La deuxième aventure de Théobald Schlagfertigkeit: „Home, sweet gnome“

On est diplômés ! Saturnin, Rocco, Erok et moi, on est de retour avec notre diplôme obtenu avec fruit ! Du coup, on peut rentrer chez nous pour l'inauguration du temple de Forthur, dieu du Courage et des Exploits, érigé par Karoom, le prêtre nain héros de Clairval !

On est partis le 1er mars 314 pour un trajet de 300 km d'une route correcte, avec des haltes plus ou moins confortables en chemin ! Et on arrive 10 jours plus tard à l'Auberge de Vieux Pont, dernière étape de notre périple avant de retrouver notre « chez nous » ! L'Auberge, c'est Hector et Gertrude, un couple de bons vivants qui tiennent cette auberge où nous avons déjà traîné nos guêtres… Mais c'était il y a si longtemps, on était encore des gamins ! Et la petite Amélie, qui nous faisait déjà rêver à l'époque, elle est encore plus jolie… Mais elle ne regarde pas vers nous, elle semble préférer des gens plus mûrs ! Elle ne nous a même pas reconnu…

Au moment de nous installer, alors que nous avions choisi une chambre pour nous quatre, voilà qu'Hector nous demande de retourner dans la salle commune, car il avait oublié qu'il avait déjà réservé ses deux chambres de luxe à deux clients importants… Bref, on y gagne un repas gratuit, c'est déjà ça !

Les autres clients ne sont pas nombreux, l'auberge n'est pas bien grande ! Il y a Farnerys, un marchand de Wyx, la quarantaine bien faite, qui est en pèlerinage parce que sa femme l'a gaulé avec une autre ! Mais mis à part une vision très personnelle de la fidélité, il a l'air d'un gars plutôt sympa, il nous a même payé à boire !

Et puis il y a Julius Mortemire… Ouaich, une sale tronche, et dès qu'il l'ouvre, on a compris qu'il n'est pas du genre agréable ! C'est l'archétype du gosse de riche arrogant, le fils du Commandant de l'Armée d'Arly, qui doit rejoindre sa soeur qui, elle, a l'âme militaire, elle est le commandant de Fort Boueux ! Bon, c'est pas la meilleure place point de vue standing, mais c'est une place en première ligne, et d'après les échos, nos frontières voient de plus en plus de passage de créatures monstrueuses et hostiles ! Il lui amène de l'équipement et doit apparemment y rester quelques mois, question d'honneur familial…

Bref, le Julius, il se balade avec une suite : Firmin, un vieux valet gnome peu bavard, Drogon, un humain en charge de son escorte, et Fred et Ben, deux hommes d'armes qui doivent protéger le convoi et – surtout – les fesses à Julius ! Et il occupe la chambre qu'on aurait dû avoir, en face de la salle commune !

La soirée se passe plutôt pas mal, et lorsque la nuit tombe, on se pieute rapidement pour arriver en forme demain chez nous ! Mais on a entendu un cri terrifié ! On s'est précipité avec un minimum de matériel, moi j'avais pris mon bâton tout neuf ! Et là, dans la chambre en face, on voit des orques qui s'en prennent à Julius, Drogon qui semble attendre, Firmin étalé dans une drôle de position sur son lit et Amélie par terre, une cruche d'eau explosée à ses pieds !

Amélie, elle a hurlé sec en voyant les orques ! Mais c'est ce qui nous a réveillés ! Et on s'est vite rendu compte que le Drogon, il était de mèche avec les orques, et qu'ils tentaient d'enlever Julius ! On est intervenu, Erok, Saturnin et Rocco par la chambre, et moi j'ai essayé de leur couper leur retraite… Ouais, non comment, avec mes jambes d'un demi-mètre, je suis arrivé trop tard, bien qu'ayant essayé de réveiller la maisonnée !

Heureusement, ils sont forts mes copains ! Un des orques y a laissé sa peau dans la chambre, les deux autres ont fui avec Drogon, et ils n'ont pas pu emporter Julius. Même si ce fils de com…mandant ne nous a même pas remerciés ! Et Erok, il fait peur à Amélie, il a fallu lui expliquer qu'Erok était un gentil ! Bref, le lendemain, on a repris notre route après avoir pris congé des aubergistes, et on a cheminé vers Clairval, au début avec Julius et sa suite rétrécie ! On est le 12 mars, il est temps de s'y mettre !

Au bout d'un moment de route, on a déjeuné avec des bucherons du coin, qui nous ont confirmé que les lieux devenaient de plus en plus malsains, mal famés par ces humanoïdes hostiles qui faisaient des incursions de plus en plus fréquentes… Et que cela faisait un moment qu'ils n'avaient pas eu de nouvelle de Karoom, parti chercher une relique pour le nouveau temple !

Après la pause déjeuner, on a repris notre route, et on s'est vite rendu compte qu'il y avait un truc qui collait pas : deux orques et deux ogres qui attaquent le convoi de Julius, c'était pas normal ! On s'est jeté dans la mêlée pour tenter de sauver Firmin, Fred et Ben et le reste, mais cela n'a pas été simple ! Plus d'une fois, on a cru qu'on allait y laisser notre peau, et seul un destin souvent favorable nous a permis de battre ces atroces ! Mais des ogres par ici, c'est pas normal, il se passe quelque chose de pas net !

On a donc décidé d'accompagner le convoi jusqu'à Clairval, et on a commencé par aller faire notre rapport au Bourgmestre, Monsieur Carrillon ! Purée, il est devenu vieux, limite sénile ! Son valet nous l'a confirmé après notre entrevue, il n'est plus là que pour le décor, il ne gère plus rien ! Dès lors, avant même d'aller voir nos familles, on a décidé qu'il valait mieux prévenir Karoom, au temple, même si personne ne l'y avait vu depuis un bail.

On est arrivé devant le temple, en forme de marteau ! Purée qu'il est bien foutu ! Maintenant, je sais que les goûts en architecture, cela dépend des goûts de chacun, mais c'est grandiose, c'est costaud, c'est du solide ! C'est dédié à Forthur, mais tous les dieux bénéfiques y sont vénérés, avec des logettes dans lesquelles des statues de chacun des dieux se trouvent ! Et c'est désert, pas de Karoom, personne ne répond à nos appels !

Mais si, il y a quelqu'un, qui nous balance des outils, des seaux, bref du brol qu'on évite sans peine ! Il y a des gobelins, pas mal de gobelins, qui sont en train de casser et de profaner les lieux ! On va les prendre au piège, je bloque la porte et à nous quatre, on les piège, autant ceux qui sont en bas que ceux qui sont montés à l'étage… On discute, sans succès, on a donc occis et on a assommé ! Et puis, on a constaté !

Ils ont cassé une statue d'Irrion, Dieu de l'Ordre et de la Noblesse… Ils ont profané à l'excrément une statue d'Arcanna, Déesse de la Magie Blanche, avec son bâton… Et ils ont profané à la merde la statue d'Arshran, Dieu du Feu et des Forgerons ! Bon, c'est triste et

dommage pour Irrion, c'est rageant pour Arcanna, c'est à elle que j'adresse mes prières lorsque je dois enchanter mes créations… Mais pour Arshran, ils ont signé un acte inqualifiable ! Donc, je nettoie, d'abord Arshran, puis Arcanna, et puis on redressera Irrion si c'est possible ! Et après, on s'occupera des assommés…

Bon, on a nettoyé et remis en place ce qui pouvait l'être… Même qu'on a trouvé comment les gobelins avaient pu rentrer : une clé manifestement cachée sous un rocher, qu'ils ont utilisée, tout simplement… On planque les trois cadavres hors de la cathédrale, un peu à l'écart du chemin, et on se remet en route !

Rocco a souhaité garder les trois gobelins en vie, même s'ils étaient manifestement particulièrement agressifs et peu enclins aux bons sentiments ! On a donc décidé de les amener avec nous jusqu'à la Clairière des Héros, où Krush et Félindra ont leur résidence à Clairval ! Et on a retrouvé la maison de Saturnin et d'Erok là où ils l'avaient quittée, quasiment dans le même état… Quatre ans déjà !

Dix-huit ans… Il y a dix-huit déjà que mon père et moi avons découvert Erok et Saturnin… J'étais un petit loupiot d'une douzaine d'années, je suivais mon père qui cherchait de la féritoine, une herbe idéale pour lustrer le métal… On était, je crois, dans le cimetière de Clairval, car la féritoine pousse surtout là où des morts sont enterrés… Puis j'ai entendu un bruit, genre gazouillis ou couinement. Je suis allé voir, et là, derrière une pierre levée, deux petites formes emmaillotées gigotaient doucement. Un petit d'humain et un petit d'orque. Mon père s'est empressé de ramener les deux petits au village, où M. Carrillon a procédé à une enquête, sans succès ! Personne ne savait d'où venaient les deux bébés, ni pourquoi ils étaient ensemble dans le cimetière ! Deux bébés de « grands » d'un coup, cela a fait du bruit au village, mais on ne savait pas vraiment quoi en faire ! Alors, les Héros de Clairval ont accepté de les recueillir et de les adopter, de s'occuper de leur avenir, de leur donner un avenir, car si on n'avait pas été là, pas de doute qu'en deux ou trois jours, le cimetière aurait été leur dernière demeure ! Krush s'est occupé d'Erok, il a reconnu un bébé de son espèce, et a donc décidé de s'occuper de lui, de l'endurcir et de le préparer à la vie de combat et de survie. Et Félindra s'est proposée pour élever Saturnin, et lui donner le goût de la nature et des animaux ! Parfois, quand j'y repense, je me dis que c'est un peu grâce à moi qu'ils sont là, à jouer avec moi ! Mais je reprends vite nos jeux et je chasse la petite larme qui point à l'angle de mon oeil…

La maison de Félindra était vide, mais Krush était chez lui ! Il a vieilli, le bougre, mais il reste fier, même s'il a manifestement une jambe qui le fait souffrir ! Il rêve de dégommer du monstre et de tomber sur le champ de bataille ! Mais il nous a accueillis avec toute la bienveillance qu'il avait à notre disposition, un peu bourru mais un bon coeur ! On a pu manger, et on a décidé de dormir chez Saturnin, enfin chez Félindra, en enfermant les gobelins dans le chenil qui sert au loup de Félindra ! Au début de la nuit, un grincement bizarre m'a alerté dehors ! J'ai alerté les amis, et on est sorti, juste à temps pour voir des ombres filer vers le nord, et d'autres filer vers le sud ! Et à la lueur d'une torche, on s'est rendu compte que les gobelins avaient été délivrés, la porte ayant été crochetée ! Le temps de nous équiper rapidement, on s'est rendu vers le sud, vers le village !
Fermé, le village ! Bon, on est diplômé, donc cela ne nous a pas posé de problème, surtout qu'Erok, quand il tend les bras, il peut porter Rocco au niveau du dessus de la palissade !

Bref, on est rentré, et Claudio, le premier Clairvalois qu'on a rencontré, nous a rappelé que tout le monde était à la fête, au centre du village ! On y est allé, et on a retrouvé tout le village… dont Théophraste, le forgeron ! Il n'a pas apprécié que nous ne soyons pas venus dire bonjour ! Bon, c'est mon père, et c'est celui qui a ramené Erok et Saturnin au village il y a longtemps, donc je pense bien que cela lui donne le droit de pas être content qu'on ne vienne pas dire bonjour de suite ! Du coup, je file voir ma mère, qui est plus cool, elle sait qu'on est des héros, maintenant !

Sur la place, Rocco, Erok et Saturnin recherchent ceux qui ont libéré les gobelins… Je les rejoins rapidement, et on finit par repérer trois-quatre gamins, pas bien hauts, perchés dans l'arbre central du village ! Bon, avec Erok qui nous permettait de marauder les fruits en secouant le tronc, il y a eu une descente rapide de garnements : Louky, qui semble être le chef de bande, gentil mais déluré ; Parluis, c'est le teigneux et le geignard de la bande, un sale gamin couvé par sa mère Lily ; Kyrin, un petit muet et orphelin, qui est souvent recueilli de-ci de-là car il n'a pas de domicile ; Méline, enfin, une apparente gentille petite fille, mais qui semble être la véritable meneuse de la bande, elle est assez jolie pour avoir embobiné les autres !

On les interroge, ils nient toute bêtise, mais nous, on se rend bien compte qu'ils mentent, qu'ils sont sortis du village malgré l'enceinte, qu'ils nous ont suivis et qu'ils ont libéré les gobelins, mais vraiment, ils sont surprotégés par les parents ! Les parents de Méline, Adèle et Grand-Pierre, sont les boulangers de la ville, et font partie de la génération qui a souffert des enlèvements que nos Héros de Clairval avaient résolus ! Et maintenant, ils leur passent tout, comme si une bonne trempe n'éduquait pas aussi bien qu'un aveuglement dégoulinant ! Nous quatre, on a eu des parents, vrais ou adoptifs, qui nous ont donné des valeurs, même si on a parfois vérifié jusqu'où on pouvait aller trop loin ! Les gosses de maintenant, on les bichonne comme une lame en fer-blanc, bonne à rien mais qui brille !

Après que les mioches soient rentrés chez eux, on a un peu profité de la fête, des marchandises rares (du chocolat, du vrai !), des attractions données par les forains : Malek, le chef des forains, nous a donné un beau spectacle de jonglerie et d'acrobatie ; Malicia, la jolie danseuse et musicienne, nous a enchanté de grâce ; Tatiana, la vieille diseuse de bonne aventure, essayait de nous soutirer une pièce pendant que Karl, un fort-à-bras gigantesque, pliait des barreaux de bon acier et soulevait des charges peu banales !
On a retrouvé aussi plusieurs des figures marquantes du village : Madame Clerger, l'instit' et cheffe de chorale, qui savait y faire avec les mioches ! Et puis Kathlyn, la tenancière naine de l'auberge, qui a exigé d'Erok son bisou, malgré ses 60 piges ! Elle l'aime bien, notre Erok, elle a toujours eu un faible pour les orphelins, d'ailleurs il paraît qu'elle héberge de temps à autre Kyrin…

On retourne dormir en forêt, chez Saturnin, qui était un peu déçu de ne pas avoir pu donner le bisou à Kathlyn…

Réveil le lendemain, le 13 mars 314. On décide d'aller voir mon parrain, Roderick, le Baron de Clairval ! Il nous reçoit comme à son habitude, gentiment mais sans effusions ! Mon oncle, c'est le Baron, tout de même ! On lui raconte un peu nos aventures, on lui dit ce qu'on sait (et que lui sait aussi, d'ailleurs, il a ses sources !), mais on est interrompu par deux

groupes de villageois ! Ils viennent demander assistance au Baron, car il y a eu un vol avec agression au village, Elbion le marchand confiseur s'est fait dérober plein de sucreries après avoir été assommé ! Avec les copains, on imagine très bien qui serait à l'origine d'un vol de bonbons !

Et puis, il y a Jules, le fermier du sud du village, qui s'est fait voler trois vaches ! Il y aurait même des traces d'une dizaine de gobelins ! C'est pas normal, les gobelins qui vivent par ici, ils font pas ce genre de raids, ils sont plus tranquilles ! Sans doute la même sorte que ceux qui ont profané la cathédrale…
Le Baron nous demande si on veut bien s'occuper de cela ! Il nous décrit comme les « Nouveaux Héros de Clairval », il est finaud, mon oncle ! Bref, on accepte, et il nous donne à chacun une fiole de soins au cas où on aurait des problèmes avec les voleurs de bonbons ou de vaches… Je n'irais pas dire que c'est insultant, car après avoir combattu les ogres, on était pas fiers ! On empoche donc le précieux liquide !

On passe d'abord par le village, on interroge les gamins, enfin ceux qu'on peut interroger ! Car apparemment, Louky a disparu à peu près en même temps que l'heure où le marchand Elbion s'est fait assommer et détrousser… Méline, manifestement, sait des choses, mais ses parents la surprotègent et elle est trop confiante dans son importance dans la bande pour croire qu'elle se ferait doubler par un des gars de sa bande ! Elle ne lâche rien, et on n'a rien de concret pour l'incriminer, même si notre expérience de garnement nous crie qu'elle est mêlée à cela !

On inspecte les lieux et la palissade, et on trouve un endroit où un mioche ou un gobelin pourrait s'infiltrer, passer sous la palissade sans se faire repérer. Et il y a eu manifestement des gobelins qui sont passés par là en plus des mioches ! Mais sans autre indice, on passe à l'autre affaire !

Le Jules, il nous accueille avec bienveillance, il sait qu'on est envoyés par le Baron ! On examine les lieux, ce seraient bien des gobelins… Saturnin interroge les copines des enlevées (ben oui, il parle le vache, Saturnin, et il parle d'autres langues aussi, il est fort !) et elles confirment que des verts et petits ont emmené 3 vaches. On suit les traces, cela se dirige vaguement vers la Vieille Tour ! On approche doucement, on observe, rien !

On continue, de temps en temps on retrouve la piste, elle semble longer la route à l'abri de la forêt. Elle nous mène après un temps au Vieux Moulin ! Là où on avait mangé la veille avec les bucherons ! Et là, on voit qu'il y a des gobelins, apparemment pas mal de gobelins qui font le guet, qui entrent ou sortent des ruines ! Alors, Saturnin parvient à convaincre des insectes de les embêter, au point que trois d'entre eux tombent ! Du coup, un gobelin qui semble parler notre langue nous crie « On se rend, Nok-Nok gentils ! »… On tente le coup, un peu sur nos gardes tout de même ! Il y a là une vingtaine de gobelins, des mâles, des femelles, des jeunes, des vieux, bref c'est toute une tribu de gobelins qui est là… avec les trois vaches ! Enfin, deux vivantes et la troisième en morceaux à cuire !

On discute avec le chef Gamuk, chef des Nok-Nok. Il nous dit que les Nok-Nok sont gentils, ils n'ont pas fait de bêtise dans le village, ils ont été chassés de leurs cavernes dans la falaise ! Il y avait des méchants Nok-Nok qui ont été chassés de la tribu, et qui auraient rejoint des «

Crânes Creux ». Les Crânes Creux, ce sont des méchants, d'après Gamuk ils mangent les cerveaux de leurs proies ! On ne sait pas très bien ce qu'ils sont, mais on a vu des orques, on a vu des ogres, donc on peut craindre du méchant !

Gamuk, il part de la Baronnie, il emmène sa tribu loin, car il est manifestement soucieux de vivre comme avant, tranquille et sans conflit avec les habitants ! Mais c'est vrai qu'il a décidé que trois vaches, c'était mieux pour assurer la subsistance de sa tribu pour le voyage ! Il nous explique comment ils se sont fait chasser de leurs grottes dans la falaise, et nous disent comment accéder aux grottes en évitant les sentinelles et les pièges ! Dans l'éperon rocheux qui abrite leurs grottes, la première entrée en venant du village semble tranquille, mais il y aurait des loups dans la première salle… et connaissant le type de méchants qui ferait cela, cela serait plus volontiers des wargs ! Aouuu !

Dans la deuxième, cela semble tranquille aussi, mais il y aurait des sentinelles à l'abri des tunnels qui guetteraient avec des arcs ou des arbalètes ! Bref, les entrées orientées au sud sont à éviter ! Mais si on contourne l'éperon et qu'on passe par le nord, il y aurait une entrée qui ne serait pas gardée ! Et qui sait, peut-être que Louky serait retenu prisonnier dans ces grottes, c'est notre espoir en tout cas !

Gamuk semblait sincère, Il voulait manifestement nous aider pour pouvoir sauver sa peau et celle de sa tribu ! Donc on décide de les laisser partir. On leur laisse même une demi-carcasse de vache qu'ils préparent pour la route, on ramène les deux vivantes et l'autre demi-carcasse à Jules. On lui dit de rester calfeutré pendant la nuit pendant quelques temps, sans dire qu'on a laissé partir Gamuk et sa tribu. Le Jules était déjà content que l'on aie pu récupérer deux vaches entières, et il compte bien vendre la demi-carcasse au village pour ne pas tout perdre de la troisième !

Et nous, on continue l'aventure !

Le retour au village est morose, même si le fait que les vaches aient été retrouvées apaise un peu les villageois, mais la disparition de Louky inquiète, rappelle de mauvais souvenirs ! On se pose un peu, on essaie de savoir un peu si les mioches en savent un peu plus, sans effet, et on repart très tôt pour arriver à la falaise dans la matinée !

Dix-huit ans… Il y a dix-huit déjà que mon père et moi avons découvert Erok et Saturnin… Et dans mes souvenirs, je revois la scène : je repars cherche les outils que mon père avait laissés sur place en emportant les bébés, et j'entends des voix qui discutent, une voix surtout qui dit « mais où sont-ils, ce n'est pas possible ! ». Je m'approche de la voix, et là, surgi de nulle part, un petit être apparait brusquement ! Il est très petit, m'a l'air malicieux, et se présente poliment ! « Je m'appelle Filferlu, et j'ai perdu deux bébés, tu sais où ils sont passés ? ». Je joue l'innocent, je reste vague et évasif, je dis que je ne sais pas où ils sont, qu'un « grand » doit les avoir emporté… « Si tu les retrouves, ramène-les ici, je te donnerai 200 pièces d'argent ! ».

C'est énorme, 200 pièces, tellement que j'imagine pas comment il pourrait les avoir sur lui, c'est donc qu'il n'a pas la somme et qu'il me baratine ! Je n'ai donc pas de scrupule à lui mentir et à repartir…

Je retourne voir mon père, et on va voir M. Carillon. Je leur raconte ce que j'ai vu et entendu, sans mentionner l'argent promis ! Je sais pas, je me dis que ces deux bébés, ils sont pas à vendre, ils sont devenus mes « protégés », comme disent les grands ! Alors, les grands, ils se demandent quoi faire ! Et ils demandent aux Héros de Clairval quoi faire avec ces deux bébés ! Et à eux, je raconte toute la vérité, car ce sont des héros, ils sont au-dessus de l'argent, ils savent ce qui est juste ! Et ils décident de garder les bébés, de les confier à Krush et Félindra, et moi je me sens un peu comme eux, un héros miniature, quoi ! Et ma récompense, elle vaut bien plus que 200 pièces : j'ai reçu deux merveilleux copains depuis dix-huit ans, même s'ils n'ont été vraiment amusants qu'à partir de leurs 8-10 ans !

Raah, cette poussière dans l'oeil, quelle plaie !

L'entrée arrière est difficile à repérer, on l'a dépassée et nous sommes arrivés au coude avant de nous rendre compte qu'on était trop loin ! On revient en arrière, et derrière un bosquet d'arbrisseaux, on trouve l'entrée d'une grotte, pleine de champignons… Géants, les champignons, un mètre de haut au moins ! Et en plus, l'odeur est fétide, elle arrache les nerfs ! Une véritable odeur de chiottes ! Logique, note, car cette grotte, c'est apparemment le lieu d'aisance des résidents ! Deux accès à cette fosse : une sur la gauche, l'autre à droite. Erok part en éclaireur, il est le seul à y voir dans le noir !

A gauche, de grands feux, style cuisines. A droite, une grande salle avec plein d'accès, lieu principal avec des mâles. On s'occupe d'abord de la salle de gauche, et on neutralise trois femelles ! Et puis, cela s'enchaîne : un couloir vers la gauche, une salle, des gobelins, un boyau sur l'arrière, une salle avec un trésor, des gobelins… On neutralise à chaque fois en profitant de l'effet de surprise, on progresse ! Le trésor, c'est un sac de grains ! On passe à la suite !

On enchaîne les salles, les couloirs et les neutralisations de gobelins, on récupère même deux arbalètes légères ! Et puis on tombe sur le shaman ! Complètement allumé, le shaman, la bouche encore pleine de champignons ou d'autres trucs psycho machins ! On le capture, cela fera une monnaie d'échange si les autres finissent par se rendre compte qu'on est là ! Car depuis qu'on est entré, mis à part des gobelins, on n'a trouvé personne, et surtout pas Louky !

Tiens, justement, on se fait repérer ! On se bat un peu, je me fais étendre pour le compte et les gobelins, encore plus mal en point avec une douzaine de neutralisés, stoppent le combat et demandent une trêve ! Kolik, le chef, qui parle un peu notre langue, accepte de nous parler pour qu'on leur rende Durub, le shaman. Et il nous annonce que Louky n'est pas avec eux ! Et qu'un de leurs jeunes, Mox, a disparu au même moment que Louky. Sa mère, Bagdra, une Nok-Nok, nous explique (presque sans accent) que Mox et Louky jouaient souvent ensemble, et s'entendaient comme chien et renard pour faire des mauvais coups ! Et clairement, Mox et Louky avaient juré de ne jamais se séparer ! C'est sans doute cela qui a poussé Mox à quitter les Nok-Nok, pour rester avec l'humain ! Et c'est pour cela que Bagdra n'est pas partie avec les autres Nok-Nok, pour rester au cas où Mox reviendrait !
On repart alors, n'emportant que les arbalètes et le gnome mal en point…

En retour, on passe au hasard à la carrière, sans y trouver aucun indice ni trace de Karoom ou de Louky ou de Mox… On retourne alors au village, pour interroger une nouvelle fois les mioches !

Toujours aussi muets et teigneux, de vrais sales gosses, de vraies têtes de pioches ! Mais puisque parler ne sert à rien, on les espionne, on les épie, on leur met la pression ! Et grâce à Rocco et Saturnin, cela marche ! Ils se contactent, sont ensemble malgré leurs promesses de ne jamais leur parler, bref ils nous mentent ! Mais Kyrin nous retrouve le lendemain et nous demande 2 pièces d'argent pour nous dire où trouver Louky. On lui en donne une, et il en est tout content, et il nous emmène hors du village… vers l'ouest, passé la cathédrale… il nous mène à la carrière ! Il nous montre l'endroit et file !

L'endroit, il est pas facile, un gros bloc dans le chemin ! On aurait pu passer cent fois devant sans se rendre compte qu'il y avait un accès là ! Et on se souvient que l'endroit est dangereux, il y a des sales bêtes là-dedans ! Et cela risque de s'effondrer à tout moment ! C'est d'ailleurs pour cela que l'entrée a été condamnée !

On rentre malgré tout, et on explore… De mauvais souvenirs à gauche, des cauchemars à droite, des striges, un ankheg, et deux gamins coincés dans une galerie où le monstre n'arrive pas à les atteindre ! On se défait du monstre et on récupère les deux gamins, mal en point mais vivants, une source souterraine leur ayant permis de boire toutes ces journées passées ! Il ya d'ailleurs, dans le tunnel de droite, une structure bizarre… On ne perd pas de temps à explorer tout, mais je sens qu'il faudra y revenir, il y a des veines qu'il faudrait explorer, avec un mineur de préférence !

On discute avec les gamins dans le chalet de la carrière, et ils conviennent que c'est dangereux, la vie, et que leurs mondes sont différents. Leur promesse, c'est bien beau, mais ils sont encore un peu jeunes pour affronter les dangers de la vie ! Ils en conviennent, épuisés par leur jeûne prolongé et les blessures. Ils se séparent, se jurant de se revoir, et les copains ramènent Mox à sa mère et aux Crânes Creux. Kolik – ce qui veut dire « crâne plein » - fait rentrer le gamin dans la grotte, et les copains parviennent à dire à Bagdra qu'on les aidera s'ils veulent rejoindre les Nok-Nok.

Et puis les copains reviennent, on va pouvoir rentrer au village avec Louky.