Quatrième aventure de Théobald Schlagfertigkeit: „Prochain arrêt : Twemby"

22 mars 314… Telle est la date anniversaire qu'il faudra retenir, celle où les « anciens vauriens de Clairval » sont officiellement reconnus comme étant les « Nouveaux Héros de Clairval » ! Krush est là, Karoom est là, accompagné d'une armée naine, Rodric est à Clairval, et Félindra arrive bien vite… Les « Héros » sont là pour reconnaître l'accession de leurs filleuls au statut de « Nouveaux Héros ». Et les dieux savent qu'il y en a besoin, de héros… Les nouvelles de l'Ouest ne sont pas bonnes, les troupes du Prince d'Arly sont occupées à contenir le turbulent Comté du Ponant… Et à l'Est, les Marches du Piémont sont tenues en alerte par des incursions humanoïdes… Et au Nord, les nouvelles ne sont pas meilleures non plus, même si nous avons pu contribuer à repousser une invasion provenant du Désert de Morteroches... On entend parler d'orques, d'ogres, mais aussi de géants, de trolls…

Mais pour l'instant, l'heure est à la célébration ! Avec le soleil qui revient, ce sont de plaisantes nouvelles qui arrivent : le climat assèche à nouveau les Marais de Bourbe-Vieux, rendant à la nature bienfaisante les arbres, à présent revigorés. Le Fort Boueux est désormais pourvu d'une garnison naine, progressivement relevée par des habitants de la Baronnie. Et si l'inauguration officielle de la Cathédrale est repoussée au prochain équinoxe, les dieux sont honorés dans un lieu sain et saint !

Et avec nos parrains (ou marraine) revenus, nous voici récompensés par de menus témoignages de leur affection et reconnaissance : Rocco a reçu de Karoom une amélioration de son bâton ferré, qui désormais peut émettre à la demande de notre moine de la lumière ; Saturnin a reçu de Félindra un arc composite qui améliore la force des traits tirés ; Erok, pour sa part, a reçu de Krush un étui contenant trois fioles de Charmeline, élixir qui rend celui qui la boit plus enclin à être apprécié et convaincu par les humains, halfelins, gnomes ou orques ! Et de mon côté, je ne suis pas mécontent du cadeau du Baron : une trousse à outil de qualité, tellement performants qu'ils me permettent de réaliser une réparation ou une construction en moitié moins de temps !

Et j'en ai bien besoin, car je me suis attelé à une construction bien tangible, qui me demande du temps, de l'adresse et de l'intelligence… Je travaille à donner « vie » à Victorin, un golem mécanique pour m'assister et me défendre…

Et la vie reprend ses droits, et la belle Souria, la jeune fille que Saturnin a ramenée à Clairval, sait y faire ! Elle séduit notre druide et ils sont désormais très souvent ensemble, je pense même que son air un peu naïf lorsqu'il est près d'elle ne cacherait pas une perte de niaiserie…

« Allez, montre-nous où tu nous as trouvé ! ». Trente, quarante ? Cent fois, peut-être ? Cette question, je l'ai éludée tant et tant de fois que je n'en ai plus la moindre idée du compte ! Mais des mioches de 12 ans, c'est persuasif, surtout que ce sont mes petits frères ! Et donc, je craque, je les emmène voir le cimetière où je les ai découverts, il y a une douzaine d'années.

Et je leur montre les tombes, je leur raconte Filferlu, le faune, je leur récite les dialogues (sans insister sur la prime), je leur raconte comment j'ai été convaincu que je devais les garder près de moi… Et là, Saturnin repère une petite pierre noire lisse et brillante, que nous observons et qu'il soulève…

Le monde change, les couleurs sont …criardes et saturées, des montagnes d'un côté, une vaste plaine de l'autre… Et le cri de détresse d'une farfadette qui fuit devant trois trollkins, juchés sur des araignées géantes ! Nous ne sommes que des gamins, mais nous prenons parti pour la jolie farfadette, et nous lançons des cailloux sur les trollkins ! Rocco, avec sa fronde, fait mouche de plus loin, mais nous ne sommes pas manchots non plus, et les trollkins sont mis en fuite par quatre garnements de Clairval ! Farcille, la farfadette, nous remercie et nous demande comment nous avons pu arriver là, les habitants de notre monde ne venant pas ici ! Nous lui montrons la pierre de passage, qu'elle prend et jette au loin en nous disant de ne jamais utiliser cela, cela aurait pu être dangereux ! Elle nous explique de cela nous amène dans le royaume sombre de ce monde en désignant les montagnes, et le nommant le royaume de Maedra, déesse de l'Obéissance et des insectes ! Apparemment, nous avons eu de la chance en arrivant ici, près de la frontière ! Elle nous amène à son grand-père.

Nous racontons à Foliver, le farfadet, toute l'histoire, aussi bien sur notre arrivée ici que sur la découverte d'Erok et Saturnin, le discours de Filferlu et mon refus de 200 pièces… L'ancien nous écoute, mais ne peut pas nous en dire davantage, et il nous permet de revenir dans notre monde en respirant une décoction d'herbes qui nous permet de nous retrouver dans le cimetière, à la tombée de la nuit !

Et devinez qui a été le plus engueulé pour avoir disparu toute la journée sans donner de nouvelles ? Ce n'était pas le halfelin, ce n'était pas le fils adoptif de Krush ou le filleul de Félindra… Ahh, ces parents, toujours à se faire de la bile pour rien !

Le temps passe, Victorin évolue bien, il est presque prêt ! Et le 17 avril, nous sommes officiellement invités à la table du Baron pour une cérémonie d'au revoir aux nains, en présence des Héros de Clairval. Nous avons ainsi reçu des présents directs du Prince d'Arly ! Bien sûr il n'est pas là, trop occupé avec les affaires de la Principauté, mais il a fait parvenir au Baron, pour nous, une bourse de 50 pièces d'argent chacun, et le symbole du patriotisme d'Arly, l' « Etoile d'Honneur d'Arly », une médaille finement décorée d'entrelacs d'or et d'azur, qui nous désigne comme amis de la Principauté, aussi bien envers le peuple qu'envers les autorités principautaires, qui nous voient dès lors d'un meilleur oeil… Même qu'elle brille légèrement lorsque l'on prononce « Pour la Gloire d'Arly » !

Karoom et le Prince Oric s'éclipsent assez tôt dans la soirée, ce qui nous étonne, et les airs de connivence entre Félindra, Rodric et Krush nous poussent à quitter la table assez rapidement, ce qui fait redoubler les signes de connivence chez les vieux Héros…

Karoom et le Prince Orik, que nous suivons de loin, rejoignent le prêtre Gormush et un des officiers nains, un solide guerrier expérimenté ! Ils se dirigent alors vers le Monolithe, avec la manifeste intention de la réactiver ! Nous les suivons de loin, sous la quasi pleine lune, et ils se placent autour du monolithe pour commencer à incanter une mélopée qui, à notre

étonnement, fait réagir le rocher dressé ! Passant par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, il se met à pulser et soudain… il éclate en mille morceaux, blessant les quatre nains que nous allons secourir aussitôt ! Heureusement, ils ne sont pas gravement atteints, mais ils sont choqués par la réaction du rocher, un peu abattus, même ! Ils nous remercient cependant de notre intervention, ne nous tenant pas rigueur de les avoir suivis !

Le 25 avril, Souria sent que nous sommes en train de nous languir d'un peu plus d'action, et parvient à soutirer de Saturnin une promesse de mariage ! Et elle devait bien le sentir, car le lendemain, le 26, un éclaireur halfelin arrive à Clairval, en provenance de Twemby, une communauté de halfelins et de gnomes proche de Clairval. Tibur, à peu près 25 ans, est le frère cadet du chef éclaireur de Twemby, Tibor, qui a découvert que des orques

s'étaient établis en bordure de la Forêt des Hauts Elfes, dans un ancien sanctuaire, ce qui étonne le graf de Twemby, Honoré Tildengap. Et c'est pour cela qu'il sollicite notre aide pour découvrir ce qu'il se passe…

Et devinez quoi ? On n'hésite même pas et on se porte volontaires pour cette mission !

Nous démarrons le 27 avril, l'équipe comprenant Tibur, Erok, Saturnin (sans Souria, qui l'a convaincu de lui confier quelques pièces pour organiser les fiançailles – une quinzaine de Saturnin, mais aussi une dizaine de Rocco et autant d'Erok), Rocco et Roquet, qui a désormais 3 mois, et Victorin et moi ! Et, nous le découvrons au bout d'une heure, un garnement de Clairval, Parluis, le plus teigneux de la bande ! Nous l'attrapons et, sous la garde inlassable de Victorin, nous le ramenons à Lily, sa maman, qui a bien compris que nous n'étions pas fréquentables et enferme son garnement à clé !

Nous reprenons notre route, Tibur nous faisant comprendre qu'il n'appréciait pas ces retards, et nous progressons le long de la forêt et de la rivière. En fin de journée, une fine pluie reprend, et au bout de deux heures humides et d'une noirceur croissante, nous arrivons au premier bivouac prévu, une ferme abandonnée en lisière de forêt…

Mais nous n'y sommes pas seuls ! De la fumée s'échappe de la cheminée, malgré les tuiles disjointes et l'allure délabrée de l'ensemble ! Nous approchons et frappons à la porte, et un individu patibulaire vient nous ouvrir ! Nous demandons l'hospitalité pour la nuit, et il nous claque la porte au nez, celle-ci s'ouvrant peu de temps après sur une jolie donzelle, aimable et avenante, qui nous invite à entrer !

Nous faisons connaissance ainsi avec Licette, porte-parole de la bande, et de celle-ci, composée de Rinou, le patibulaire qui n'aime personne, de Jorn le sec, le chef de la bande de mercenaires, et de 5 autres mercenaires-aventuriers. ils nous annoncent vouloir trouver du travail du côté du Bois de Myrviel, où nous leur apprenons que l'invasion orque a été repoussée… Rocco se met en avant, et nous met dans l'embarras en déballant devant ces gens nos exploits… Je n'apprécie pas ces gens, il y a quelque chose chez eux qui ne me revient pas, et le fait que mes frangins et Rocco se laissent gentiment embobinés par les allures faussement aimables de ces gens me laisse un peu perplexe ! Mais le souper se passe bien, nous partageons notre ordinaire et la soirée se déroule plutôt pas mal…

Jusqu'au moment où Licette s'approche d'Erok, et lui fait des avances non dissimulées et vulgaires… Erok refuse tout d'abord, à mon grand soulagement, car le regard de Jorn et de Rinou me donnent des sueurs froides, il s'agit là clairement d'une tentative de harponner notre Erok pour le mettre dans l'embarras, et ces huit-là n'ont pas l'air d'être des enfants de choeur…

Nous nous retirons donc dans la grange, que je barricade pour la nuit. Et là, Erok le tendu se dit que la belle pourrait le détendre, et il sort (m'obligeant à refaire mes aménagements et à donner de nouvelles consignes à Victorin) pour aller rejoindre la donzelle dans le corps de ferme. Là, elle se montre toujours aussi avenante aux yeux niais de mon frangin, et celui-ci l'amène à aller voir si le gazon est bien vert…

Comme les mercenaires se sont installés pour dormir dans le corps de ferme, Erok amène Licette vers notre grange… où nous sommes installés pour dormir ! Je signifie donc mon refus d'affronter la petite pluie fine de la nuit pour le laisser batifoler avec une gourgandine effrontée, certes mignonne mais trop gentille pour être honnête au milieu de ces rapaces à 1 pièces d'argent la journée !

Erok est outré de mon refus, mais je tiens bon, c'est sans doute ma dernière chance de lui faire entendre raison dans cette affaire ! Il hésite, m'engueule puis renonce finalement et rentre seul dans la grange ! La Licette rentre dans sa ferme et la nuit s'écoule donc, relativement sereine.

Le lendemain, le 28, nous partageons le déjeuner avec les mercenaires, puis nous partons, chaque groupe de son côté, nous vers l'Est et eux vers l'Ouest… Après quelques heures, mon cerveau embrumé par les reproches de mon frangin émerge enfin de sa torpeur ! Jorn, le chef de la bande de mercenaires, qui nous a ouvertement menti sur le travail qu'il y aurait à Clairval, portait le bracelet d'Andra Mortemire au poignet ! Ce bracelet aux entrelacs de serpents que Julius avait récupéré sur un cadavre d'orque et qu'il n'avait jamais rendu à Andra lorsque nous l'avons retrouvée, et qui avait disparu en même temps que Julius à la fin de la bataille de Vireux ! Est-ce que Jorn a retrouvé Julius ? Est-ce qu'il a pris le bracelet de force ou bien l'a-t-il monnayé contre un quelconque service ? Est-ce que Julius est désormais mort, dépouillé de ses valeurs, ou bien est-il quelque part, encore vivant et ourdissant un plan quelque part ?

Toutes ces questions, nous ne pouvons y apporter de réponses dans l'immédiat, notre mission nous appelle vers Twemby… Je suis prêt à aller porter moi-même le message à Clairval, mais Tibur refuse… Il doit ramener les « quatre nouveaux héros de Clairval »… Avec Erok qui refuse de me parler, je suis devenu inutile – enfin, je veux dire encore plus inutile que d'habitude –, et donc je n'y vois plus aucun intérêt, je suis prêt à quitter l'équipe pour rentrer là où je pourrais identifier les mercenaires, le bracelet, les tenants et aboutissants de ce bracelet… J'avance par habitude, Victorin est moins mécanique que moi depuis hier soir…

Une nouvelle nuit, à la belle étoile celle-là, morose et plombée comme un sarcophage… Nous nous levons le 29 avec un seul désir, rejoindre rapidement Twemby et en finir…

En milieu d'après-midi, nous arrivons à Twemby, plus tôt que prévu, car nous n'y sommes attendus par le Graf qu'en soirée, pour souper ! Tibur nous amène alors à l'auberge de Muguette Petitplat, une solide et accorte halfeline qui nous invite à un frugal petit en-cas… Twemby est une ville bien plus peuplée que Clairval, au moins 800 âmes, avec une communauté importante de gnomes et de halfelins, mais aussi de grandes gens. L'auberge est donc équipée pour recevoir toutes les tailles de voyageurs !

Au moment d'attaquer le petit en-cas à la halfeline, Muguette nous signale qu'un invité nous attend, et elle appelle Mogol ! Mogol Poings-d'Acier, sans conteste le plus redoutable des guerriers nains de l'armée du Prince Orik, qui était le quatrième nain à avoir tenté de raviver la pierre levée de Clairval ! Il nous considère sans façons comme un frère d'armes, et nous partageons avec lui le frugal monceau de nourritures qui a envahi notre table ! Mogol montre que son appétit est aussi solide que sa réputation de guerrier, et notre Rocco est à peine moins rapide à engloutir l'imposant barrage alimentaire qui nous empêchait de nous voir par-dessus la table ! Je grignote un biscuit, manquant d'appétit en voyant mon frangin Erok qui ne me parle toujours pas… Alors qu'il quitte temporairement la table pour soulager son système digestif, je glisse rapidement un mot à la tenancière pour qu'elle nous trouve quelque spécialité particulière dont je pense que mon frangin sera friand ! Elle prend ma pièce et m'assure que tout sera fait au mieux de mes demandes et du service à rendre !

Vient ensuite un épisode où l'ego de Rocco et des frangins est flatté par une surprise de Muguette : la fabuleux barde Amarange et les Rigodets, troupe de troubadours en tournée, font leur entrée dans la salle et entament un chant composé spécialement en notre honneur ! Une des musiciennes est mignonne, mais je la remarque à peine, le chant est entraînant et bien enlevé, mais je le fredonne à peine… Tibur semble heureux d'être associé à notre renommée…

En soirée, nous sommes invités chez le graf, Honoré Tilbengap, avec Mogol, et nous y rejoignons Tibor, le frère de Tibur. Le Graf nous explique la situation, l'invasion orque entre les Monts Griseux et la Forêt de Haute Sylve, près d'un sanctuaire abandonné. Il souligne le manque de contacts avec les elfes, alors qu'il est lui-même déclaré « ami des elfes », et insiste que l'armée naine qui s'envient pourrait éradiquer les orques, mais le faire sur le territoire elfe serait particulièrement maladroit sur un plan diplomatique !

Notre mission, que nous ne discutons pas, est de neutraliser les chefs orques, qui seraient des orques noirs, plus disciplinés et féroces que le commun des orques… Des shamans, des officiers, tout cela est de nature à organiser cette troupe d'orques, et donc notre tâche est de neutraliser ces chefs pour pouvoir briser la discipline des orques et les amener à sortir de Haute Sylve pour tomber dans les serres de la troupe naine qui remonte de Fort Colline…

Nous passons la nuit à l'auberge, mon frangin fait du bruit dans sa chambre particulière, à croire qu'il ne passe pas la nuit seul ! Il se déniaise aux bons soins d'une professionnelle compétente et qui ne nous causera pas d'histoires ! J'ai déjà renoncé à 200 pièces d'argent lorsque j'étais gamins pour mes frangins, ce n'est pas cette singulière pièce d'argent qui me manquera ! Surtout que, le lendemain, Erok me reparle à nouveau, mon grand frangin !

Le 30 avril, nous partons, en remontant la Leuse par le flanc ouest des Monts Griseux pour rejoindre une vallée transversale que nous remonterons pour passer par une faille que les éclaireurs de Twemby connaissent. Nous arrivons sans encombre jusqu'au lieu de campement, nous ferons l'ascension du col demain.

Le 1er mai 314, nous montons la passe, et arrivons à la faille, dont les éclaireurs nous ont assuré la sécurité. Nous vérifions cependant les cul-de-sac pour éviter les surprises, et nous décidons d'explorer la caverne désignée par Tibor !

Et là, un ogre, en armure d'écailles frappée du sigle du crâne blanc, nous y attend, tranchoir à la main ! Saturnin, Erok, Rocco et Tibor s'en occupent en quelques instants ! Nous explorons ensuite la caverne, et y trouvons un escalier qui mène vers un dôme aveugle de huit mètres de diamètre. Nous nous y sentons un peu oppressés, comme si les dieux ne nous entendaient pas en ce lieu ! Rien de marquant n'y figure, nous redescendons alors dans la grotte.

En nous rendant discrètement du côté Est de la faille, nous y voyons au loin le sanctuaire de Trenner, Dieu du Temps et des Ancêtres, entouré d'un campement orque où les vigiles sont vigilants et les arbres déracinés sur un important dégagement ! Et entre les orques et nous, deux elfes les observent également ! Rocco se dirige vers eux pour attirer leur attention sans attirer celle des orques, et les deux elfes nous rejoignent bientôt dans la faille, loin des regards impies des orques !

Tinsirith d'Islen, Haut Elfe aux cheveux argentés, et Aram Feuille Rouge, Elfe Sylvestre aux cheveux roux, sont donc tous les deux présents pour entendre notre projet ! Et si nous sommes surpris de voir Grugachs et Faeries travailler ensemble, ils semblent favorablement surpris de voir le sort que Tibor et mes frangins ont réservé à l'ogre qui gardait la grotte !

La grotte, apprenons-nous de Tinsirith, est un accès au Dôme Céleste qui permettait aux anciens elfes de capter et amplifier les rayons cosmiques afin de peaufiner leurs prédictions et observations astrologiques ! Et s'il y a un Dôme, il est certain pour l'Elfe majestueux qu'il y a un accès vers le sanctuaire de Trenner ! Nous le cherchons, et le découvrons au nord de la grotte, parfaitement dissimulé dans la paroi rocheuse mais facilement actionnable pour qui pouvait observer ce genre de détails ! Dans cet édifice érigé par les elfes il y a deux millénaires et demi, et abandonné il y a près d'un demi-millénaire, nous arrêtons le plan et nous coordonnons avec Tibor et les elfes notre projet, et le halfelin nous dit au revoir, lui restant près de la faille pour coordonner les actions des éclaireurs de Twemby !

Nous descendons donc l'impressionnant dénivelé de plusieurs centaines de mètres qui amène du niveau de la grotte et du Dôme au niveau du Sanctuaire en dix volées d'escaliers en colimaçon, puis parcourons les trois kilomètres qui nous séparent du sanctuaire proprement dit ! Notre progression aurait certainement été facilitée si nous avions pu activer les runes de transport que nous avons croisées à intervalles réguliers, mais nos jambes ont fait le travail, c'est tout !

Nous voici donc devant la paroi que nous franchirons après le lever du jour, le 2 mai !

Derrière la porte secrète, une salle, sombre, dans laquelle se trouvent deux larges dessins au sol ! L'un est un grand pentacle, de 6 mètres de diamètre ! L'autre est circulaire, et évoque à Saturnin un cercle de protection ! Un couloir s'ouvre de l'autre côté. Sur la gauche, il mène à une pièce dans laquelle quatre personnes sont prisonnières d'un ogre, qui se réveille lorsque Rocco se fait apercevoir par un des malheureux ! Nous défaisons l'ogre et libérons les prisonniers, trois gens de la Contrée (de Twemby) et un bûcheron de l'autre côté de la forêt, vendu aux orques qui ont traversé la forêt elfique apparemment sans coup férir ! Nous laissons les quatre, très affaiblis et meurtris, dans l'antichambre secrète avec des torches et des rations, et poursuivons notre exploration !

Heureusement, la roche est épaisse et a étouffé les bruits de lutte et de libération, et donc lorsque nous remontons le couloir de l'autre côté, nous interrompons une cérémonie d'invocation d'un être à l'apparence elfique, bleuté et éthéré, invoqué par deux shamans orques et qui semble se repaître de l'énergie vitale d'un humain, désespéré et impuissant ! Quatre guerriers orques noirs protègent la cérémonie, et nous attaquent !

Nous engageons le combat, avec l'aide de Tinsirith et Aram, contre les six orques noirs, et nous sommes pris à revers par quatre zombies-squelettes, que Victorin et moi interceptons avec Saturnin ! Le nombre menace de nous submerger, mais nous finissons par sortir vainqueurs de la confrontation, le pauvre humain tombant inanimé dès que le contact magique se rompt entre l'être elfique invoqué et lui ! L'être elfique tente d'ailleurs un coup en rétorsion contre l'un des shamans au moment de se dissiper!

Les zombies-squelettes, je m'en rends compte, sont des anciens prisonniers qui ont été réanimés par une sombre magie nécromantique, et j'en conçois une fureur irrationnelle et vengeresse ! Ces orques doivent être détruits ! Et si le combat s'est avéré rude, au point que je doive réparer rapidement Victorin qui a failli être immobilisé, notre détermination commune demeure sans faille ! Même Tinsirith, pourtant imbu de son rang de noble elfe, n'hésite pas à collaborer avec nous et à instiller à Erok une ardeur renouvelée au combat qui permet l'issue heureuse de cette confrontation !

Nous poursuivons l'exploration, et après les geôles et la salle d'invocation, nous examinons une salle où une fontaine richement décorée a été pulvérisée (par les orques ?), ainsi qu'une autre où une fresque de cascade recouvre tout un pan de mur ! Nous y sommes assaillis par six autres zombies-squelettes, que nous défaisons rapidement !

La suite de l'exploration des sous-sols ne révèle rien de plus que quelques salles vides, avec tout au plus des réserves de vivres humaines, que nous glissons dans mon sac. Nous remontons alors vers le rez-de chaussée ! Là, dans la pièce dans laquelle nous débouchons, nous sommes attaqués par deux orques noirs, bientôt rejoints par quatre autres, puis par quatre orques plus communs ! Après une rude bataille, nous en sortons vainqueurs, et nous poursuivons l'exploration du sanctuaire de Trenner, heureusement en journée, donc le nombre d'orques actifs est moins important, le campement se trouvant à quelques jets de pierre du sanctuaire !

Nous débusquons notamment trois orques communs endormis, quelques pièces vides et des latrines puantes !

Dans une des pièces du fond, deux goblours nous interceptent, et nous engageons le combat ! Un ogre, descendant de l'étage, vient leur porter main forte, et puis un orque noir manifestement rompu au commandement, qui tente de nous assaillir à distance par une invocation vampirique, puis se replie lorsque nous tentons de l'attaquer !

Alors que le combat avec les gros bras se termine en bas, nous grimpons vers l'étage et y voyons le chef orque qui brûle un document et nous charge ! Nous tentons de tenir tête au chef, et j'envoie Victorin pour récupérer le papier avant qu'il ne soit entièrement calciné, mais mon golem est encore un peu trop pataud pour ce genre de tâche, j'ai l'impression qu'il manifeste certaines de mes appréhensions, alors que sa nature le rend insensible aux flammes d'un âtre et qu'il aurait pu simplement plonger la main dans le feu ! Je vais devoir y réfléchir !

Toujours est-il que, en finalité, Aram parvient à extraire facilement le document partiellement brûlé et l'éteindre pendant que Tinsirith, Erok, Rocco et Saturnin viennent à bout du chef orque ! Une fois le chef orque neutralisé, nous utilisons un parchemin de sortilège de « Message dans le vent » trouvé sur un des shamans pour contacter Tibor et lui annoncer que la mission est accomplie ! Il peut alors prévenir ses hommes !

Le document partiellement brûlé et récupéré par Aram est manifestement adressé à « U » (le chef orque ?) et stipule :

« Qu'Oroax guide tes coups !

Je t'ordonne de balayer Twemby au plus vite et d'asseoir ta position dans la région de Wyks. La résistance autour de Clairval a été plus forte que prévue et nous ne tolérerons pas un nouvel échec. Le contretemps est fâcheux, mais Clairval n'est pas un objectif prioritaire.
L'attaque sur Hautesylve peut se faire à partir de nos positions déjà consolidées en Thuléa et grâce à ton assise en Wyks.
Une fois ces deux zones sous notre contrôle, nos gigantesques alliés viendront en force pour l'assaut final. Une fois le royaume elfique tombé, le reste de la région ne sera qu'une formalité. […]»

Le reste du message a été brûlé, et n'est pas lisible ! Nous explorons l'ensemble des lieux, et rassemblons quelques prises que nous détaillerons plus tard ! Mais quelque chose tracasse Tinsirith : aucun endroit de ce sanctuaire ne semble utiliser le Dôme stellaire que nous avons découvert dans la grotte du col, et cela est anormal ! Nous reprenons alors nos recherches, explorons la grande salle du temple qui ne recèle rien de particulier, Erok et Saturnin veillant à marquer l'entrée du sanctuaire en fichant sur un pieu la tête du chef orque et les cadavres des gros bras qui l'accompagnaient, pour flanquer la frousse aux orques !

Et puis, dans les sous-sols, nous réalisons finalement que la fresque de cascade dans une des niches près de l'escalier masque, de manière similaire à l'entrée du souterrain d'accès au Dôme, un passage secret, que nous ouvrons et dans laquelle nous découvrons deux salles ! La première est la salle céleste où sont projetées les positions des étoiles captées par le dôme, et est suivie, à la grande surprise de Tinsirith, par une autre, plus grandiose, où une

sphère cristalline montre, apparemment en temps réel, de sommets montagneux ! Au pied de cette sphère, une inscription en elfique nous décrit ce qui semble être une prophétie :

Quand viendra le temps des pleurs
Et des langues coupées,
Pour défendre leurs terres
En de bien sombres heures,
Des héros devront retrouver
Le gant d'acier et de lumière.
Dans les Monts des Brumes du Nord,
Dans sa gangue de ténèbres,
Le front brûlant de fièvre,
Gît la puissance de Lunédor
Enfermée dans les ruines,
De la fière Anathazerïn.
Perdu dans les arbres maudits,
L'Elfe d'Airain accompagne
Le Gardien dans le jardin flétri
De sa haine et sa hargne.
Cherche les indécis.
Cherche les bois.
Passe l'Arche de Brume
Et entre le coeur plein d'émoi
Dans la verdure chlorée
Des jardins de l'amertume
Où dort le Gardien Nacré,
Avant d'être porté au loin,
Aux portes de sa cité d'Airain.
Alors les antiques splendeurs
Seront révélées aux héros
Pour restaurer la grandeur
Et les atours royaux.

Et au pied du socle qui porte cette inscription, toute une série d'objets préparés là pour une expédition, emballés dans des linges de protection, mais laissés là par ceux qui les avaient préparés ! Et lorsque nous examinons ces objets, nous y découvrons de véritables trésors, que Tinsirith nous autorise à emporter pour ne pas les laisser dans ces lieux déserts !

Bien sûr, le bâton-lance magique, symbole des guerriers-mages elfes, est choisi par Tinsirith, mais il y a également une hache à deux mains en Elfirium, particulièrement légère, un bâton ouvragé et manifestement magique, un anneau, qui semble repousser Saturnin mais attirer Erok, et lorsque celui-ci le prend, une connexion entre les deux frères s'opère, chacun bénéficiant des atouts procurés par l'autre en plus des siens !

Une potion de forme gazeuse, une de Guérison, et puis des parchemins de sortilèges (Flèche enflammée, Invisibilité, Mirage, Télékinésie) complètent l'équipement posé au pied de la Sphère.

À cela, nous ajoutons aussi nos prises auprès des orques et autres néfastes : une Hache à deux mains en Durium, une Baguette de Défoliation, que nous confions à Tinsirith pour la détruire, une dague sacrificielle orque à la lame noire qu'Erok détruit, un tube en os contenant trois parchemins, dont un décrivant un elfe « au gant d'acier et de lumière », et qui manifestement était l'objet des recherches des orques et shamans ! Les deux autres parchemins contenaient des sortilèges (Messager du vent et Détection de la Magie). Ajoutons enfin à cela trois émeraudes, trois améthystes, quatre centaines de pièces d'argent et cinq pièces d'or ! Nous rassemblons tout cela, refermons soigneusement le passage secret et effaçons nos traces avant de retourner vers le passage vers le couloir souterrain et rejoignons Tibor, qui nous ramène alors vers Twemby, par la vallée de la Leuse !

Tinsirith et Aram nous accompagnent à Twemby, et nous y retrouvons le Prince sous la Montagne Orik (accompagné du grand-prêtre nain Gormush et de Mogol Poings-d'Acier) qui s'est occupé, avec ses troupes bien sûr, des orques désorganisés et mis en déroute ! Nous jouons les médiateurs entre les elfes et les nains, mais chacun y met une bonne volonté manifeste qui fait plaisir ! Et le Graf, devant notre succès, nous propose divers objets manufacturés avec soin que nous acceptons avec gratitude et joie, nous finançons d'ailleurs une partie de ceux-ci pour compléter notre équipement !