Même avec le sentiment de fierté qui nous anime, il n'est de bonne compagnie qui ne se quitte, et nos efforts pour inciter le Maire Branchard de faire appel aux nains et aux elfes ne sont guère couronnés de succès ! Le dignitaire nous fête, un concours du « Gosier qui glisse » met en avant les capacités improbables de contenance des estomacs semi-orque et halfelin face à l'impressionnante dévotion du Père Chopette envers sa zithologique divinité. Erok et Rocco se battent vaillamment face à l'éthylique prélat, et si la première manche est favorable à notre verdâtre héros, la seconde est remportée par le prêtre au généreux col blanc mousseux !

Branchard nous invite une dernière fois et nous honore de cadeaux dignes d'une échoppe de farces et attrapes, et nous signifie à mots à peine voilés que notre présence n'est plus la bienvenue à Branchebière ! Et ce n'est pas le doux sourire de Venilia, la fille du Forgeron, qui me fait oublier que notre devoir, notre mission nous appelle dans la forêt elfique envahie !

Saturnin est désormais accompagné d'une vaillante petite chauve-souris, Roquette, qu'il a entraînée à rapporter des messages au Père Chopette. Et c'est donc en grand équipage que nous nous dirigeons vers le nord, pour rentrer dans la forêt près de la Montagne Rose.

La forêt n'est vraiment plus celle qu'on nous avait contée il y a longtemps, les rapports faits par les elfes que nous avons rencontrés sont tristement avérés : sombre, lugubre, profonde, peu accueillante, elle résiste de toutes ses forces aux tentatives de notre druide Saturnin de l'apaiser ! Nous louvoyons et éludons les avant-postes et les patrouilles, et le 13 avril, après une semaine de cheminement pénible et triste, nous arrivons à distance efficace du campement orque !

Nous établissons notre camp de base un peu plus loin, et effectuons des reconnaissances pour étudier les allées et venues dans le campement orque, où plusieurs centaines d'orques, des orques noirs, des shamans, des ouargues et des géants attendent manifestement « quelque chose »… La palissade qui enceint le campement, le ru asséché qui le traverse, les tentes des envahisseurs, les cages emplies de prisonniers, les rochers abritant les couches des géants, l'arène de combat où se défoulent les orques, voilà notre triste spectacle…
Et les patrouilles qu'il faut éviter, quelle plaie ! Nous en évitons plusieurs, mais l'une d'entre elle, sans doute aussi surprise que nous, nous surprend et nous parvenons à la réduire au silence éternel…

Des messages parviennent au camp par corbeau, d'autres en partent par coureurs orques, des esclaves mal nourris circulent entre les rangs des orques tapageurs et des ouargues affamés !

Nous réfléchissons à des plans d'actions, mais nous manquons d'options, de renseignements sur l'endroit précis où seraient détenus les otages ! C'est alors que nous entendons, au retour d'une reconnaissance, des orques qui s'en prennent à un jeune mais vaillant licorneau ! Malgré sa vaillance, ou plutôt sa témérité, le jeune équidé n'est pas de taille face à une demi-huitaine d'orques qui l'encerclent ! Nous n'hésitons guère et fonçons à sa rescousse, éliminant la patrouille à l'exception d'un orque que Rocco assomme !

Le jeune Brise, fils de Cléline, est un licorneau orphelin de père, tué par des orques ! Il nous invite chez lui, ce que nous acceptons pour le mettre en sûreté, dans une forêt qui nous semble si peu accueillante pour une frêle créature sylvestre ! Et il nous mène dans une partie de la forêt qui ne ressemble en rien à ce que nous avons parcouru ces derniers jours : au détour d'un rocher auquel nous n'aurions pas prêté attention sans Brise, nous retrouvons une forêt enchanteresse, accueillante et manifestement dépourvue de l'influence malsaine des orques et assimilés !

Et au sein de cette forêt enchantée, nous arrivons dans une clairière où des créatures sylvestres et aquatiques semblent avoir établi leur camp retranché ! Des pixies, deux sylves (Sylvane et Capucine), une licorne adulte (Cléline) et son rejeton, un ent (Bouleau), trois leprechauns (Fouineur, Crin-Crin et Fleur Bleue), deux ondines (Carpenne et Rayanne), un centaure (Lumene), 3 dryades (Esmée, Liane et Myosotis) nous accueillent avec retenue mais bienveillance.

En attendant la venue du chef des créatures sylvestres, nous jouons avec Brise, dont l'enthousiasme semble sans fin ! Nous n'osons pas trop embêter le licorneau par peur de nous aliéner sa mère et ses compagnons, mais les jeux qui semblent divertir le tout jeune encorneur nous effraient, comme par exemple le fait de placer une pomme sur la tête d'un de mes amis et voir si je suis capable de la toucher avec un carreau d'arbalète ! Entre le marteau que représente le fait de déplaire au gamin et l'emclume qui serait de blesser mon frangin, j'imagine un stratagème pour éluder le jeu sans y renoncer, à savoir trafiquer mon arbalète pour que le mécanisme se fausse au moment de tirer ! Mais ma tentative ne réussit que partiellement, le carreau ayant pu partir avant que l'arbalète ne se fausse tellement bien qu'elle en devienne inutilisable ! Et heureusement pour mon frangin Erok que je ne suis pas trop maladroit avec l'arbalète, car si je n'arrive pas à récupérer mon arme, trop bien faussée pour pouvoir être réparée, je retrouve mon carreau dans la pomme située sur la tête de notre semi-orque, devenu étrangement aussi pâle que la tunique de mon autre frangin Saturnin !

Heureusement, l'arrivée de Tirelle, chef de la communauté sylvestre et pégase de son état, nous donne l'occasion d'expliquer notre présence en ces lieux bénis ! L'orque capturé par Rocco nous livre quelques renseignements, et en tentant d'utiliser ces renseignements à l'origine douteuse, Tirelle nous propose son aide en évoquant une diversion qui nous permettrait d'arriver près de la tente où seraient détenus les otages elfes, celle des shamans ! Nous planifions ce qui peut l'être, et nous mettons en route dès cette nuit du 14 au 15 avril, espérant profiter d'un combat dans l'arène qui pourrait divertir les éventuels guetteurs…

En passant déposer le prisonnier orque à notre camp de base, nous informons Aram (et Victorin) de notre intention, et il prépare la levée du camp tout en veillant à ce que le prisonnier ne s'évade pas ! Pendant ce temps, nous arrivons près du camp orque et, par le Nord, nous nous infiltrons à l'ombre de la nuit et de la fête dans les lignes ennemies…

Alors que nous allions passer à l'action, Brise Menu se révèle et nous dit qu'il nous accompagne ! Je refuse catégoriquement, et préfère renoncer à l'action que de l'avoir dans nos pattes ! A contrecœur, il accepte de nous attendre dehors… Nous pénétrons alors dans

la tente des shamans, que nous parvenons à neutraliser assez rapidement pour qu'ils ne puissent donner l'alerte à leurs compagnons tapageurs et distraits !
Nous délivrons les elfes, mutilés au doigt et à l'oreille, et sommes bientôt rejoints par un prisonnier elfe que la diversion sylvestre a permis de libérer… Brise mène nos rescapés en sûreté pendant que nous défaisons une patrouille lancée à notre poursuite, et nous perdons alors de précieuses minutes à tenter de retrouver l'impossible licorneau ! Brise voulait ramener tout ce petit monde au camp sylvestre, ce que nous voulons à tout pris éviter afin que les orques ne puissent découvrir leur havre de paix ! Nous emmenons donc Brise avec nous pour le protéger en plus des otages libérés, tout en prévenant sa mère que nous veillons sur lui !

Heureusement pour nous, Carpemme et Rayanne, les deux ondines, émergent de la rivière que nous approchons et prennent en charge le garnement équidé pendant que nous poursuivons notre fuite vers Branchebière ! Et si notre fuite est tout d'abord entravée par trois ouargues menées par un orque que nous abattons rapidement, notre fuite se poursuit sans encombre notable jusqu'au 20 avril, où nous passons Branchebière !

Sans délai, nous enchaînons les journées de cheminement, arrivant le 23 dans la forêt elfique par le Chemin des Anciens, où le prisonnier elfe sylvain libéré, Galinor a été rendu à sa garnison, et nous poursuivons sur les terres elfiques pour parvenir en vue de Syndoril le 28 avril…