les fléaux et les catastrophes étaient monnaie courante dans le monde et à l'époque où se trouvait Roy. Les humains luttèrent pour rester en vie, s'accrochant à la chance de vivre ne serait-ce qu'un jour de plus.

Si je n'ai pas d'électricité, je peux mourir à tout moment.

D'après les souvenirs originaux de Roy, il était en l'an 1260. Si la légende était exacte, le talentueux roi de Nilfgaard, la Flamme Blanche, Emhyr var Emreis, allait déclencher la première Guerre du Nord dans trois ans. Même si la guerre commencerait à Cintra - une nation lointaine à l'ouest de la Basse Posada - les soldats pourraient s'échapper dans leur région, et le chaos s'ensuivrait.

Dans sept ans, en 1267, la deuxième guerre du Nord se déclenchera, et Aedirn n'y survivra pas.

Ai-je un quelconque pouvoir ? Que dois-je faire ? Je dois au moins mettre Moore et Susie en sécurité. Même s'il n'avait que treize ans, Roy n'avait pas beaucoup de temps devant lui s'il voulait sauver ses parents. Heureusement, il n'était pas venu dans ce monde sans rien pour l'aider. Comme de nombreux habitants de l'autre monde, il avait sa propre tricherie pour l'aider dans sa quête.

Chapitre 2

Ouvrez ma feuille de personnage, pensa Roy, et une foule de messages étranges envahirent son esprit.

'Feuille de personnage :

Roy

Âge : treize ans et sept mois

Sexe : Homme (Cette information ne sera plus affichée à l'avenir)

Statut : Civil

(Vous êtes l'enfant d'un agriculteur. Jusqu'à présent, vous n'avez reçu aucune formation professionnelle et n'avez étudié dans aucun domaine. Vous ne maîtrisez encore aucune compétence et votre talent est encore caché).

HP : 40 (en bonne santé)

Force : 4 (5). La force détermine la puissance de certaines attaques physiques. Augmente le poids que vous pouvez porter, ce qui vous permet de porter des équipements de protection plus lourds mais plus résistants, et d'utiliser des armes plus lourdes. Affecte votre endurance dans une certaine mesure.

Dextérité : 5 (5). La dextérité détermine votre vitesse de déplacement, votre vitesse d'attaque, vos réflexes et votre équilibre. Une grande dextérité vous permet d'esquiver, de réagir et de bloquer les attaques. Elle vous permet également d'effectuer des mouvements difficiles.

Constitution : 4 (5). En tant que base de votre endurance, la Constitution détermine le nombre de coups que vous pouvez encaisser, votre vitesse de course et vos prouesses au combat. Affecte la régénération de la vie dans une certaine mesure.

Perception : 5 (5). La perception inclut vos cinq sens. Vous avez une chance de prédire un danger imminent, ainsi que d'augmenter votre efficacité dans l'évaluation de votre environnement. La perception augmente vos chances de trouver un trésor enfoui. Une personne dotée d'une meilleure perception a également plus de chances de détecter un danger imminent. Elle peut également percevoir les secrets cachés dans le vide.

Volonté : 4 (5). La volonté détermine votre résistance aux attaques mentales et votre vitesse de récupération des effets psychologiques, tels que la douleur et la tristesse. Plus votre volonté est élevée, plus vous restez calme dans les situations dangereuses, ce qui vous permet d'exécuter parfaitement vos mouvements. Si votre volonté est suffisamment grande, vous pourrez affecter des objets physiques.

Charisme : 5 (5). Votre apparence, votre aura et vos talents d'orateur entrent en ligne de compte pour déterminer votre charisme. Le charisme joue un rôle dans la communication avec les membres d'une même espèce. Un charisme élevé permet de gagner facilement l'affection de quelqu'un, et les membres de votre espèce seront invariablement attirés par vous.

Esprit : 6 (5). L'esprit détermine votre niveau de concentration et vous permet de vous concentrer sur la tâche qui vous attend. Il peut également augmenter votre taux d'absorption, la quantité d'acceptation et le contrôle des quatre éléments, ce qui est également connu sous le nom d'énergie du chaos. Affecte la puissance des sorts et pseudo-sorts.

PR/N : D'après ce que nous avons compris, (5) correspond à un adulte en bonne santé. Ainsi, 4 (5) signifie un niveau légèrement inférieur à celui d'un adulte en bonne santé, 5 (5) signifie le même niveau qu'un adulte en bonne santé, et 6 (5) signifie meilleur qu'un adulte en bonne santé.

Compétences : Aucune

Espace de stockage : 1 mètre cube

Divers : Inconnu

EXP : 1/100 (Une fois la barre d'EXP remplie, vous pouvez passer au niveau supérieur.

Chaque niveau vous octroie un point d'attribut et un point de compétence.)

La feuille de personnage était la triche de Roy dans ce monde. Grâce à elle, il resta sous le soleil pendant trois jours, car l'absorption de son énergie l'aiderait à se débarrasser de son état de confusion. En même temps, il gagnait une EXP en restant sous le soleil.

"Le soleil me donne donc 0,33 EXP par jour. Dans ce cas, rester sous le soleil pendant 333 jours remplirait ma barre d'EXP et me ferait monter en niveau." Roy se calma. Rester sous le soleil pour monter en niveau était une idée stupide, mais c'était le moyen le plus sûr d'y parvenir.

Hm, si le soleil peut m'accorder l'EXP, la nourriture peut-elle en faire autant ? C'était une

bonne idée, mais irréalisable dans la réalité. Roy n'avait que suffisamment de nourriture pour ne pas mourir de faim et rester en bonne santé. L'énergie qu'elle contenait n'était pas suffisante pour être convertie en EXP. "Alors si je veux augmenter mes statistiques, je vais devoir trouver un moyen de gagner quelques couronnes et de me remplir la panse."

A/N : Les couronnes sont la monnaie du jeu. La seule monnaie des royaumes du nord est l'oren de Temeria, également connu sous le nom d'orens, tandis que la monnaie d'Aedirn est le ducat et le mark. Cela rendrait le taux de change trop confus, donc à partir de maintenant, nous utiliserons les couronnes et les orens. Le taux de change de la monnaie est de un pour un.

S'il gagnait assez de couronnes, Roy pourrait même engager des mercenaires ou des sorciers réputés pour escorter ses parents lors de leur départ pour la ville de la liberté, Novigrad, située en Redania, au nord-ouest de leur village. Redania était impliquée dans les Guerres du Nord, mais la nation n'était pas touchée. Au moins, les civils pouvaient y vivre en paix.

"L'argent mis à part, je dois voir s'il y a un autre moyen de gagner des EXP."

Compte tenu du jeu et de l'expérience de Roy, tuer des monstres serait le moyen le plus probable de gagner de l'EXP, et le monde de "The Witcher" était rempli de toutes sortes de créatures. S'il se promenait dans la nature au-delà du village ou des rivières environnantes, il pourrait tomber sur un noyé s'il n'avait pas de chance.

Roy n'était qu'un petit garçon chétif et faible qui n'avait aucune aptitude au combat. S'il partait à la chasse, il serait mis en pièces par les chiens et les loups sur le chemin. Il serait mort pour rien.

De toute évidence, il ne pouvait pas réapparaître dans ce monde, contrairement à ce qui se passait dans le jeu. "Je dois être prudent. Les légendes naissent dans les endroits les plus improbables. Je devrais commencer par une créature plus petite."

Il entre dans la cour et jette un coup d'œil à la grande chèvre blanche qui se détache du reste des animaux. Non. Cette chèvre peut donner du lait et elle est trop grosse pour que je m'en occupe. Il renonça à tuer la chèvre, et quelques coqs bondirent joyeusement devant lui. Roy serra les dents et retourna à l'intérieur pour prendre un couteau. "De toute façon, papa va en tuer un ce soir pour moi. Pourquoi je ne le ferais pas moi-même ?"

Roy fixa son regard meurtrier sur un gros coq gris. S'apercevant du danger imminent, le coq poussa un cri strident et bondit autour du poulailler, essayant d'échapper au meurtre.

Si quelqu'un passait par là, il assisterait à une scène hilarante : un jeune homme maigre à la poursuite d'un majestueux coq gris. La créature continue de croasser et de courir pour sauver sa vie, tandis que le garçon n'arrête pas de la poursuivre.

Roy tombait et se relevait sans cesse, ne voulant pas abandonner. Alors qu'il était déjà trempé de sueur et que ses jambes étaient devenues de la gelée, il attrapa enfin les ailes du coq. Roy a tenu le couteau sous le cou, mais il n'a pas réussi à tuer.

"Je n'ai rien tué jusqu'à présent. Pas même un poulet. Je ne m'attendais pas à ce que mon premier meurtre soit un gros coq stupide."

Cela lui rappela le légendaire Witcher, Geralt of Rivia. Geralt avait de nombreux titres, dont "le loup blanc", "le boucher de Blaviken" et "le tueur de géants". Roy trouvait ces titres cool et menaçants.

"Personne ne doit savoir cela. Et si un jour je deviens une légende, et que le barde m'appelle "le tueur de coqs" ? Ce serait stupide."

Cette pensée poussa Roy à accélérer le rythme. Il entailla maladroitement le cou du coq, et le sang gicla dans le ciel. Une partie lui éclaboussa même le visage.

Au même moment, le coq sortit ses griffes et chanta pour la dernière fois de sa vie. Peu de temps après, il gisait sur le sol, convulsant et rendant son dernier souffle, tandis que Roy grimaçait.

2/100 ! Ça a marché ! "Je le savais ! Ça marche !"

Il était heureux que personne ne l'ait vu tuer le coq, mais un cri de panique lui parvint : " Par les dieux ! R-Roy l'imbécile est possédé par un monstre ! Il a tué le poulet de sa famille !" Un morveux de huit ans avait une expression horrifiée sur le visage alors qu'il criait le "meurtre" du coq. Roy jura que tout le village aurait pu entendre son cri. Il ressemblait à la marmotte hurlante que Roy avait vue dans sa vie antérieure.

L'apparition du garçon fit briller les yeux de Roy, qui n'était manifestement pas concerné par l'accusation portée par le garçon. Ce garçon, c'est Brandon, le fils du boucher.

En tant que boucher officiel d'un village reculé comme Kaer, tous les villageois devaient lui demander son aide lorsqu'ils avaient besoin d'abattre leur bétail. "Si je parviens à devenir l'apprenti du boucher, j'aurai beaucoup d'EXP à gagner.

Chapitre 3

Les rues du village étaient inégales, accidentées et piétinées, avec des flaques d'eau que l'on pouvait voir tout le long, scintillant sous le soleil. Un jeune homme et un enfant se dirigeaient vers la maison de Fletcher, le boucher, au nord du village.

Si Roy se souvient bien, Fletcher était un parent éloigné de Susie, et ils se rendaient visite de temps en temps. Peut-être que ça peut marcher.

"Hah ! Regarde-toi, Tueuse de coqs. Tu es maigre et faible. Même une chauve-souris est plus grande que toi. Tu veux être l'apprenti de mon père ? Rentre chez toi et regarde le soleil comme tu le fais toujours", se moque Brandon en aspirant la morve qui lui coule sur la lèvre.

Roy suivait Brandon. Le garçon mesurait à peine un mètre quatre-vingt-dix, tandis que Roy mesurait environ un mètre quatre-vingt-dix. En regardant la coupe au carré de Brandon, Roy appuya sur les mèches de cheveux qui dépassaient pour les aplatir. Avant que Brandon ne puisse se retourner, Roy retire sa main. PR/N : Un mètre quatre fait environ 1,22 mètre. Cinq pieds et quatre pouces, c'est environ 1,63 mètre.

Eh bien, c'est l'endroit.

Il était un homme de dix-huit ans dans sa vie antérieure, alors Roy pensait qu'il n'y avait pas lieu de se disputer avec un gamin. Il haussa les épaules, l'air nonchalant. "J'ai déjà treize ans. Et si j'ai tué un poulet ? Il n'y a que les morveux comme toi qui auraient peur. Tueuse de coqs ? C'est un nom stupide. Où l'as-tu trouvé ? Au pays des idiots ?"

"Tu es un imbécile qui ne peut même pas labourer un champ, et pourtant tu peux tuer un poulet ? De toute évidence, tu es possédé par un démon, je vais donc devoir te surveiller de près. Attends, tu viens de me traiter de bouseux ?" Brandon essuya la morve de ses lèvres avec ses grosses mains sales, avant d'essuyer ses doigts sur sa chemise propre.

La situation financière de Brandon est meilleure que celle de la plupart des familles du village, car il est le fils du boucher. Il ne mourait jamais de faim et ses vêtements étaient toujours propres. Même s'il n'était qu'un jeune enfant, ses camarades n'étaient rien d'autre que ses flagorneurs. De ce fait, il avait un complexe de supériorité depuis son plus jeune âge, et il ne

tolérait aucune insulte envers sa personne.

"Hé, bouseux ! Mon père a vu la reine Meve de Lyria et Rivia au festival du solstice d'hiver. et il m'a raconté ce grand événement tous les soirs ! Tu n'as jamais quitté ce village, et tu me traites de bouseux ?"

"Oh, donc vous dites que l'oncle Fletcher se vante devant vous tous les soirs, hein ? Il t'a déjà parlé de tours de magie ?" Roy observa calmement l'expression de Brandon. Lorsqu'il entendait parler de tours de magie, les yeux de Brandon brillaient, et ils se remplissaient de désir et d'admiration à mesure qu'il en parlait.

Roy fut soulagé de voir que Brandon s'intéressait aux tours. Il s'arrêta dans son élan et bomba le torse. "Si tu peux convaincre l'oncle Fletcher de me prendre comme apprenti, alors moi, le grand Roy, je te montrerai un tour de magie."

"Ouais, dis ça au fils de Don Quichotte, peut-être que ça marchera. Je ne serai pas... dupe ?" Brandon s'étouffa en prononçant ces mots, et sa mâchoire s'affaissa au point que quelqu'un aurait pu lui mettre un œuf dans la bouche. Ses yeux s'écarquillèrent et sa bave coula de façon incontrôlable.

"C-Comment as-tu fait ?" Sous ses yeux, sous le soleil éclatant, le caillou dans la main droite de Roy avait disparu sans laisser de trace, comme s'il s'était éloigné avant que l'on s'en rende compte.

Lorsque Roy serra le poing et l'ouvrit à nouveau, le caillou apparut dans l'air. "Tu vois ça ? C'est le tour dont je t'ai parlé. " Roy était satisfait de la réaction de Brandon. Le secret de cette astuce se trouvait dans l'espace d'inventaire de Roy. Le caillou y avait été transporté, et il suffisait à Roy d'y penser pour le faire réapparaître.

"Je ne te crois pas ! Refais-le !"

"Faisons-le avec un objet différent cette fois-ci. Avez-vous de l'argent ?" demande Roy.

"Bien sûr que oui." Brandon faisait parfois passer de l'argent à son père pour offrir à ses copains des fruits secs et du vin de fruits à l'auberge.

"J'ai besoin d'une couronne pour faire cela. Si vous le pouvez, donnez-la moi."

Piqué par la curiosité, Brandon tombe dans le piège de Roy. Il sort une pièce jaune - une couronne - et la donne à Roy. Il se penche ensuite pour voir le truc. Roy ferma la paume de sa main et la tourna vers le bas. Lorsqu'il la tourna à nouveau vers le haut, la couronne avait disparu

dans l'air.

"Je suis resté à la maison tout le temps pour apprendre ce tour. Maintenant que je l'ai maîtrisé, je pense que je devrais vous le montrer."

Brandon, toujours sceptique, cherche Roy, mais il ne trouve aucun endroit où Roy aurait pu cacher la couronne. N'ayant plus d'excuses, il accepte le marché de Roy.

"C'est ça. Tu m'apprends ce tour, et je demanderai à mon père de te prendre comme apprenti. C'est une bonne affaire."

"Oh, et une dernière chose que vous devez savoir." Comme Brandon n'avait pas demandé à récupérer son argent, Roy le garda pour lui. "Ne m'appelle plus jamais Tueuse de Coqs, et n'en parle à personne."

Dans la maison du boucher se tenait un homme rondouillard d'âge moyen qui caressait une vache suspendue à l'envers par les membres sur un chevalet de boucherie. Alors qu'il s'apprêtait à l'abattre, le boucher aperçut Roy et Brandon qui entraient. Il ignora Roy et rugit de colère contre son gros fils. "Où es-tu encore allé, sale gosse ? Cette fois, tu as manqué les cours du chef pendant un demi-mois ! Tu crois que l'argent pousse sur les arbres ? Si tu continues à être analphabète, tu peux oublier de devenir barde ! Sois un boucher comme moi !"

Brandon baisse les yeux et rougit lorsque son père lui expose son rêve. Il était le fils d'un boucher, mais son rêve était de devenir un barde qui parcourait le monde et racontait diverses histoires aux gens qu'il rencontrait en chemin. Si quelqu'un l'apprenait, il rirait aux éclats.

Seuls trois villageois de Kaer savaient lire et écrire, dont le chef. La plupart des villageois devaient payer pour écrire à leurs proches. Même si Fletcher était une simple brute, il ne voulait pas que son fils soit analphabète.

"Si tu peux obtenir les éloges du chef, je demanderai à Tom de t'emmener à Vengerberg, Brandon ! Si tu peux tout apprendre de lui, je t'emmènerai à l'université d'Oxenfurt, même si cela me met en faillite ! Ta mère voulait que tu y ailles avant de mourir. Ne la déçois pas !"

Roy n'a pas vraiment réfléchi lorsqu'il a appris que Brandon voulait devenir barde, mais il a été surpris par les propos de Fletcher. Ce type a un grand rêve.

Le métier de boucher était lucratif, mais les personnes instruites jouissaient d'un meilleur statut dans le monde. Quelqu'un qui savait lire et écrire le langage courant des royaumes du Nord

pouvait mener une vie agréable dans n'importe quel village. S'il avait la chance d'être scribe dans une ville, il jouissait d'un grand respect. S'il parvenait à entrer dans une université, il serait presque vénéré.

L'université mentionnée par Fletcher, Oxenfurt, était l'une des meilleures du monde, et seule l'Académie Impériale Nilfgaardienne l'égalait. Les meilleurs amis de Geralt, Jaskier et Shani, étaient diplômés d'Oxenfurt.

Il ne faut pas sous-estimer les villageois, hein ?

Roy regarde Fletcher, puis Brandon.

Fletcher hurlait toujours sur son fils et ignorait Roy. "Rentre dans la maison, sale gosse !"

Brandon lança un regard suppliant à Roy, et ce dernier s'approcha de Fletcher. "Oncle Fletcher, je suis -"

Le boucher lui fait signe de s'impatiser et intervient. "Vous êtes guéri, n'est-ce pas, Roy ? Prends un peu de viande avec toi tout à l'heure, quand tu rentreras. Susie se fait un sang d'encre à ton sujet, alors passe un peu de temps avec elle."

Brandon, toujours désireux d'apprendre le tour de magie, croassa malgré sa peur : "Fletcher, il veut être ton apprenti".

"Lui ?" Fletcher jeta un coup d'œil à Roy. "Je cherche un apprenti, mais tu n'as jamais travaillé dans les champs. Susie ne te laissera pas faire. De plus, tu es frêle et faible. Combien de temps te faudra-t-il pour traiter un animal ? Une demi-journée ? Non, tu ne peux pas être mon apprenti. Va-t'en", dit Fletcher en toute honnêteté.

Le métier de boucher était peut-être épuisant et sale, mais tout le monde voulait l'exercer. Tant qu'ils avaient le savoir-faire, ils pouvaient gagner beaucoup de couronnes et de luxe. Fletcher voulait que Brandon hérite de l'entreprise - car cela lui permettrait de vivre toute sa vie - mais comme Brandon pouvait apprendre le langage courant, Fletcher ne l'a pas forcé à le faire. Brandon avait de toute façon un meilleur avenir.

Comme Roy était fragile, la plupart des moyens de gagner de l'EXP étaient dangereux pour lui. Il avait besoin d'une source sûre et stable d'EXP, pour qu'un petit obstacle ne l'arrête pas. Il fit craquer ses doigts et prit un air sérieux. "Laissez-moi vous expliquer, oncle Fletcher."

Il a acquiescé.

"J'en ai parlé avec mes parents, c'est donc moi qui décide." Roy marqua une pause. "Tu as

dit qu'un corps robuste était essentiel pour un boucher, et tu as raison, mais plus que cela, un grand boucher doit être habile et expérimenté. Je pense que je peux y arriver si je travaille suffisamment. Je sais que tu peux découper parfaitement tout le bétail, même les yeux fermés, parce que tu as de l'expérience.

"Je suis peut-être fragile maintenant, mais je suis jeune, énergique et en pleine croissance. De plus, j'apprends vite. Si tu veux bien m'enseigner, je ne te décevrai pas, je te le promets." Roy serra les dents et fit une autre proposition. "Si je ne peux pas travailler correctement pendant mon apprentissage, je travaillerai gratuitement. Tout ce dont j'ai besoin, c'est d'un peu de viande occasionnelle."

Après avoir entendu l'offre, le boucher sourit. "Tu as changé, Roy. Avant, tu étais très calme, mais maintenant, tu as la langue bien pendue. On dirait que je vais devoir te prendre en charge. Bon, je te donne une chance pour le bien de Susie. Peux-tu tuer ?" Il s'éloigna, révélant la vache derrière lui.

"Si tu arrives à tuer cette grosse vache et à ne pas vomir, je te prendrai comme apprenti."

Il pensait que Roy ne tuerait pas, car un jeune homme comme lui n'avait jamais vu de sang. Cependant, l'âme qui habitait ce corps vivait à une époque où l'information était libre, et le sang abondant. Roy, ou plus précisément Luo Yi, avait vu pire qu'un boucher de vache.

Roy prit le couteau de Fletcher calmement avant de s'approcher de la vache suspendue. Il se retourna ensuite et dit sincèrement : "Oncle Fletcher, pour être honnête, j'ai fait un long rêve après que le cheval m'ait percuté, et j'ai décidé de me changer après m'être réveillé. Je ne suis qu'un villageois qui ne sait rien du travail dans les champs, mais je dois apprendre quelque chose pour subvenir à mes besoins et à ceux de ma famille. Moore et Susie s'occupent de moi depuis longtemps. Il est temps que je paie mon dû."

Un silence assourdissant s'abattit sur la maison du boucher. Brandon a perdu toutes ses couleurs et retient son souffle. Il avait beau être le fils du boucher, il n'avait jamais rien tué. Chaque fois que Fletcher travaillait, il restait loin, très loin, et se bouchait les oreilles. Le frêle Roy, qui tenait le couteau de boucher rutilant, lui paraissait si familier et pourtant si étranger.

Roy n'est plus le timide qu'il était, pensa Brandon.

La surprise se lit sur le visage étincelant de Fletcher. Roy vient-il de grandir ? Il travaille déjà pour sa famille. Puis il jeta un coup d'œil au morveux qui était son fils.

Devrais-je prendre un cheval pour écraser ce morveux ? On dirait que c'est comme ça qu'on grandit en tant que personne.

"Roy, il devrait y avoir un bourrelet autour du cou de la vache. Je l'ai trouvé tout à l'heure. Utilise le couteau et plante-le dedans. Si tu t'y prends bien, la vache devrait mourir paisiblement."

Au moment où Fletcher dit cela, Roy plissa les yeux. Il repensa à la façon dont il avait tué le poulet, et saisit la sensation qu'il avait eue en lui tranchant la gorge.

Roy s'élança calmement, et le couteau donna un coup de poignard net et féroce. Roy transperça le cou de la vache et retira le couteau en un instant. L'animal le regarda, les yeux écarquillés, pour la dernière fois de sa vie. Des larmes coulaient sur son visage, et elle meuglait faiblement avant de rendre son dernier souffle sans se débattre.

En même temps, la feuille de personnage de Roy indiquait qu'il avait sept EXP. Il est évident que le fait de tuer la vache lui a permis d'obtenir cinq EXP.

C'était son deuxième meurtre, mais il n'a pas vomi et il n'était pas non plus excité.

Tuer une vache n'est pas la même chose que tuer un poulet. Au lieu d'être ravi d'avoir vécu cette expérience, Roy s'est senti triste et effrayé.

Pourquoi gagne-t-on de l'EXP en tuant ? Comment cela fonctionne-t-il ? Combien d'EXP puis-je gagner en tuant un humain ? Les êtres vivants ne sont-ils rien d'autre que de l'EXP pour ma feuille de personnage ? Et comment détermine-t-on le montant d'EXP que je gagne pour le meurtre que je fais ? La taille ? La force vitale ? Ou l'âme de la créature ? Ou... quelque chose d'autre ? D'innombrables questions lui venaient à l'esprit, et il devait tuer pour trouver la réponse à ces questions. Il se tenait devant la vache morte, abasourdi, et du sang coulait de son couteau.

Au même moment, Fletcher laissa échapper un rire franc et lui donna une claque sur l'épaule. L'impact de cette claque fit sortir Roy de sa transe. "Joli coup ! Je ne m'attendais pas à ce que tu sois aussi courageux. Tu es devenu plus courageux après avoir failli être écrasé par le cheval ? Quoi qu'il en soit, tu as été retenu. Si ça ne te dérange pas de te salir et de t'épuiser, viens ici avant l'aube demain. Si vous réussissez, vous recevrez de la viande. Quelques couronnes aussi, si tu es exceptionnel."

Fletcher prenait de l'âge. Son fils passe son temps à apprendre le langage courant et refuse

d'hériter de l'affaire. Le boucher avait désespérément besoin d'un assistant. Roy était peut-être fragile, mais Fletcher avait veillé sur lui pendant des années. Roy était un garçon honnête qui savait rendre la pareille. À cause de Susie, il était aussi l'oncle de Roy, et Fletcher ne voyait pas d'inconvénient à lui enseigner le métier.

Roy sortit de sa tristesse, et la résolution s'empara de lui. "Je serai là à l'heure, oncle Fletcher." Je peux à peine me nourrir, et un danger inconnu approche. Je ne peux pas m'apitoyer sur le sort d'une vache alors que je dois tuer d'autres créatures. Cela ferait de moi un hypocrite, se moqua-t-il. Puis Roy cessa de s'apitoyer sur son sort et serra fermement le couteau.

Chapitre 4

Ce soir-là, Roy supplie Moore et Susie de le laisser travailler comme apprenti boucher. Le couple a d'abord refusé, mais comme Roy ne s'arrêtait pas, ils ont accepté.

Le couple était aux côtés de Roy depuis le jour de sa naissance, et ils trouvaient bizarre que le comportement de Roy ait complètement changé après son réveil. Alors qu'il était un enfant calme et timide, il est devenu bavard et expressif.

Cependant, la sollicitude de Roy à leur égard n'était pas feinte, de sorte que le couple innocent n'a rien soupçonné. Au contraire, ils se sont sentis soulagés par le changement de leur fils. Ils pensaient que l'accident l'avait fait mûrir et grandir.

Le lendemain, les villageois de Kaer sont surpris de voir un Roy frêle suivre le boucher.

"Le fils de Moore est-il devenu fou après avoir failli être écrasé ? Il est aussi faible qu'une fille. Il ne peut rien abattre."

"Oh, qu'est-ce que tu en sais, espèce de bouseux ? Le garçon a frôlé la mort. Bien sûr, il va changer, mais je parie qu'il ne passera pas la semaine. Tout le monde ne peut pas être boucher, et c'est un travail lucratif. Pourquoi Fletcher veut-il partager avec lui ?"

Les villageois racontaient des ragots sur lui, mais Roy ignorait leurs commentaires désobligeants. Tout ce qu'il voulait, c'était travailler avec Fletcher, mais au bout d'un jour, il s'aperçut que le métier de boucher n'avait rien à voir avec ce qu'il avait imaginé.

Après avoir envoyé le gros bétail à la boucherie, Fletcher donnait aux vaches et aux chèvres une poudre jaune qui les paralysait afin qu'elles ne se débattent pas pendant qu'on les tuait.

Fletcher lui explique que la poudre est un anesthésiant que lui a donné l'herboriste du village. Après avoir tué le bétail, il y avait la partie la plus difficile : découper parfaitement la viande. Pour que les muscles restent intacts après la découpe, le boucher devait avoir une connaissance approfondie de l'anatomie des vaches, des chèvres et des cochons.

Fletcher n'était pas assez doué pour dessiner l'anatomie du bétail. Tout ce qu'il pouvait faire, c'était enseigner à Roy par l'action.

Lorsque Roy vit Fletcher dépouiller calmement la vache, l'éventrer et découper la viande en filets, il se mit à vomir. La puanteur des entrailles de la vache emplissait l'air, devenant un miasme de tout ce qui était immonde dans le monde. Partout où il regardait, Roy ne voyait qu'une teinte cramoisie, le sang de la vache giclant partout.

Son estomac s'est retourné et il a de nouveau vomi. Le meurtre n'était pas grand-chose, mais le démantèlement du bétail avait mis sa volonté à rude épreuve.

Le boucher s'esclaffe. "Je savais que quelque chose n'allait pas quand vous avez tué cette vache si facilement hier. Maintenant, tu sais à quel point ce travail est sanglant. Je t'avais dit que c'était sale et épuisant. Sinon, pourquoi penses-tu que tout le monde reste à l'écart du métier de boucher ? Eh bien, tout le monde sauf toi, Roy. Bien sûr, tu n'obtiendras pas mon travail aussi facilement. Vois si tu peux tenir jusqu'à la fin."

Lorsque Roy se remet de ses haut-le-cœur, il avait la tête embrouillée et ses jambes commençaient à se transformer en gelée. Mais le boucher ne lui laissa pas le temps de se reposer.

"Viens ici et prends le couteau. Je vais t'apprendre à faire une coupe parfaite. Commençons par le contrôle de la force. Commence ici, et coupe vers le haut."

J'ai dit "en haut" ! Putain, tu coupes ? ! Putain ! Mets-y du tien !"

Chaque petite erreur de Roy lui vaut une sévère réprimande de la part de Fletcher.

Dieux, se plaignit-il à voix basse. Non seulement l'apprenti doit se frayer un chemin à travers cette scène sanglante, mais il doit aussi endurer cette réprimande et se faire travailler jusqu'à l'os.

Il ne fallut pas longtemps à Roy pour commencer à ressentir des douleurs dans les bras. Sa

constitution était de quatre, soit un point de moins qu'un adulte en bonne santé. Pour cette raison, il se fatiguait facilement. L'épuisement de son corps et de son âme commençait à se faire sentir, à l'épuiser.

Pourquoi ai-je demandé à être apprentie ? C'est ce que je me suis fait à moi-même.

Même si Roy grommelait en silence, il termina le travail que Fletcher lui avait confié. C'était plus important que ses propres sentiments, mais l'essentiel était que chaque bétail qu'il tuait lui conférait l'EXP.

Après tout, je travaille pour quelqu'un d'autre. Malgré tout, j'entraîne mon corps, je gagne en EXP et j'ai même de la viande. C'est parfait. Il n'y a pas de quoi se plaindre.

Son premier jour d'apprentissage s'est finalement achevé par le dépeçage de deux vaches. Les clients venaient d'un autre village et Fletcher a reçu dix couronnes pour son service. "Les affaires ne sont pas aussi bonnes tous les jours", lui dit Fletcher.

Kaer ne comptait qu'une centaine de familles. Même en incluant les affaires des autres villages, ce n'était pas comme si Fletcher avait du travail tout le temps.

Lorsque leur travail était terminé pour la journée, Fletcher, dans toute sa générosité, donnait à Roy un morceau de viande de la taille de sa main. Fletcher ne le considérait pas non plus comme un travail gratuit. Il payait Roy une couronne par semaine, mais Roy ne se plaignait pas. Il commençait tout juste à travailler dans ce domaine, et l'argent n'était donc pas important au début.

"Que devons-nous faire des entrailles, oncle Fletcher ?"

"Jetez-les".

Le monde de "The Witcher" ressemblait au continent européen dans la vie passée de Roy. Tout le monde ne supportait pas les entrailles du bétail. Une fois le gros bétail dépecé, ses entrailles étaient enterrées dans la nature et brûlées. Ou bien on les donnait à manger aux poissons d'une rivière.

"Je peux les prendre ?" Roy ne s'en souciait guère. Dans son ancienne vie, il avait vécu dans la Nation C, où tout le monde mangeait tout ce qu'il y avait sous le soleil, et il avait eu sa part d'entrailles. Des viscères ? Et alors ? La viande, c'est de la viande. Il était en pleine croissance, et il mettait la main sur n'importe quelle nourriture.

À la tombée de la nuit, les ombres s'allongent, les reliant au monde du crépuscule. Roy lava

le sang de la cour du boucher et repartit avec un sac d'entrailles lourd et sanguinolent. Le poids de ce sac faillit le faire s'évanouir, mais il tint bon. La journée de boucherie lui rapporta également dix EXP.

Alors que le soleil entame sa descente à l'horizon, de la fumée s'échappe des cheminées des maisons branlantes de Kaer. Les hommes qui ont travaillé toute la journée dans les champs reviennent avec leurs houes jetées sur les épaules. Les enfants, sales après une journée de jeux, jouaient à la chasse au bétail dans la cour. Alors que le ciel s'assombrit, la lumière des bougies commence à éclairer les maisons, apportant un peu de chaleur à la nuit.

Roy prend une grande inspiration. "Je me demande combien de temps cette paix va encore durer."

Alors qu'il n'était plus qu'à quelques encablures de sa maison, Roy aperçut vaguement deux soldats qui arrivaient au village. Ils étaient vêtus d'une armure jaune, et des épées pendaient à leur ceinture. Une fois que les soldats eurent pris quelques sacs lourds, ils retournèrent à leur charrette et partirent en vitesse. Les villageois étaient déjà habitués à l'arrivée des soldats et n'ont donc pas réagi.

Roy savait ce qui se passait. Tous les habitants de Kaer devaient donner au souverain de Lower Posada une partie de leur récolte en guise d'impôt. Le souverain prélevait un énorme trente pour cent de la récolte des villageois, ce qui leur laissait juste assez pour vivre. Moore avait des calottes et du houblon dans sa cour, et après avoir collecté la récolte, il a remis deux sacs de calottes séchées au souverain.

Les calottes étaient semblables aux feuilles de tabac sur Terre. Dès qu'ils en avaient le temps, les villageois sortaient leur pipe, y inséraient une calotte et en tiraient de la fumée. C'était leur façon de vivre.

Les impôts sont monnaie courante partout, surtout en Aedirn. Toutes les nations sous sa domination, y compris les nations mandataires, devaient payer des impôts plus élevés que les trois autres royaumes du Nord. De ce fait, l'Aedirn était constamment sous la menace de mouvements paysans.

En allant discuter avec les villageois, Roy apprend qu'un mouvement paysan a éclaté à Aldersberg, dans le sud de l'Aedirn.

"Qu'est-ce que la monarchie a dans la tête ? Il n'est pas étonnant qu'Aedirn ait perdu ses droits sur les parties nord et sud de la nation à la fin. Ce n'est pas étonnant qu'elle soit devenue une nation brisée."

"Le danger approche. Je dois faire une course contre la montre."

La nourriture était la seule chose qui pouvait calmer le stress de Roy pendant un certain temps. Il lui restait de la viande de coq de l'abattage d'il y a un jour, et après être revenue à la maison avec du bœuf, Susie avait préparé une grande marmite de soupe à la viande. Elle n'était toujours pas assaisonnée, elle n'avait toujours pas de goût, et Roy pouvait encore sentir la puanteur de la viande. Malgré tout, ils avaient au moins de la viande.

Fletcher aurait pu jeter les entrailles, mais Roy les reprit et les nettoya. Il a ensuite déniché du céleri, des légumes verts sauvages et du sel qu'il a obtenu de ses parents après avoir un peu mendié. Ensuite, il fit sauter les ingrédients.

L'arôme et la puanteur de la viande flottaient dans toute la maison à cause de la viande et des entrailles sautées de Roy. Si c'était l'ancien lui, Roy n'aurait pas mangé un plat aussi grossier, mais son nouveau corps n'y voyait pas d'inconvénient. La nourriture était précieuse à leur époque, et la viande rare. De plus, les gens ne prenaient que deux repas ici, alors un garçon en pleine croissance comme lui ne laisserait passer aucune occasion d'engloutir de la viande.

La viande était excellente, mais il était dommage que Roy n'en tire que 0,1 EXP. Et il avait compris que tuer des créatures était le meilleur moyen de monter en niveau. "Je peux monter rapidement en niveau même si je ne tue que quelques créatures tous les deux jours. Roy commençait à se réjouir de sa vie de boucher.

Chapitre 5

Ce jeu a rendu le visage de son adversaire aussi blanc que la carte posée par le valet borgne.

"Prends ça, Otter ! Givre mordant ! La force de toutes vos cartes de corps à corps est maintenant de 1 ! Trente-cinq contre vingt ! Jeu, set et match !"

Jack rassembla les couronnes pour lui-même, les pièces s'entrechoquant sur la table

lorsqu'elles se déplaçaient.

Le visage d'Otter, le fermier, se décompose. "Bon sang. J'ai moins de chance que les poissons de Kovir. Voilà, c'est fini. Je m'en vais pour la nuit." Il se précipita hors de l'auberge.

Puis Roy prit rapidement sa place et fixa Jack le Borgne. Lorsque la nuit devint noire, les villageois commencèrent à éteindre leurs bougies. Les hommes s'endormirent avec leurs femmes à leurs côtés, tandis que les enfants regardaient le ciel nocturne et comptaient les moutons. Thompson, la patrouille de nuit, fait le tour du village avec seulement une torche et son épée rouillée. Son travail consistait à chasser les bêtes et les bandits, et à signaler à tout le monde l'arrivée d'un danger.

Les seuls endroits encore éclairés sont la maison du chef et l'auberge délabrée du centre du village, l'auberge du vieux capitaine.

De temps en temps, de jeunes hommes célibataires ayant du temps à perdre fréquentaient l'auberge pour passer la nuit loin de chez eux. Après avoir bu quelques verres, ils se défonçaient et appelaient le patron de l'auberge, Jack le Borgne, pour une partie de Gwent. Jack le Borgne était un homme barbu qui aimait se vanter de ses jeunes années passées sur les mers des îles Skellige.

L'auberge du vieux capitaine était chaleureusement éclairée par le crépitements de la cheminée et les bougies lumineuses accrochées le long des murs. C'est un endroit calme, où quelques clients prennent un verre après une journée de dur labeur.

Roy se tenait devant le plateau de jeu de Gwent, et ses yeux brillaient en regardant les cartes délicates et magnifiques. Mon Dieu, ce sont de vraies cartes de Gwent !

Le jeu Gwent a été créé par un nain pour tromper l'ennui, mais il a rapidement gagné en popularité grâce à ses règles simples et à son gameplay intéressant et changeant. Nobles et civils aimaient jouer quelques parties pendant leur temps libre.

Les personnages des cartes étaient basés sur les personnages légendaires du monde, tels que le roi Emhyr de Nilfgaard, le roi Foltest de Temeria, le roi Demavend d'Aedirn - qui portait une couronne - et la belle reine Meve de Lyria et Rivia.

Chaque carte Gwent est le fruit du travail d'un nain. Leur fabrication impeccable, leurs magnifiques illustrations et leur design parfait étaient divins et impossibles à contrefaire. Certaines cartes uniques ont été créées par un grand maître nain, ce qui en fait des chefs-

d'œuvre.

Une carte normale se vendait généralement pour quelques couronnes au maximum, et la plupart des magasins en vendaient quelques-unes. Certaines cartes plus rares pouvaient coûter autant qu'une maison à Vengerberg, la capitale d'Aedirn, mais les collectionneurs qui les vendaient étaient rares.

Après avoir regardé quelques matchs, Roy a vu des cartes Nilfgaardian, des cartes Royaume du Nord et même des cartes Îles Skellige, mais il n'y avait pas de cartes monstre ni de cartes Scoia'tael. Les cartes de monstres étaient rares, tandis que les cartes Scoia'tael, eh bien...

Scoia'tael est une alliance qui a aidé Nilfgaard à tendre une embuscade aux humains dans les Royaumes du Nord pendant la guerre. La guerre du Nord n'avait pas encore commencé en 1260, ce qui signifie que personne ne connaissait Scoia'tael, et donc qu'il n'y avait pas de jeux de cartes. Les jeux de Scoia'tael n'apparaîtront qu'après la guerre du Nord, lorsqu'un grand maître nain créera le pack d'extension.

"Hé, Roy, pourquoi n'es-tu pas à la maison ? L'heure du coucher est passée. Tu ne devrais pas être dans une auberge." Lorsque Jack le Borgne tenta de tapoter la tête de Roy avec sa main poilue, Roy l'esquiva facilement.

Roy lui adressa un sourire penaud. Il n'avait que treize ans, il n'y avait pas de quoi avoir honte de faire le malin. Tant que cela me permet d'obtenir ce dont j'ai besoin. "J'attends Brandon, Jack. Il a dit qu'il m'offrirait du vin de fruit ce soir ", mentit Roy. Il attendait parce qu'il avait un marché à respecter. Il apprendrait à Brandon un simple tour de magie qu'il avait appris en ligne dans sa vie antérieure.

Le match Gwent a cependant été une surprise. Roy pensait pouvoir en tirer profit, car les joueurs de Witcher 3 deviendraient invariablement accros à Gwent.

Un vilain sourire se dessine sur le visage ridé et usé de Jack le Borgne. "Ce gros lard ? Il volerait l'argent de son père juste pour avoir de l'alcool ici. Mais son vin est dilué avec de l'eau. Si je n'avais pas fait ça, le vieux Fletcher l'aurait découvert et lui aurait botté le cul. Ne prends pas cette habitude." Au même moment, ses yeux brillèrent et Jack le Borgne posa rapidement une carte blanche de Gwent sur le plateau.

"Assieds-toi ailleurs, mon garçon. Mon vieil ami arrive, et ce soir je vais gagner toutes ses couronnes. Je n'accepterai pas de réponse négative."

"Jack, puisque nous n'avons rien à faire tous les deux, pourquoi je ne jouerais pas avec toi pour t'échauffer ?

Jack secoue la tête. "Est-ce que tu as au moins des cartes Gwent ?" Il n'y a aucune chance qu'un enfant ait de l'argent pour Gwent.

"Oh, allez. Tout le monde sait que le capitaine Jack est un collectionneur. Vous avez des tonnes de cartes dans votre collection. Il doit y avoir plus d'un exemplaire de certaines d'entre elles. Tu ne peux pas faire un jeu pour moi ?" Roy joignit les mains et regarda Jack avec des yeux pétillants.

Jack soupire. "Tu avais l'habitude d'être si gentil et si penaud. Que t'est-il arrivé ? Quelqu'un t'a forcé à t'obstiner ? C'est sûr que tu ne veux pas reculer." Jack leva la main pour frapper Roy, mais il se souvint de quelque chose et s'arrêta.

"D'accord, je te dois bien ça. Je peux te prêter mes cartes, mais ça ne sert à rien de jouer à Gwent sans mise. Si tu perds, tu devras nettoyer mon auberge une fois. D'accord ?"

"Et si je gagne ?"

"Vous avez droit à une couronne."

"Mais tu gagnes deux couronnes par victoire", dit Roy. Jack était sur le point d'entrer dans une colère noire, mais Roy lui couvrit la bouche avant qu'il ne puisse dire quoi que ce soit d'autre.

Peu de temps après, Roy avait un deck des Royaumes du Nord composé de trente-cinq cartes. Trente et une d'entre elles étaient des cartes d'unité ayant une force de six ou moins, et quatre étaient des cartes météo. Il n'y avait même pas une seule carte de héros unique. Pas une seule.

Les cartes Gwent étaient lisses et douces au toucher. C'était encore mieux que la peau parfaite d'une adolescente, et pendant un instant, Roy hésita à les lâcher.

En revanche, Roy n'avait aucune idée du jeu de Jack le Borgne.

La partie commença peu après. Un peu plus tard, Brandon s'est précipité vers la table pour regarder le match, et un homme à la peau foncée mesurant plus d'un mètre quatre-vingt-dix s'est approché.

PR/N : Un mètre quatre-vingt-dix, c'est environ 1,93 mètre.

Ils ne firent rien d'autre que de regarder en silence. Roy commença la partie lentement, jouant ses cartes avec hésitation. En revanche, Jack était nonchalant. Il croisait les bras quand

c'était le tour de Roy, et jouait à la vitesse de l'éclair quand c'était le sien. Roy, inévitablement, perdit les deux premiers tours.

Cependant, au fil des matchs, Roy finit par renverser la vapeur, remportant match après match. Jack fixe le tableau, sans sourciller. Il a plus de mal à faire ses mouvements, et son visage se décompose après chaque défaite.

"Tu as triché, petit bâtard !" Jack rugit en se levant. Une demi-heure s'est écoulée. Son visage était rougi par la tension et il ressemblait à un lion en colère. Avant qu'il ne puisse faire quoi que ce soit, une main musclée impossible à saisir le poussa vers son siège.

"J'ai regardé tout le temps, capitaine. Roy n'a pas triché. Je le garantis." Seeger avait l'air sûr de lui, mais un sourire se dessina silencieusement sur ses lèvres. Il aimait quand Jack perdait, car Seeger n'avait jamais gagné un match de Gwent contre lui.

Roy adressa à l'homme aux cheveux roux un regard de gratitude.

Il s'agissait de Seeger, un villageois de Kaer et un forgeron qui réparait les outils agricoles des villageois. Roy avait entendu dire que Seeger faisait partie de l'équipage de Jack, et qu'ils avaient dirigé un navire de commerce sur les îles Skellige. Après la retraite de Jack, Seeger l'avait accompagné à Aedirn pour s'y installer. Seeger n'était pas né et n'avait pas grandi à Aedirn ; c'était un habitant des îles Skellige, et c'était un homme honnête.

"Tu devrais remercier le cheval qui t'a percuté, Roy". Seeger frappe la tête de Roy. "Tu te comportais comme une fille, mais maintenant, tu commences à ressembler à un homme."

Après ce petit épisode, le match de Gwent se poursuivit pendant une demi-heure, pour un total de huit matchs au final. Jack le Borgne en perdit cinq, et cinq couronnes restèrent tranquillement sur la table de Roy. Il lui faudrait travailler avec Fletcher pendant plus d'un mois pour gagner ce qu'il avait gagné en une nuit.

"Incroyable. Tu te ranges vraiment du côté de ce morveux, ô grand Mélitele ? Mon deck est deux fois meilleur que le sien, mais j'ai perdu cinq matchs ? Ce n'est pas possible. Même s'il est doué, il ne peut pas me battre aussi facilement."

Toujours frustré par sa défaite, Jack lança un regard à Roy. Roy s'inquiéta silencieusement après avoir reçu ce regard. Suis-je allé trop loin ?

Il a triché, mais personne ne l'a vu. Roy gardait deux cartes météo dans son inventaire