Troisième aventure de Théobald Schlagfertigkeit: „La fête à la gadoue’’

Maëlia, la magicienne elfe des Héros de Clairval, nous surprend chez Karoom, près de la carrière. Elle semble inquiète de ne pas avoir de nouvelles, mais ne nous accorde pour ainsi dire aucune attention! Même mes efforts pour lui dire quelques mots en elfique se soldent par un mépris presqu'insultant, mais c'est bien là la Maëlia que les gens de Clairval connaissent: toute occupée à ses pensées, elle ne nous considère que comme des éphémères animaux... Cela promet pour les quelques siècles qu'il me reste à la croiser de temps à autres...

Nous sommes le 15 mars, et nous rentrons enfin à Clairval avec Louky. Là, les gens nous félicitent, nous congratulent, sauf bien sûr quelques pisse-vinaigre qui nous jalousent... Mais nous sommes devenus les "Nouveaux Héros de Clairval".

La fête qui s'ensuit est intense, malgré le fait que la consécration du temple n'ait pas eu lieu... Pas de nouvelles de Karoom, pas de nouvelles des gens de Fort Boueux, les bateleurs et pèlerins s'en sont allés, le père Juldas assure pour l'instant seul le réconfort spirituel des gens de Clairval avec sa chapelle citadine.

Entre deux libations et trois danses avec les locaux, Krush se montre fier de son "petit", d'Erok qui semble bien parti pour le rendre fier! Et nous, on profite de la fête!

Firmin, le valet gnome de Julius Mortemire, vient nous prévenir que son Maître, ne pouvant plus attendre l'escorte de Fort Boueux, devrait être accompagné jusque-là et que les "Nouveaux Héros de Clairval" seraient un atout dans cette tâche... Ouais, en fait, ce titre de Nouveau Héros, c'est un peu une charge qui apporte au moins autant d'obligations que d'avantages... Ceci dit, boire et manger à l'oeil toute une soirée, c'est déjà pas mal, Rocco risque pas de maigrir, à ce rythme-là!

On va donc se coucher pas trop tard, histoire de nous rendre le lendemain chez mon parrain... Rocco chez lui, Saturnin et Erok chez Félindra, et moi, ben chez mes vieux, c'est le moins que je puisse faire pour ne pas me faire à nouveau engueuler!

Le lendemain, il semblerait que je sois le plus en forme de la bande: mon arrivée chez son père surprend Rocco en plein déjeuner - ceci dit, cela ne me surprend pas, déjà ma mère avait tendance à me voir manger un morceau en plus, alors un halfelin, c'est pas un morceau, c'est deux ou trois services entiers!

Et lorsqu'on arrive enfin chez Félindra, Saturnin et Erok sont encore moins frais! Ils sont complètement lessivés, comme s'ils avaient fait la nouba jusqu'au point du jour! Et c'est là qu'on voit un panier, emballé de linges, qui émet un petit bruit... On déballe, et il y a ...un chiot! Saturnin et Erok nous racontent une histoire de farfadet, qui serait venu la nuit pour livrer le colis de la part des dieux pour "Rocco le fort". Il parait même que le farfadet se serait montré très "déçu" par le fait qu'Erok n'était pas le "fort" en question, mais nos potes ont pris en charge le colis, et il paraît que le colis aboyait toute la nuit!

Un farfadet… Comme Filferlu, le farfadet qui cherchait Saturnin et Erok… D'où venait-il ? Pourquoi avait-il deux bébés de « grands » ? Pourquoi les a-t-il laissés comme cela, dans un cimetière ? Et pourquoi était-il prêt à payer toutes ces pièces d'or ? Avec le recul, je me dis que 200 pièces d'or, c'est une fortune, du genre que je n'ai encore jamais vue, et encore moins espéré posséder ! Du genre de la récompense que l'échevin de Rijon, Henri, nous aurait donné à la fin de notre aventure initiatrice et que l'on a volontiers donné pour la formation d'Enguer pour qu'il devienne le nécromant officiel de Rijon… Et pourtant, je ne les regrette pas ! Erok et Saturnin, ils se moquent parfois de moi, je reste le « petit » qui ne sait pas faire grand'chose… Mais depuis que je les ai croisés, il y a presque vingt ans, je me dis que jamais je n'aurais pu espérer m'acheter quelque chose qui m'aurait tant amusé, tant plu et tant aidé que mes copains ! J'étais encore gamin quand je me suis rendu compte que l'argent, même s'il est plus confortable et rassurant d'en avoir, ne pouvait pas acheter tout, et notamment ce que j'appelle (lorsque je suis tout seul) mes « grands frères », avec qui je m'amuse depuis que je suis en âge de traîner avec eux !

Je me souviens, il y a longtemps, les premières fois où j'ai joué les « baby-sitters » lorsque les Héros ont dû partir quelques jours, et que j'ai dû jouer de mon bagout pour les convaincre que je pouvais veiller sur Erok et Saturnin (avec mes parents aussi, bien sûr !). J'étais fier, je me sentais important… Rhaaa, ce vent qui apporte toujours de la poussière dans mes yeux quand j'y pense…

Bref, après un petit repos, et la joie de notre Rocco d'avoir un petit compagnon aux pattes aussi poilues que lui, nous nous rendons chez mon parrain, le Baron Rodric. Il nous reçoit dans un petit salon, et nous demande si nous pouvions accompagner Julius et le chariot de matériel jusque Fort Boueux. Nous acceptons sans façons, et il nous équipe convenablement: armes, munitions, armure pour moi, rations, mais aussi fortifiants "rekinkans", une potion de soins pour remplacer celle qui m'a été nécessaire, etc...

Le lendemain matin, le 17, nous démarrons tôt le matin, car on prévoit que le temps, la pluie et le lourd chargement du chariot vont doubler le temps nécessaire pour le trajet! Et c'est peu de le dire! Julius, qui a été tenu "à carreaux" par la grâce de la cave à vin du Baron, a retrouvé son caractère arrogant et méprisable! Mais on y va pour la Baronnie, pas pour Julius!

Après quelques zones plutôt dégagées à défaut d'être sèches, les difficultés se sont de plus en plus présentes, et Mondovael, que j'invoque dans les moments délicats du trajet, assiste Saturnin qui assure le principal de la menée des chevaux dans un terrain de plus en plus infernal, même si la quantité d'eau présente devrait pouvoir éteindre toutes les flammes des enfers!

Le 18 au soir, on arrive enfin à Vireux, dernier petit village perché sur un promontoire rocheux qui domine la plaine quasiment noyée de ce côté de la Baronnie. Les habitants sont chaleureux, mais ils ont été inquiétés par les nouvelles que l'on apporte avec nous: gobelins, orques, ogres, disparition de Karoom, non venue de la patrouille de Fort Boueux, cela fait beaucoup de nouvelles pas réjouissantes dans un décor déjà passablement noyé et gris! Groundernark, le maire de Vireux, semble préoccupé, même si les occupations de ceux du Fort les tiennent parfois éloignés plusieurs semaines de rang!

En cette soirée, il y a quand même un beau petit rayon de soleil: Souria, 17 ans, est un joli brin de fille qui a eu l'oeil attiré par Saturnin, qui est encore un peu gauche avec les jouvencelles! Et malgré que Julius a tenté de jouer de son côté avenant et friqué pour séduire la belle, Souria a été convaincue par les paroles de Saturnin, et il lui a promis de venir la chercher au retour pour l'amener vers le sud, vers Clairval et peut-être plus si affinités! Nul doute que la nuit a porté son lot de rêves roses...

Le 19, nous repartons vers Fort Boueux. Et dès que nous nous éloignons de Vireux, la forêt devient de moins en moins amicale, même pour Saturnin. Erok doit jouer du muscle et de l'endurance, tout comme nous, pour faire avancer le chariot sur des zones devenues lacustres par endroits! Julius marche, en rechignant, pour éviter que le chariot ne s'enfonce davantage, comme tout le monde. Les chevaux sont à la peine, et il faut toute l'assurance de Saturnin pour qu'ils continuent leur dur labeur!

Et dans cette forêt de plus en plus sombre, nous sommes épiés! Il y a des loups, au moins trois, qui nous surveillent de loin. Saturnin, loués soient ses talents, leur dit qu'ils trouveront meilleure chère vers l'ouest, et ils semblent en convenir, nous ne les voyons plus... Mais cette conversation n'est pas du goût des chevaux, qui se méfient d'un humain qui parle le loup! Ils le regardent désormais avec méfiance, ils n'ont plus cette confiance innée que notre Tiercefeuille leur inspirait!

On rencontre aussi des Créatures de Marais: elles ne se montrent pas hostiles, mais s'éloignent dès que l'on tente de prendre contact... Elles vivent normalement bien plus loin au nord, mais les changements climatiques les ont manifestement amenées par ici...

La nuit, nous montons des tours de garde toutes les deux heures, y compris Firmin et Julius. Et durant mon tour de garde, je perçois une forme lupoïde qui s'approche d'Erok! Je crie, histoire de prévenir les copains du danger, mais ils ne se réveillent pas, pas de suite en tout cas! Mais mon cri fait fuir le loup, car c'en était bien un! Ceci dit, ce loup m'avait l'air familier, mais dans les ténèbres de la nuit profonde, je n'avais pas reconnu Shade, le loup de Félindra! Et bien entendu, lorsque je raconte ma méprise aux copains, ils se moquent de moi!

Le lendemain, le 20, nous reprenons notre périple, toujours de plus en plus pénible! Nous croisons un cadavre d'orque, avec une tête de mort blanche sur le front! Et surtout, il semble que cet orque ait été tué par un prédateur, les marques sont celles d'un égorgement par un grand animal...

Dans une zone recouverte d'eau, nous sommes également attaqués par une liane vive, ou plutôt six fragments de liane vive, dont nous venons à bout malgré leur furtivité!

Et puis, à quelques encablures du Fort, cinq orques s'en prennent à nous! Heureusement, la forêt, enchantée par Saturnin, nous assiste et les ralentit, nous permettant de les défaire rapidement! Ils portent tous la marque de la tête de mort blanche sur le front! Et un d'entre eux porte un bracelet, que Firmin reconnait, celui d'Andra Mortemire, prêtresse d'Axender et soeur de Julius. Il ne fait plus l'arrogant, on voit qu'il a peur que sa soeur n'ait subi un

destin funeste! Il nous presse vers le Fort, au pied duquel nous arrivons peu après! Il y a des gardes en vigies, mais on ne voit pas très bien à cette distance!

Du coup, on hésite, et Julius nous presse… Rocco, le plus discret d'entre nous, se faufile alors vers le Fort pour voir… Et il voit ! Il voit que les deux gardes en uniforme ont la peau bien trop verte, la démarche bien trop pataude, bref, le sang bien trop orque pour être des soldats réguliers du Fort ! Rocco se fait alors repérer au retour, et on voit, de l'orée de la forêt, quatre autres orques qui viennent voir ce que leurs congénères déguisés ont cru apercevoir. Saturnin leur envoie quelques insectes, et après deux attaques en règle sur les orques les plus à l'écart, ils se mettent à l'abri, sans doute en surveillant les alentours.

La journée touche à sa fin, et on ne voit pas très bien comment entrer dans le Fort… Puis, après quelques idées plus farfelues, il me vient à l'esprit que nous avons occis des orques pas loin de là ! Cela devait être une patrouille, et il serait logique que la patrouille revienne, surtout si elle a fait des prisonniers ! On déguise alors Saturnin et Julius en orques (pour Erok, c'était plus facile !), je n'oublie pas la marque du crâne blanc sur le front, et Rocco et moi on se fait passer pour des prisonniers ! On s'approche, on se fait héler par les gardes en langage orque, et Erok (dont c'est la langue paternelle, merci Krush !) parvient à nous faire ouvrir le portail. On entre, et les deux orques qui nous accueillent sont bien vite accueillis au paradis des orques !

Dans la cour intérieure, on commence par la droite, où on tombe sur une salle de garde où cinq orques jouent aux dés. Erok les harangue et leur demande d'aller chercher le chef, et pendant qu'un des gars va chercher le chef, on s'occupe des autres, y compris en menottant et bâillonnant ceux que Rocco n'a pas pu se résoudre à tuer ! Et lorsque le chef redescend de l'étage, on s'en occupe aussi rapidement, même Julius se montrant expéditif !

L'appel à l'aide d'un des gars fait venir à nous les quelques orques restants, déjà mal en point car couverts de pustules made in Saturnin, et nous nettoyons ainsi le Fort des orques qui le tenaient ! Seuls deux d'entre eux se sont échappé, ceux déguisés en gardes, qui n'ont dû leur survie qu'à leur couardise ! Et nous commençons alors l'exploration prudente des lieux !

Dans le logis, outre les lits et paillasses salies par les orques, nous ne trouvons rien de notable, mis à part que les orques ne semblaient pas s'être installés à l'étage supérieur, quartiers des officiers et salle de commandement. Nous redescendons alors rapidement, je vais fermer le portail (trop tard, les couards se sont déjà sauvés) pendant que Saturnin, Rocco, Erok et Julius explorent la première tour. Ils y trouvent les soldats survivants, en très piteux état, dans une réserve qui leur sert de cachot. La puanteur est horrible, et les gars ne sont pas vaillants ! Ils demandent ce qu'il est arrivé à leur Commandant, ce que nous continuons à chercher !

Dans l'autre tour, rien dans le sous-sol, mais à l'étage, nous trouvons Andra Mortemire, sérieusement abîmée et enchaînée ! Elle nous explique qu'elle est tombée malade, et que pendant ce temps-là, son second a accueilli un voyageur égaré, Malize, qui venait de Wyx et souhaitait se rendre à Vireux, mais s'est perdu dans la forêt ! Il a été accueilli et logé dans le Fort, mais a profité de la nuit pour neutraliser les gardes et ouvrir le Fort au contingent

orque qui s'en est emparé ! Une douzaine de gardes y ont laissé leur vie, dont Deljace, le second du Fort ! Andra nous raconte une partie de ce qu'elle a entendu, notamment que Drogon, venu rejoindre ses complices, et Malize avaient pour mission de prendre le Fort Boueux pour préparer l'invasion de l'armée orque qui doit arriver …cette nuit ! Drogon devait s'emparer de Julius pour pénétrer dans le Fort, mais son échec n'a pas eu de répercussions dans le plan des méchants puisque Malize a réussi à entrer et livrer le Fort aux orques !

Les orques ont pour mission d'allumer des braseros au sommet des tours pour guider les orques qui s'avanceront sur des embarcations sur le marais submergé ! Ils pourront ainsi prendre pied à Fort Boueux et commencer leur entreprise d'invasion de la Baronnie de manière systématique et inéluctable !

Avec l'armée qui s'annonce, pas question de vouloir rester dans Fort Boueux ! Les soldats de la garnison sont envoyés vers Vireux, avec Firmin, tandis que Andra nous explique qu'il faut tenter une manoeuvre pour ralentir ou gêner les orques dans leur implacable progression ! Et devinez quoi ? On est tous d'accord pour l'aider, cette Andra !

Nous sommes donc à six pour remettre en état les balistes sabotées par les orques (réparer quand on a les pièces à notre disposition, quel confort !), préparer les munitions, mettre au point les tactiques d'attaque des embarcations, préparer notre fuite à cheval et nous mettre à attendre l'arrivée des orques…

Les radeaux arrivent… cinq… quinze… vingt-cinq ! La brume du point du jour nous empêche de voir exactement combien, mais il y a là facilement entre cent et deux cents orques qui s'avancent, relativement groupés. Et je comprends la tactique proposée par Andra : ils sont tellement sûrs d'eux qu'ils avancent de manière compacte pour ne pas se disperser et se perdre, et donc nous attendons d'être à portée efficace des balistes pour les bombarder !

A quelques instants des premières pierres, il me vient l'idée d'invoquer les dieux pour nous aider… Sans doute que douze douzaines d'orques sanguinaires armés qui avancent, cela stimule la piété ! « Axënder, nous accomplissons le devoir que tu as confié à ta prêtresse Andra ! Arwendée, déesse des Archers, puisse-tu guider nos projectiles à leur but ! Forthur, donne-nous le courage d'accomplir cet exploit ! Gorom, dieu de la pierre, donne à ces pierres le don d'écraser nos ennemis ! Tyriolith, nous t'invoquons dans ce combat contre le chaos ! Aurilla, donne-nous la chance dans cette entreprise ! Arshran, dieu du feu et des forgerons, toi que j'invoque si souvent, aide-nous ! Arcanna, que ta magie nous aide ! »
« Ne laisse pas nos enfants dans leurs mains… »

Cette voix, personne d'autre que moi ne l'a entendue ! Mais elle résonne en moi de manière vibrante, car je comprends le sens de ces quelques mots : le sort des dépouilles des douze soldats de la garnison, laissées dans la cuisine telles des carcasses de viande dans un fumoir, ne resteront pas à la merci des orques ! Mon regard se pose sur les braseros, sur une torche et sur un récipient de poix, et mes actions sont décidées !

Et, lorsque les radeaux sont à 200 mètres du Fort, nous agissons ! Saturnin à la tour Est, moi à la tour Ouest, assistés par Erok et Rocco d'une part, par Andra et Julius de l'autre, nous lâchons nos messagers lithiques de mort sur les radeaux orques !

Dix tirs ! Avec la cadence de rechargement que nous impose le poids des projectiles, chaque arme peut tirer cinq fois ! Et sur ces dix tirs, dix touchèrent les radeaux ! Neuf se renversent, entraînant au fond les envahisseurs ! Plusieurs dizaines d'orques sont mis hors de combat, mais ce qu'il reste est suffisant pour nous inciter à replier rapidement vers Vireux !

Mais avant de partir, j'allume ma torche au brasero, j'empoigne le seau de poix et je me dirige vers la cuisine. Les corps des douze soldats, alignés, sont recouverts de poix, et j'y boute le feu en adressant une prière pour ces braves…

Les chevaux sont poussés, et deux heures de trot poussé nous amènent près des soldats, partis six heures plus tôt ! Nous restons avec eux, conscients que des éclaireurs orques nous observent. Saturnin, qui tente de s'allier la forêt à notre cause, est de plus en plus éprouvé ! Il a des hallucinations, des visions plutôt : des farfadets montés sur des lapins combattent des trollkins montés sur des araignées… A chaque coup reçu par les farfadets, Saturnin a mal… A chaque coup infligé aux trollkins, Saturnin se sent soulagé ! Il est lié, par son sortilège, à la forêt, et est impliqué dans un combat qui le dépasse mais qui l'implique, personnellement ! Et il tient bon, même si cela lui coûte et l'épuise !

Andra nous demande d'aller de l'avant pour préparer les défenses de Vireux ! Mais c'est un véritable cas de conscience pour nous, car les soldats, ici, sont épuisés, à la merci d'une grosse patrouille orque ! Mais Vireux, si elle n'est pas préparée, tombera facilement, et donc nous décidons de partir, Rocco, Firmin et moi, sur deux chevaux, alors que les quatre autres chevaux restent avec la garnison et Andra, Julius, Erok et Saturnin seront avec eux pour leur assurer une meilleure chance de s'en sortir !

Nous avançons donc, et moins de deux heures plus tard, nous arrivons à Vireux ! Le maire, Grundernark, nous fait confiance et nous commençons à organiser la défense de la ville !

Heureusement, quatre heures plus tard, vers 14h, la garnison arrive à Vireux, les chevaux ayant permis de soulager les plus faibles et accélérer la progression ! Nous poursuivons la mise en place des défenses, assignons des rôles à chacun, veillons à la mise en place et au moral des troupes ! Et puis, nous attendons l'arrivée des orques !

Ils arrivent à la tombée du soleil. Ils nous envoient tout d'abord des zombies orques, une dizaine ! Nous effectuons alors une sortie par-dessus la palissade, avec les échelles, et nous nous occupons de la moitié des zombies, Andra s'occupant des autres avec son détachement de soldats. Première vague repoussée, nous pouvons rentrer dans Vireux avant que les orques ne nous submergent !

Pour la deuxième vague d'assaut, ils tentent de nous submerger en prenant d'assaut les palissades avec échelles, grappins, etc. Nous sommes aux quatre coins de la palissade, nous aidons partout où cela est nécessaire, à couper des cordes et des têtes, à repousser des

échelles et des cadavres, bref nous nous démenons et nous arrivons à repousser cette deuxième vague !

Et puis il y a eu cette troisième vague… menée par les shamans qui relevaient les morts et nous les envoyaient, épaulés par le cri glauque d'une trompe de guerre orque… Et puis un autre son de trompe de guerre, et puis un autre, et un autre encore ! Et là, les guerriers orques auxquels nous faisions face ont changé de regard… de conquérants, ils sont devenus inquiets ! Car les autres sonneries de trompes de guerre, elles n'étaient pas orques… mais naines !

Dans la lueur blafarde de la nuit blêmissante, un cavalier semi-orque, talonné par un prêtre nain et une armée de guerriers nains, impatients d'en découdre avec les orques ! Erok fut le premier à reconnaitre le cavalier ! Krush, son père adoptif, un des quatre Héros de Clairval, menait la charge contre les envahisseurs ! Et en première ligne naine, Karoom, parrain de Rocco et Héros de Clairval ! Les shamans orques, furieux et effrayés de cette inopportune apparition, replient vers le village, où ils tombent sur les Nouveaux Héros de Clarval, le quatuor magnifique qui les mets en déroute !

Le reste de la bataille de Vireux s'estompe déjà dans nos mémoires comme un rêve incertain, avec malheureusement son cortège de tragédies et rebondissements : les orques sont battus, en déroute ou détruits entre les défenseurs de Vireux et les cohortes naines, les nains les repoussent et les dispersent !

Andra n'est plus, elle est tombée au champ d'honneur en faisant son devoir ! J'ai fait une prière à Axënder, tout en sachant qu'Il aura reconnu une des siens, une femme remarquable qui aura accompli son devoir jusqu'au bout ! Lorsque j'adresserai une prière à Axënder, ce sera au visage d'Andra que je penserai…

Julius a disparu ! Dans le tumulte des combats, il n'a plus été visible depuis un moment, mais nous n'y avions pas beaucoup pris garde, il s'était montré très efficace en agissant dans l'ombre… Mais nous ne comprenons pas pourquoi il n'est plus là !

Parmi les soldats de la garnison, beaucoup ont souffert des combats, mais heureusement parmi les villageois, le décompte des victimes a été moins terrible que prévu. Trop lourd, de toute façon, surtout pour les familles, mais le village pourra s'en remettre !

Et Krush, il est fier de son gamin ! Erok est devenu un Héros aux yeux de son papa, et cela, c'est inestimable !

Et Karoom, il nous explique qu'il aurait dû être là depuis longtemps, mais le Prince d'Arly lui a demandé, suite aux nouvelles inquiétantes qu'il avait reçues, de lever une armée naine pour monter aux Marches du Nord, à Fort-Boueux, pendant que ses propres troupes sont tenues en alerte à l'Est… Karoom est donc retourné chercher des troupes et les a amenées ici, où il est arrivé à point nommé !

Et là, on va pouvoir rentrer chez nous, inaugurer la Cathédrale, nous reposer et nous retaper un peu… Saturnin va pouvoir amener Souria vers Clairval… Nous allons pouvoir apprendre de

nouvelles choses, mais jamais, jamais, plus rien ne sera comme avant… Sans doute parce que maintenant, pour Clairval, Vireux, Fort-Boueux et plus loin encore, nous sommes vraiment les Nouveaux Héros de Clairval !