Cinquième aventure de Théobald Schlagfertigkeit: „Fausses pièces et vrais idiots"

Le 4 mai, en soirée, nous rencontrons le Graf de Twemby, qui nous octroie des cadeaux et que nous complétons par des commandes personnelles : des armures de qualité (outre celle qui nous est offerte, nous en prenons deux de plus, la fratrie est équipée de manière coordonnée !), un bouclier bracelet qui se déploie vivement, une lunette de vision lointaine (jusque 200m) et un Chronoscope, mécanisme décompte temps (1h) que j'étudie attentivement. Nous prenons aussi des nouvelles des rescapés. Ils sont choqués, mais devraient récupérer. Les gens de la Contrée sont pris en charge par leurs familles, mais le pauvre Rubon devra rentrer jusque chez lui, de l'autre côté de la forêt. Le bucheron, 38 ans, originaire de Jumfeu (à 3 jours de Twemby), a été capturé par des brigands, dont il a entendu quelques noms : Manahim, le chef, est un esclavagiste accompagné de 6 ou 8 hommes dont Bigleux et de Laforge. Ils ont reçu la visite d'un nain, Sifmo, qui s'avèrera être un faux monnayeur. Il avait aussi entendu le nom « Ismael ». Enfin, un homme au Masque de cuir est passé par là.

Nous apprenons aussi que les shamans orques ont fait appel au moins une onzaine de fois à l'esprit de l'elfe vénérable pour lui soutirer des renseignements, que son invocation lui a obligé à révéler…

Mogol et quelques officiers nains, logés chez Muguette Petits-plats, la tenancière halfeline de la taverne principale de Twemby, sont bientôt confrontés à un écueil de taille : leur argent, qu'il ait été changé auprès d'un négociant nain du nom de Sifmo, ou bien prélevé sur les orques vaincus lors de la dernière bataille, est faux ! Il s'agit d'un enchantement puissant qui les rend en tout point semblables à de vraies pièces, mais d'une durée incroyablement longue, puisqu'il a fallu les présenter au feu pour qu'ils reprennent leur aspect de métal vil ! De ce que j'en sais, il faut un sortilège puissant et un sacrifice de sa propre énergie vitale pour instiller un tel sortilège !

Les nains de l'armée sont pris en flagrant délit de fausse monnaie, mais cela implique que tout l'argent pris sur les orques du Sanctuaire de Trenner est lui aussi faux, en tout cas celui frappé du sceau d'Arly ! Les pièces orques sont vraies, mais elles n'ont pas cours ici,

et donc ne sont reprises qu'à un taux ridiculement bas… Nous sommes donc toujours aussi fauchés, davantage même puisque nous avons achetés plusieurs armures et plusieurs biens, et nous n'avons pas essayé de gruger les pauvres habitants de Twemby, nous avons tout de suite réclamé les mauvaises pièces aux commerçants pour les changer par de la bonne monnaie, nous sommes les Nouveaux Héros de Clairval, tout de même ! Mais je me demande si je saurai faire carrière dans les artefacts si nous ne touchons pas la moindre prime de nos actions… Je vais sans doute devoir abandonner ma carrière et trouver quelque chose de plus lucratif…

Et comme en plus nous avons bon coeur, nous aidons le pauvre Mogol à regagner le lit de Muguette en l'aidant à convaincre ses hommes à rembourser, s'étant fait gruger par Sifmo le faux monnayeur nain… Non, vraiment, être un héros va m'empêcher d'avoir accès aux capacités les plus intéressantes de mes profils, je vais devoir réfléchir à mon avenir…

Le lendemain, le 5 mai, nous nous rendons au temple de Solar où nous rencontrons Téllinne, la prêtresse, à qui nous demandons des renseignements sur les termes et personnages évoqués dans le Sanctuaire : les Monts Brumeux du Nord, Anathazerin, Lunédor, L'Elfe d'Airain (Cité), le Gant Lumière, le Gardien Nacré… Elle accepte volontiers de procéder à ces recherches, mais celles-ci, malgré de longues heures de consultation de ses archives, se révèlent infructueuses ! Elle regrette de ne pas pouvoir nous aider, et nous nous dit que nous pourrions trouver des infos à Monastir. Nous décidons d'attendre un peu que nos équipements soient prêts avant de partir dans cette direction, en raccompagnant Rubon chez lui au passage ! Lorsque je veux rejoindre Tinsirith pour lui poser mes questions et lui proposer quelques idées, j'apprends à ma grande consternation qu'il est déjà reparti ! La prochaine fois, je lui parlerai directement, et merde pour la bienséance et les bonnes manières à la table des notables.

Un rêve… Était-ce seulement un rêve ? Un rêve, c'est ce que nous faisons la nuit, en plein sommeil, individuellement ! Mais là, si la condition de sommeil et celle de la nuit sont bien remplies, nous y sommes à quatre ! Saturnin, Erok, Rocco et moi sommes tous les quatre présents dans un nimbe de lumière irradiante ! Une lumière qui non seulement radie, mais aussi parle !

« Je suis Trenner, Seigneur du Temps et des Ancêtres, je vous remercie d'avoir libéré mon Temple ! ». Trenner nous parle, et nous demande qui nous sommes ! Il demande à Erok s'il veut savoir d'où il vient, mon frangin hésite et puis déclare ne pas vouloir le savoir ! Saturnin, pour sa part, est un humain tout à fait caractéristique sur ce plan-là, et donc sa curiosité prend le pas et lui déclare vouloir le savoir ! Trenner ne semble pas s'intéresser beaucoup à Rocco et moi, et nous replongeons alors dans le sommeil !

Au petit matin, Saturnin découvre, sur son chevet, un parchemin d'un sortilège qui permet de remonter le temps (décalage temporel) et une orbe, semblable à celle du Sanctuaire mais d'une taille nettement plus modeste et portable, qui montre une dame accroupie près d'un lac, vue de dos… Nous soupçonnons qu'il s'agit là de la véritable mère de Saturnin ! Elle bouge, mais il n'y a pas moyen de voir son visage ou son allure…

C'est donc ainsi que le 20 mai, après repos et reconstitution de notre équipement, nous partons de Twemby pour Jumfeu pour raccompagner Rubon. Au moment de partir, le Graf Honoré Tildengap nous recommande à son parent Nestor Boldengig, fameux Pâtissier de Monastir. Aux yeux de notre gourmand Rocco, c'est clair qu'il devient un Saint, Honoré !

Sur la route de Fort Colline, nous arrivons en fin de journée à l'auberge du Plein Vent. Rocco tient à s'y faire remarquer, et chante la chanson des NHC, à mon grand dam, car je trouve qu'il manque de discrétion, et il refuse d'entendre raison, tout euphorique d'être un héros ! De plus, pour ajouter à notre adiscrétion, Tibor Tendrepied rentre à cet instant dans l'auberge avec 6 autres éclaireurs, et nous rejoignent pour manger ! Je suis enchanté de les revoir, mais je trouve que ce manque de discrétion ne peut que nous nuire !

Après une nuit de sommeil, nous reprenons notre route le 21 en nous écartant de la route pour rejoindre le bout de l'éperon forestier que nous devons contourner pour rejoindre le

village de Jumfeu. Après un trajet sans événement notable, nous établissons notre campement lorsqu'une dame, voyageant seule, nous approche et demande si elle peut partager notre campement. La belle s'appelle Angelina Duisbourg, dite Angie, une chasseuse de primes arquebusier… Ses armes sont magnifiques, pas nécessairement tape-à-l'oeil, mais efficaces et pratiques ! Je me réjouis d'apprendre à les manipuler… Angie nous confirme l'impression que j'avais eue sur Licette, et sur le fait que j'ai peut-être sauvé la vie de mon frangin Erok... La Licette est recherchée pour meurtre, elle a pris l'habitude d'égorger ses amants et de les dépouiller avec ses complices ! Nous donnons à Angie tous les détails que nous pouvons sur Jorn le Sec, sur Rinou, l'antipathique mercenaire au cou de taureau, sur les complices que nous avons vus… Et je jette un oeil à mon frangin Erok, l'air de dire « Je te l'avais bien dit ! »…

Le lendemain, 22 mai, Angie repart vers Clairval alors que nous faisons route vers Jumfeu… Pourquoi faut-il que chaque demoiselle d'intérêt se détourne de nous si rapidement ? Andra tout d'abord, Angie ensuite…

Après une journée de marche, nous arrivons à Jumfeu, où Rubon retrouve sa famille : sa femme Irena et ses enfants, Elgon (18), Abart (16) et Frinder (13). Nous sommes aussi accueillis par Medassin, le chef du village. La soirée est légère, le retour de Rubon allégeant l'humeur des gens du village, qui ne comporte qu'une centaine d'âmes…

Après une nuit sereine, nous décidons en ce 23 mai d'aller explorer le lieu où Rubon a été retenu prisonnier ! Sa femme s'en inquiète, mais je l'assure que nous ne laisserons pas Rubon être exposé au danger, que nous le laisserons à l'entrée de la vallée de l'Ouz, loin du danger !

Nous avançons donc pour explorer l'endroit où Rubon a été retenu, dans la Vallée de l'Ouz. Nous laissons Rubon à l'entrée de la Vallée, comme promis. La stratégie bancale du « halfelin en pointe dans une vallée dégagée » résulte en une pluie de gros rochers que nous évitons de justesse, mais qui nous force à nous ruer au contact pour ne pas laisser à notre adversaire l'avantage de l'allonge ! Car il en a une fameuse, d'allonge, ce qui est normal puisqu'il s'agit d'un géant des collines ! Nous parvenons néanmoins à le neutraliser, non sans avoir à consacrer de précieuses heures à réparer Victorin, qui s'est pris un arbre dans les rouages ! Je trouve la stratégie déplorable, et j'en fais part à mes frangins et ami, qui n'écoutent pas mes avis et continuent sans bénéficier de nos atouts et objets d'intérêt ! Nous poursuivons donc sur notre lancée et nous traversons la mince langue de bois pour trouver le repaire des bandits, que nous découvrons à quelques mètres de nous ! Nous tentons maladroitement de neutraliser le garde qui risquait de nous voir s'il tournait la tête, et il peut dès lors donner l'alarme. L'instant suivant, nous sommes submergés par des bandits en surnombre et puissants, qui contournent les ruines et nous prennent à revers !

Prière à Trenner, Dieu du Temps et des Ancêtres

Ô Trenner, puissant Dieu du temps, quel étrange cauchemar ai-je donc vécu là ?

J'ai rêvé que tu nous parlais, que tu nous remerciais pour l'oeuvre que nous avons accomplie avec enthousiasme et sincérité. J'ai rêvé que nous recevions de tes OEuvres un présent pour

notre Saturnin. Que cela nous permettrait de revenir en arrière sur des décisions douteuses que nous prendrions.

J'en suis convaincu, ton infini Savoir avait anticipé notre déconvenue. Tu avais anticipé notre manque de jugement lors de notre stratégie puérile d'approche de nos ennemis. Tu avais anticipé mon manque de charisme et de jugement dans la présentation de nos plans d'actions, qui ont été systématiquement balayés par mes frères et ami. Tu avais anticipé mon manque de réactivité pour adresser les bonnes questions que j'avais pourtant écrites afin de ne pas les oublier, mais que je n'ai pas posées avant de départ des personnes à qui je devais parler…

Ma prière est que les événements que je viens de vivre n'étaient qu'un rêve grandeur nature, criant de réalité et de maladresse ! Ma prière est que, dans ton infinie Maîtrise du Temps, tu nous accordes de nous réveiller juste avant notre entrée dans la Vallée de l'Ouz et que nous puissions agir non pas en butors écervelés et individualistes, mais bien en une équipe, une fratrie rodée et efficace. Ma prière est que les événements que je crois avoir vécus ces dernières heures ne soit qu'un rêve prémonitoire de ce que notre inacceptable impréparation est susceptible de causer comme malheurs et déboires !

Cette prière est un appel au secours, je te supplie de porter secours à d'inexpérimentés soi-disant « héros » en leur permettant de reconsidérer leurs actes et décisions depuis leur entrée dans la Vallée de l'Ouz ! Permets-nous de reconsidérer notre approche, trop puérile et irréfléchie ! Permets-nous de reconsidérer notre approche initiale vis-à-vis de nos pouvoirs, objets, parchemins et potions afin de les utiliser au mieux de nos objectifs et de la tâche à accomplir ! Permets-moi d'avoir la force et la détermination d'exposer clairement et préalablement à l'action mes idées et propositions, afin qu'elles puissent être entendues par mes proches qui risquent alors trop d'approcher la mort lorsque je m'y refuse ! Permets-nous d'agir en héros qui apprennent avec le Temps, Ton OEuvre, à devenir meilleurs, plus efficaces et réfléchis !

Cette prière est un appel au secours, pour lequel je me présente à toi en pèlerin humble et dévoué ! Avec Arshran et Arcanna, mes guides spirituels, j'ai appris à manipuler l'Ars Mecanica et l'Ars Magica dans mes modestes créations et réalisations. Mais je sais désormais que je te devrai la Vie et la Grandeur de mes Frères et Ami si tu écoutais ma supplique et lui accordais un heur favorable ! Je présente à toi mes talents de Forgesort et de mécanicien, qu'ils soient également dévoués à Ton OEuvre ! Que le Chronoscope, précieux cadeau qui symbolise le Temps dont tu es Gardien, orne un de tes Temples s'il t'en plaît ainsi ! Que mes possessions, de la plus humble à la plus précieuse, soient les objets de Ton bon vouloir, ils ne sont que de paisibles jouets qui ne sont rien face au risque de trépas de mes frères et ami !

Ô Trenner, Dieu du Temps et des Ancêtres, écoute ma prière et réponds-y, je t'en supplie !

Théobald Schlagfertigkeit, Forgesort de Clairval

Le combat est âpre et dangereux, nous sommes dans l'incapacité de faire valoir nos atouts et nous manquons de sombrer, Erok et moi, dans les limbes de l'inconscience ! Nous arrivons

néanmoins par une intervention divine à les faire fuir alors qu'ils gagnaient haut la main, je suis laissé à deux doigts de la mort alors que Rocco et Saturnin et Erok poursuivent les bandits dans une forêt qui nous est devenue hostile, puisqu'elle nous ralentit autant que les brigands malgré le sortilège du frangin druide...

J'adresse alors ma prière à Trenner, car j'ai manifestement merdé grave, de plus je ne suis plus efficace, ni à distance, ni au contact... Je suis à deux doigts de mourir, malgré les potions de soins...

De retour presque bredouilles – ils ont pu avoir la peau du chef orque, qui ne pourra plus guider ses orques, déjà cela de pris –, mes frangins et ami fouillent le repaire des bandits et trouvent une caisse de livres évidés (14), dont 4 contiennent de la fausse monnaie, toute frappée à l'effigie d'Arly. La caisse contenant les livres évidés et vides était adressée à Emarine Grisant, à Monastir. Il y a aussi quatre chevaux de selle avec leur harnachement, que Saturnin rassure et questionne sans apprendre quoique ce soit de notable…

Ensuite, Erok tente d'interroger les deux orques qui avaient été assommés par Rocco : pas franchement coopératifs, les deux zigotorques… Ils insultent et crachent sur mon frangin et le narguent ouvertement ! Cela m'exaspère tellement de voir mon frangin dénigré par ces salauds (j'ai beau ne pas comprendre un traître mot orque, il est des attitudes et tons qui ne laissent aucun doute sur la teneur des réponses !) que je me suis laissé aller à décocher un carreau d'arbalète dans la jambe d'un des deux, mais sans effet, ils sont fanatisés… Je vais devoir me calmer, moi, je deviens irréfléchi et irascible ! On décide de les ramener au village de Jumfeu, ce sont eux qui décideront de leur sort…

A la sortie de la Vallée de l'Ouz, nous retrouvons Rubon qui semble rassuré de nous revoir, même s'il l'est nettement moins de voir nos prisonniers ! Arrivés au village, nous laissons Medasim et ses concitoyens juger du sort des orques, qui sont pendus dans l'heure !

Nous poursuivons donc notre périple vers Monastir, immense cité de la connaissance, où la seconde Académie de Magie ronronne à l'ombre du Monastère de Saint-Mont ! Autrefois majeure, l'Académie semble avoir perdu son lustre, même si elle demeure dans les trois plus grandes Académies de nos contrées ! Nous cheminons vers Fourche et démarrons de Jumfeu le 25 mai pour une nuit en clairière, sous la vigilance de Victorin. Le lendemain matin, Rocco constate que sa blessure à la jambe ne se referme pas, malgré les soins qu'il applique et l'assistance bénie de Saturnin ! Il persiste dans ses soins et nous arrivons en fin de journée à Fourche, pour une nuit passée à l'Auberge du Menu Menin.

Le 27 mai, nous arrivons à la bourgade de Val de Gella, proche de la frontière entre Arly et Piémont ! Le village ne compte qu'une trentaine d'âmes, aussi logeons-nous en chambre d'hôte. Le rebouteux du village examine à son tour la plaie de Rocco, qui ne semble pas vouloir guérir !

Le 28, nous arrivons à Falk, bourgade un peu borgne de 300 habitants, où nous logeons à l'Auberge du Chat Ventru. Le lieu est le seul lieu d'hébergement public, et nous n'y sommes pas seuls ! Les Rigodets, les musiciens itinérants, sont là eux aussi, se rendant au Festival de l'été ! L'ambiance est détendue, et je profite un peu des chants (en savourant le fait que

Rocco ne veuille pas à tout prix trois reprises du chant des Nouveaux Héros de Clairval par les Rigodets !). Ces cinq musiciens sont autant une famille de sang que mes frangins et moi : Cyprien est un aède humain, Bérébor un tambour musicien nain, Clelia une violoniste elfe, Lilas une musicienne gnome et Delirune une halfeline à la voix mélodieuse (ce qui n'est, croyez-en mon expérience, pas le cas de tous les halfelins…) et au sourire enchanteur… Nous en fprofitons pour discuter un peu avec les musiciens et Clelia nous confirme que le nom de Tinsirith est manifestement issu d'une vieille lignée noble, sans qu'elle en connaissance davantage de détails, ayant quitté le Haut Peuple il y a longtemps pour vivre de son art.

Alors que nous profitions de la soirée, un halfelin en belle tenue vient nous aborder, ayant été informé par les Rigodet que nous étions les NHC : Bill Billibon, le graf de Falk et marchand important du bourg, souhaite que nous escortions une caravane de marchandises précieuses vers Monastir, un plein réassortiment de Lapins Géants de Falk ! La viande est succulente (l'assiette de Rocco ayant du mal à rester remplie malgré les efforts des servantes de l'auberge menées par Jack Longuepipe), et comme la direction est la nôtre, nous acceptons malgré le salaire ridiculement bas qu'il nous propose… Mais comme il inclut aussi le couvert pendant le trajet de cinq jours, nous n'y sommes pas perdants, un halfelin ne pouvant pas voyager sans perspective de bons repas !

Le 29 mai au matin, nous démarrons donc avec la caravane pour cinq jours d'un trajet agréable et relativement monotone, sans heurts ni contrariétés… Si, il y en a une tout de même, de contrariété : la blessure de Rocco ne se referme pas, elle aurait même tendance à s'aggraver, les deux bords de la blessure tendant à s'infecter malgré les nettoyages et soins prodigués !

Nous arrivons donc le 3 juin à Monastir en milieu d'après-midi. Nous prenons congé du Graf Billibon au moment de nous présenter à la garde, car nous signalons immédiatement à celle-ci que nous détenons de fausses pièces et que nous devons en référer à l'officier responsable de l'enquête ! Après quelques hésitations, nous sommes menés devant le Capitaine Angus. Après s'être assuré de nos dires et de notre honorabilité (l'Etoile d'Arly sert aussi à cela !), il se détend et nous écoute, notamment concernant nos soupçons autour de l'entourage d'Emarine Grisant. Grisant est un sage très renommé et en vue dans la ville.

Comme le Sage est une figure importante de la Cité, Angus nous sollicite pour mener l'enquête pour lui… Nous convenons de moyens de contacts indirects et discrets, dont notamment le tenancier d'un des meilleures auberges de la cité, l'Auberge de la Perche Dorée, où Tramveld l'aubergiste pourra relayer nos messages.

Monastir est en pleine effervescence : le Festival d'Eté, 3 jours de spectacles de rue clôturés par une cavalcade dans les rues de la ville, se tient très bientôt ! Nous allons donc pour nous installer lorsque Rocco nous quitte temporairement pour se rendre au Temple, en dehors de la cité. Il y demande audience auprès de moines afin de déterminer pourquoi sa blessure ne se referme pas ! Il y avait vu une intervention de Dénora lorsque Roquet s'est mis à lécher la plaie, mais ne comprends pas le message de sa Déesse…

Après une introspection salutaire, Rocco se rend compte que sa faute était son manque d'humilité, le fait qu'il avait oublié les préceptes de sa marraine religieuse : « Ne te mets pas

dans une situation dont tu n'es pas capable de sortir ! ». Il expie alors sa faute par la méditation transcendantale et le jeûne pendant 5 jours ! Lui qui avait déjà du mal à jeûner cinq heures…

Pendant qu'il médite sur la condition monastique et ses implications sur ses rêves (et ceux de sa mère), nous rendons visite au cousin du Graf Honoré Mildengap : le pâtissier fameux Nestor Boldengip ! Et la lettre de recommandation que nous remettons à Nestor de la part de son cousin est un véritable sésame pour le paradis des papilles (mais l'enfer de notre foie) : les fabuleuses pâtisseries à la Cerise Divine dont il détient le monopole ! Les cerises en elles-mêmes sont déjà incroyablement bonnes, mais en plus Nestor maîtrise à la perfection l'art de les sublimer dans ses chaussons, clafoutis, babas et autres tartes qu'il propose à sa clientèle fortunée ! Car si le chocolat que nous avions goûté à Clairval chez le marchand ambulant était déjà cher, le brave Nestor nous fait goûter à tellement de douceurs que nous engloutissons avec à peine un remords l'équivalent de l'équipement d'un chevalier ! Et dire que nous ne le faisons qu'à trois, sans Rocco ! Je suis partagé entre le remords de ne pas l'avoir attendu et une certaine forme de pitié pour Nestor qui ne mériterait pas la faillite à laquelle mènerait une table ouverte avec Rocco !

Nestor, satisfait de voir les amis de son cousin savourer avec une telle délectation ses pâtisseries, se propose de trouver des renseignements sur Emarine Grisant, et notre goûter se déroule donc autour de gâteries cerisées et d'informations sur un sage très coté, aimable, résidant dans le Quartier des Jardins et possédant une belle collection d'ouvrages anciens, certains plus anciens encore que la collection d'ouvrages de la Bibliothèque, qui a perdu une quantité importante de tomes anciens dans un incendie il y a cinq siècles !

Le fait qu'il soit proche des traditions anciennes, contemporaines du Sanctuaire de Trenner en Hautesylve et donc des secrets que devaient chercher les orques qui interrogeaient les esprits des Hauts Elfes ne peut pas n'être qu'un hasard…

Nous remercions Nestor pour son hospitalité et ses renseignements, et puisque nous avons appris qu'il adorait les arts, nous retrouvons les Rigodets pour qu'ils lui chantent un petit répertoire de leurs chansons choisies, afin de le remercier dignement.

Nous passons un peu de temps ensuite dans la bibliothèque de la cité, qui nous donne accès aux ouvrages d'intérêts pour 5 pièces d'argent la demi-journée ! Je fourre donc mon nez dans ces ouvrages anciens, avec l'aide de mes frangins. Erok repère des livres dignes d'intérêt les deux premiers jours, alors que Saturnin en fait de même les deux derniers ! Et à nous trois, nous sommes ma foi assez efficaces !

Nous apprenons ainsi que le gantelet mentionné sur le dessin et dans les textes est appelé l'Einistar, et qu'il est porté par l'Elfe d'Airain. Ce terme, avant de désigner l'ensemble des membres de la garde de la Reine des Elfes, était porté par un seul Elfe, dont le dernier était Farendyl, Protecteur de la Reine Numaëlle (l'actuelle Reine des Elfes est Ganaëlle, depuis une dizaine d'années).

Lorsque nous tentons d'en apprendre davantage sur les Monts Brumeux du Nord, nous découvrons que, selon la légende, le dernier Roi des Elfes, Rinzar Vent d'Etoiles, aurait péri

dans les Montagnes dans un lieu où se trouveraient encore des trésors fabuleux qui seraient demeurés inviolés !

Et tout cela nous a pris deux jours et demi, soit un quart de centaine de pièces d'argent !

Comme le Festival en est à son dernier jour, nous en profitons pour faire une reconnaissance près de la maison de Grisant, que nous localisons et observons dans un quartier très chic de demeures cerclées de murs hauts de deux mètres et demi et parsemées de jardins où des arbres apportent une douce fraicheur dans le soleil de l'été !

Le 8 juin, Rocco nous revient, rassuré et régénéré dans sa foi et son approche, ayant pris conscience de ses errements passagers et retrouvant le lien sacré avec sa déesse et la santé, sa blessure acceptant désormais de se refermer et de cicatriser !

Nous nous rendons alors ensemble vers la résidence du sage Grisant, et nous sonnons à l'entrée ! Un judas s'ouvre, et un individu d'une trentaine d'années, n'ayant aucune allure de serviteur ni majordome, nous signale que le sage n'accepte plus aucune sollicitation et nous referme le judas au nez avant que nous n'ayons le temps de placer le moindre argument ! Nous observons encore de loin la maison, mais elle est enserrée dans un quartier trop calme pour que nous puissions agir ouvertement. Toujours est-il que nous laissons Rocco dans un des arbres de la place devant la résidence pour poursuivre la surveillance…

Nous allons de temps en temps prendre des nouvelles de notre halfelin, mais au bout d'une bonne heure de planque, celui-ci se fait repérer par trois individus de la Maison. Leur chef est un humain dont le regard est similaire à celui du personnage qui nous a « accueillis » à la porte du domicile du Sage. Il est accompagné par un semi-orque et un autre humain à l'allure familière… Ils le font descendre de son arbre et le chassent loin du lieu…

En s'écartant de la maison, Rocco croise encore trois cavaliers qui s'y rendent : un homme au Masque de Cuir et deux autres, masqués par un foulard. Nous retrouvons ainsi plusieurs des individus que Rubon nous a décrits ou nommés ! Ces gens sont manifestement impliqués à la fois dans la fausse monnaie et dans les tentatives d'invasion des orques !

Nous orientons alors notre surveillance sur deux axes : tout d'abord, nous reprenons contact avec le Capitaine Angus, en lui indiquant que le Sage n'est sans doute plus dans sa résidence. Le Capitaine accepte de le faire convoquer le lendemain pour un dîner avec le Chancelier Storkwell, et sa présence ou non nous donnera des indices que nous espérons probants !

L'autre axe, c'est de poursuivre notre enquête de voisinage, où le Capitaine nous autorise à profiter d'une des tours de la ville pur pouvoir observer, le lendemain, les jardins et la maison de Grisant. En attendant, Rocco et Saturnin posent des questions aux habitants du quartier, espérant renseignements et aide ! Dans beaucoup de cas, leur tentative est vaine, mais deux habitations retiennent leur attention par la bienveillance de certains de leurs occupants !

La première est un des voisins directs de Grisant, où le brave Ernest, qui officie comme concierge, se prend d'amitié pour notre Saturnin à qui il propose de trinquer en devisant sur

les allées et venues dans la demeure d'Emarine Grisant. Nous y localisons ainsi en plus un nain, Sifmo, ainsi qu'une aventurière fort appétissante du nom d'Anita. Le vieil Ernest est tout prêt à aider Saturnin, mais notre druide sent bien qu'un peu d'aide de l'alcool local, la « schtouille », ne sera pas inutile !

La seconde est située à l'arrière des jardins de Grisant, où la soubrette Clothilde trouve notre Saturnin à son goût ! Et comme notre fiancé n'est pas encore marié, il profite de la situation pour le bien de l'enquête et donne rendez-vous à la jolie blonde aux cheveux longs en soirée à l'auberge !

Pendant ce temps, Erok et moi-même rôdons discrètement devant la ruelle pour tenter de repérer les allées et venues des occupants de la maison. Alors que mon frangin sylvestre et notre obèse ami nous rejoignent, le portail s'ouvre et deux individus en sortent : le semi-orque dont Rocco nous a parlé et un humain qui le harcèle continuellement ! Nous nous dissimulons et nous voyons ainsi passer le semi-orque et …Julius Mortemire ! Mon sang ne fait qu'un tour, et je songe alors à trouver un coin discret pour égorger celui que je tiens responsable de la mort de celle que j'admirais et admire encore : Andra Mortemire !

Mais nous sommes dans une ville, nous n'y sommes pas des Héros, et nous serions alors des criminels, je serais alors un criminel ! Je me souviens qu'Andra était disciple d'Axender, Dieu du Devoir et de l'Honneur, et pour elle, je me raccroche à cela ! Arshran et Arcanna n'ont que peu d'intérêt pour ce genre d'affaires, mais je me dis qu'ils ne seraient pas heureux de savoir un de leurs suivants un vulgaire criminel, et cela me permet de conserver un contrôle relatif sur mon tempérament !

J'ai eu du mal à me contenir, mais j'ai bien eu raison, car peu de temps après, une humaine sort également de la maison, et correspond bien à la description qu'Ernest en a faite à Saturnin : grande, svelte, athlétique et superbe, Anita est l'archétype de l'aventurière chevronnée qui sait quels sont ses atouts ! Et elle harcèle également le semi-orque, Urmagh, de manière tellement humiliante qu'elle me donne une idée !

Les trois bandits se rendant manifestement dans le quartier commerçant pour assurer leur ravitaillement, nous nous concertons, mes frangins et ami et moi, pour savoir comment procéder et même s'il convient d'agir dès maintenant ! Mais le retour rapide des trois lascars avec les bras chargés de ravitaillement abrège nos réflexions…

Toujours titillé par la présence de Julius parmi eux, je me décide alors à tenter mon va-tout et utilise un parchemin d'invisibilité pour tenter d'entrer avec eux dans l'enceinte de la demeure du Sage. Malheureusement, le sort ne s'est pas attardé à m'aider dans cette tâche, et un concours malheureux de maladresses et de ratés fait que je me retrouve du mauvais côté du mur d'enceinte lorsque le verrou est poussé ! Mais était-ce là une si mauvaise chose ? Peu de temps après, j'entends que des chiens sont lâchés dans le jardin et patrouillent, et je me dis alors qu'Aurilla a peut-être orienté le sort pour me mettre en garde d'une action inconsidérée…

Nous décidons alors de rentrer à l'auberge et de prendre ravitaillement et repos. Quoique Satrunin, pour sa part, ne se repose qu'en guerrier, car la blonde Clothilde et lui préfèrent le

veille et l'activité physique à la douceur d'un repos mérité ! Et s'il consent à payer une petite fortune une chambre soi-disant individuelle pour eux deux, nul doute que mon frangin ami des bois devait en avoir un bien dur pour satisfaire la belle…

Le lendemain matin, nous poursuivons nos réflexions et rondes, en oubliant même de profiter de la tour pour profiter d'un repérage depuis une hauteur des lieux que nous comptons à priori investir si les nouvelles que le Capitaine Angus doit nous donner ce soir nous confirment nos certitudes ! Je vais néanmoins chercher du somnifère, en prétextant devoir le donner à mon frangin pour préserver l'honneur de ma future belle-soeur Souria, qu'Axender me pardonne ! Je le mélange à de la viande fraîche, comptant bien destiner cette nourriture aux chiens qu'il me ferait de la peine de blesser !

Urmagh le semi-orque, Anita l'aventurière, Julius l'infâme bandit fratricide, Ismaël le faux valet (qui selon nos sources dort avec Anita), Sifmo le nain faux-monnayeur, Masque de Cuir et ses deux acolytes, ce sont donc au minimum 8 personnes qui seront à affronter ce soir si nous prenons la maison d'assaut ! J'en profite alors pour discuter avec mon olivâtre frangin pour lui recommander de tenter de convaincre Urmagh qu'il sera mieux traité avec nous qu'avec Eux, et la Charmeline peut s'y avérer très utile ! Erok comprend heureusement vite, plus vite certainement que les autres Nouveaux Héros, moi y compris !

En soirée, alors que Saturnin prévoit une chambre pour ses futurs ébats digestifs, Angus vient nous donner des nouvelles, discrètement. Il nous signale que le Sage ne s'est pas rendu à l'invitation du Chancelier, son « valet » ayant prétexté un voyage de plusieurs semaines, voire mois ! Il nous indique également qu'une certaine Clothilde pourrait éventuellement nous aider à observer la maison de Grisant… nous lui donnons à notre tour tous les renseignements à notre disposition, et convenons que nous agirions de nuit, toujours officieusement bien sûr, mais en ayant au moins le droit de porter nos armes en ville le soir… A l'énoncé des noms des suspects, il tique néanmoins quant à la qualité de noble d'Arly de Julius, et il nous dit qu'il serait fâcheux qu'il lui arrive malheur en Piémont… J'ai un regard entendu avec Erok, regard qui signifie clairement « on verra qui sera le premier à le rencontrer »…

Et après une visite rapide de Clothilde à Saturnin, qui se dit qu'il devrait sans doute se muscler davantage pour certaines acrobaties, nous nous apprêtons à investir la résidence du Sage et nous équipons en conséquence. je laisse Victorin à l'auberge, comme de coutume depuis notre arrivée en ville, mon brave valet étant par trop reconnaissable et peu discret si quelqu'un nous voit !

En passant donc par la guérite du brave Ernest, nous faisons tout d'abord passer Saturnin qui donne aux chiens la viande que je leur ai préparée ! Ils s'endorment assez vite, et nous passons alors dans le jardin de la maison d'Emarine Grisant ! Les chiens sont reconduits à leur chenil et la porte de celui-ci est soigneusement refermée et bloquée. Les chevaux sont calmés par Saturnin, et nous avançons prudemment vers la maison, posant des couvertures sur les graviers qui menacent de crisser sous nos pas ! Rocco examine les pièces par les fenêtres et, forts du repérage ainsi mené, nous pénétrons dans la maison par l'arrière…

Le premier couloir, rencontré après une serrure rapidement crochetée par notre monastique acrobate, nous mène vers la cuisine, où deux personnes logent dans les petites dépendances attenantes : il y a dans celle de droite un semi-orque, Urmagh, qu'Erok tente rapidement de convaincre de nous rejoindre. Urmagh semble apprécier le fait qu'un semi-orque lui propose son amitié, lui qui vient des Montagnes de Fer et n'a donc connu que brimades et humiliations !

La seconde abrite un humain fratricide, Julius, mais le sort a fait que c'est Rocco qui le rencontre en premier, Saturnin sur les talons ! Et donc mon frangin parvient à lui faire admettre qu'il n'a rien à faire ici, qu'un assaut va être donné et qu'il risque sa peau s'il reste avec les bandits ! Julius se demande pourquoi nous lui proposons de s'en sortir, lui qui a « laissé sa soeur mourir » selon ses propres mots ! Ces mots sont de véritables coups de poignard dans mon coeur, mais pour Andra et Axender, je laisse Saturnin achever de le convaincre et le laisser s'enfuir, escaladant le mur d'enceinte pour disparaître dans la ville !

Décrispant mes doigts de mon bâton, je me rends compte que des pas approchent de la cuisine, et je décide alors d'en bloquer l'accès ! Quelqu'un tente d'entrer, peste et jure, puis va chercher quelqu'un d'autre ! Ils reviennent, tentent à nouveau d'entrer, puis une voix venue d'en haut leur dit d'aller dormir, et tout semble alors rentrer dans l'ordre… Nous patientons quelques minutes, nous vérifions si les éclairages s'éteignent puis nous revenons dans le couloir, que nous suivons pour arriver dans la pièce où nous savons que trois individus se trouvent, Masque de Cuir et ses deux complices !

Nous ouvrons la porte et prenons l'avantage du terrain en les prenant de manière séparée ! Urmagh et Erok s'occupent d'un des complices, alors que Rocco et moi nous dirigeons vers Masque de Cuir, Saturnin se tenant en retrait pour assurer le support distant ! Mais lorsque Masque de Cuir voit notre druide, il se rue alors en rage vers lui ! Rocco le poursuit, mais je préfère pour ma part occuper le deuxième complice ! Le combat est bref, les complices n'étant manifestement pas aussi expérimentés que nous, mais Masque de Cuir se montre plus coriace, comme s'il portait la poisse à tous ceux qui le prenaient à parti ! Après quelques sortilèges, flèches ou coups, Masque de Cuir tombe au sol ! Nous lui enlevons le masque, et nous reconnaissons un Drogon défiguré, ce même Drogon qui avait mené la soi-disant tentative d'enlèvement de Julius !

Je monte alors à l'étage pendant que Saturnin, Erok, Rocco et Urmagh prennent position dans le jardin pour couper toute retraite aux trois qui restent en haut ! J'entends un dialogue entre une voix masculine et une féminine, d'une porte à l'autre, qui dit en substance « sauve qui peut » ! J'entends une autre voix masculine dans une des chambres qui dit « tu ne vas pas faire cela ? » suivi d'un « aaargh » éloquent ! Je débloque et ouvre la porte pour constater qu'un des bandits git sur le sol, manifestement égorgé ! Sans signe de la femme qui a commis cela, je referme aussitôt la porte et appelle à l'aide ! Erok me rejoint et nous explorons la chambre, où je devine que la femme a dû se transformer en une forme vaporeuse ou éthérée, sa chemise de nuit gisant sur le sol pas loin du cadavre. Sortilège nécromantique, parchemin, potion, je ne sais pas, mais rien ne subsiste d'Annita !

Nous passons rapidement dans l'autre chambre pour constater que Sifmo, le nain, est parti de la même manière que sa complice ! Nous fouillons les deux chambres, rassemblons ce qui

semble avoir de l'intérêt pour l'enquête dans la bibliothèque et ce qui a de l'intérêt pour nous dans mon sac… Rocco part vers la sortie de la ville la plus proche pour donner l'alerte et empêcher Annita et Sifmo de s'enfuir. Ismaël, égorgé par Annita, repose sous un drap que je tends avec une prière à Morn, redoutant un maléfice nécromantique…

Dans la bibliothèque, nous constatons que certains livres semblent avoir été dérangés, réaménagés ! En lisant les titres, je devine un message : « Je suis prisonnier au Pic d'Andalf »… Ce serait donc là que le Sage Emarine Grisant serait détenu !

Au petit matin, Saturnin et Rocco vont trouver le Capitaine Angus pour l'avertir de nos découvertes. Il arrive rapidement avec une escouade de gardes, et reprend l'enquête à partir de là, nous mettant officiellement en examen pour l'intrusion dans la maison et les victimes présentes. Nous passons donc quelques jours entre l'auberge et la bibliothèque pour en apprendre davantage pendant que l'enquête se poursuit. Nous apprenons alors que le Pic d'Andalf se trouve dans les Monts Ogredents, au sud de Monastir. Un sanctuaire d'Oumaros, Dieu de l'Air et des Cieux, s'y trouverait, abandonné depuis trois siècles !

Pendant ces quelques jours de repos forcé, notre Rocco est convoqué par le sous-prieur Ejelsius où il est présenté à la communauté d'aspirants moines comme exemple ! Il nous revient tout fier d'avoir été considéré comme un exemple de piété pour les moinillons, nous craignons un peu pour son humilité, mais n'en disons rien…

Après quelques jours nécessaires à l'enquête, le Capitaine Angus nous convoque au Palais le 12 juin au soir. Et au lieu du bureau du Capitaine, nous sommes reçus à la table du Chancelier Storkwelt, qui nous reçoit avec les honneurs d'un repas délicat et opulent ! Angus n'est pas à notre table, et est manifestement considéré comme quantité négligeable par le Chancelier, malgré ses efforts pour maintenir la ville à flots ! Nous valorisons son action malgré l'évident mépris que cela inspire au dirigeant de la ville !

Après le repas, Angus nous ramène à son bureau où il nous notifie des résultats de l'enquête et de notre relaxe. Il nous invite à poursuivre notre périple vers les Monts Ongredents, même s'il n'y a aucune juridiction ou influence, et même s'il n'a pas autorité pour nous demander autre chose que le service de l'aider dans cette enquête. De toute façon, puisque cette affaire concerne tant Arly que Piémont et qu'il est probable que la mort de Grisant risquerait de faire s'effondrer l'économie des deux pays, nous avions déjà décidé de poursuivre l'enquête ! Les enjeux économiques sont gigantesques, l'ampleur de cette affaire de fausse monnaie dépassant la centaine de milliers de pièces d'argent ! Et je crains que l'énergie vitale d'Emarine Grisant ne soit, d'une façon ou d'une autre, liée à ces pièces magiquement créées…

Nous décidons donc de partir dès le lendemain, le 13, et passons donc une dernière nuit à l'Auberge de la Perche Dorée, où nous avons pu placer Urmagh comme valet afin qu'il puisse se socialiser en travaillant comme valet. Urmagh nous a annoncé qu'il souhaitait se rendre dans les Monts de Fer pour retrouver sa famille, et nous avons donc payé Tramweld afin qu'il emploie Urmagh le temps qu'il se soit un peu habitué à décider lui-même de ses actions, sans l'influence néfaste de bandits ou d'esclavagistes…

Durant cette nuit, nous sommes réveillés par la présence de scorpions sur nos lits ! Seul Saturnin, avec son habitude des animaux, parvient à s'en débarrasser aisément, mais Erok, Rocco et moi sommes piqués par ces bêtes ! Et leur poison est virulent et terriblement débilitant, nous sentons nos forces décliner au fil des minutes ! Saturnin s'emploie donc à réveiller Tramweld et son épouse, qui lui indique le médecin le plus proche, que notre bon druide va chercher illico ! Il parvient à le convaincre de venir rapidement, et heureusement il peut nous soigner en nous injectant le sérum adéquat contre ces scorpions venant des terres du Sud ! Erok, avec sa constitution robuste, était encore relativement vaillant, mais Rocco et moi étions déjà en train de sombrer dans l'inquiétante inconscience qui aurait pu nous mener au trépas ! Mais notre rétablissement sera extrêmement long par voie naturelle, au moins deux mois ! Nous faisons donc appel à un prêtre de Dénora qui vient nous soigner, quotidiennement, jusqu'à ce que nous soyons en mesure de reprendre la route, ce qui nous prend trois jours – et trois pièces d'or pour les oeuvres de Dénora !

C'est donc le 16 juin que nous pouvons enfin chevaucher nos destriers vers Valpir, bourgade la plus proche du Pic d'Andalf, à 5 journées de route de Monastir ! Au moment de prendre congé de la Ville des Moines, Rocco se sent observé et nous invite à louvoyer et ruser pour tenter de semer d'éventuels poursuivants. Nous prenons donc d'abord le chemin du Sud-Ouest, où des cavaliers nous dépassent après une demi-heure de route, puis nous bifurquons après une heure de cheminement vers l'Est pour rejoindre la route de Valpir.

A la fin de cette première journée, où nous longeons la Lorme, petite rivière vive qui serpente dans une vallée échancrée, nous arrivons dans une petite communauté rurale auprès de qui nous demandons asile pour la nuit. Il n'y a guère de place pour les voyageurs, mais Rocco arrive néanmoins à porter Saturnin volontaire pour retrouver une brebis égarée, ce qu'ils parviennent à faire après une heure de recherche. Notre nuit n'est dérangée par aucune autre mésaventure…

Le lendemain, le 17, notre voyage se poursuit tranquillement jusqu'à un petit village de quelques masures, où nous pouvons loger dans une grange pour nous abriter d'une petite pluie qui commence à tomber. Nous y sommes accueillis par Grégoire, un vieux villageois d'une bonne cinquantaine d'années, voire plus ! Nous arrivons à le convaincre de nous héberger, malgré la modestie de son logis. Nous sommes à peine installés à l'intérieur que l'on frappe à la porte, et que le vieux voisin, Andrew, vient s'inviter pour savoir ce que des chevaux faisaient près de la chaumière du vieil homme ! Et il n'en faut pas beaucoup plus longtemps pour qu'une nouvelle arrivée survienne, celle d'Alice, du même âge que ses deux compères du hameau, et les trois petits vieux, qui représentent l'intégralité du hameau, profitent alors d'un massage bienfaisant des mains de notre moine ! Pour les trois campagnards, il s'agit là d'un bienfait qu'ils ne boudent pas, la thérapie leur faisant manifestement du bien !

Et ce sont donc trois petits vieux satisfaits qui nous narrent autour d'une table frugale le décès inopiné de leur voisin et ami d'une chute du toit, la quatrième fermette étant inoccupée et en état de délabrement lié aux fuites de la toiture. Les deux voisins finissent par se retirer, et nous passons une nuit somme toute confortable quoiqu'exigüe.

Le lendemain, le 18, nous reprenons la route non sans avoir chaudement remercié Grégoire, et nous prenons note de ramener, à notre retour, un pot de tabac pour lui, une bouteille de gnôle pour Andrew et un miroir pour Alice pour les remercier de leur gentillesse et bienveillance !

La route se dégageant, nous progressons sur notre route jusqu'à la moitié de l'après-midi. Et puisque le terrain semblait s'y prêter, nous ne sommes guère surpris lorsqu'une poignée de malandrins décide de nous tendre une embuscade ! Un premier coup de feu est tiré, signal de la curée qu'une dizaine de bandits, ou plutôt de mercenaires, mènent à notre encontre ! Je tire un carreau d'arbalète, et son vol vient rencontrer un des pistolets de l'arquebusier qui lui explose dans la main ! Mais ses deux autres pistolets tentent de parfaire l'embuscade et de nous amener à terre !

Outre l'arquebusier, nous distinguons dans nos assaillants Manahim, le chef des bandits que nous avions déjà rencontré au nord de Jumfeu, accompagné par plusieurs autres mercenaires, dont deux barbares du Nord particulièrement hostiles ! Mais notre propre barbare veille à équilibrer les débats en poussant son cri de guerre qui paralyse une partie des agresseurs, paralysie qu'il met à profit pour les occire proprement dans un tourbillon d'acier ! Rocco et Saturnin n'y sont pas manchots non plus, d'ailleurs, et même si notre moine décide de se coucher sous les coups des brutes, ce n'est pas sans les avoir préalablement arrosé d'une fureur de coups qui en écarte encore deux autres pour de bon !

La fin du combat se profile lorsque, de neuf assaillants, nos adversaires ne sont plus que trois contre nous ! Ils décident alors de fuir, et nous les prenons en chasse ! Je n'arrive pas à rejoindre le mien, l'arquebusier Grinsha qui m'échappe, mais Saturnin règle son compte au dernier barbare du Nord avant de monter à cheval pour intercepter le chef des brigands, Manahim. Cerné par Erok et Saturnin, le malandrin se rend et se montre assez coopératif, sentant bien que nous ne sommes pas des mauvais bougres !

Et donc c'est un Manahim impressionné par notre capacité d'action qui décide de nous promettre ne tenter aucune action envers nous, et il nous accompagne alors vers Valpyr, convaincu de nous aider à intercepter Sifmo qu'il doit retrouver à l'Auberge de Grumwald.

Après deux derniers jours de trajet, nous arrivons donc à Valpyr, bourg commercial sur la route du Sud, et nous laissons Manahim à pieds à une heure de la ville pour que notre arrivée simultanée ne trahisse pas notre nouvel et improbable allié ! Saturnin et Erok attendent son arrivée à l'entrée de la ville pendant que Rocco et moi cherchons à contacter en vain le Capitaine Marx afin de l'informer de l'arrivée imminente de Sifmo, un nain qu'il conviendrait d'arrêter rapidement !

C'est donc dans l'attente d'un repos bien mérité que nous profitons du confort de l'Auberge de la Pie qui Chante , et j'y suis surpris par l'arrivée du barde Amarange qui vient chanter dans l'établissement où nous venons d'arriver ! Craignant la peu discrète intervention de notre moine auprès de lui, je m'éclipse, mes ami et frangins restant pour leur part pour profiter du spectacle et se faire remarquer du chanteur !

Mes compagnons de route me narrent alors que le Barde, après son tour de chant, est venu directement s'installer à leur table et leur a demandé ce qu'ils faisaient ici ! Il leur a même montré une Etoile d'Honneur d'Arly qu'il a fait briller pour confirmer ses dires selon lesquels il enquêtait lui aussi sur les faux-monnayeurs, qu'il avait trouvé des indices, qu'il avait découvert un moyen d'entrer dans le repaire du Pic d'Andalf et établi une stratégie pour y pénétrer en attendant que le grand chef du réseau vienne, ce qui est prévu dans les prochains jours !

Je reste pour ma part assez dubitatif sur cet enchaînement particulièrement heureux de coïncidences, et je fais alors part à Rocco, qui me rapporte les propos d'Amarange et son envie de le suivre, de ma grande appréhension quant à l'incroyable hasard qui fait que, malgré les aléas de notre parcours ces dernières semaines, malgré le retard de trois jours que nous avons subi du fait des scorpions, malgré l'inquiétant sentiment de malaise et d'être épié que le moine a eu durant trois jours au sortir de la ville, le hasard voulait que ce Barde, qui s'est régulièrement trouvé dans les villes où l'action des faux-monnayeurs allait ou venait de se dérouler arrivait justement le soir de notre entrée en ville et se produisait justement à l'Auberge où nous venions de descendre !

Comme disait mon parrain, « Une fois, c'est du hasard ! Deux fois, c'est une coïncidence ! Trois fois, c'est un complot ! ». Et j'apprécie de moins en moins l'idée d'être l'objet de complots dans ce monde cruel !

Mais mes frangins semblent lui faire confiance, surtout Saturnin qui lui a demandé à voir la lettre en gage de bonne foi, donc je vais me fier à l'instinct de mon sage frère des arbres ! Et donc, dès le lendemain matin, jour du Solstice d'Eté, nous nous mettons en chasse de fer, auprès des marchands et caravaniers, des commerçants et forgerons… En un jour, nous arrivons à récupérer, en séparant nos efforts, plus d'un quintal de ferraille, vieux outils et ustensiles de cuisine en fer que nous conditionnons pour le voyage. Notre recherche nous a fait oublier notre rencontre avec le Capitaine Marx, tant pis, ce sera pour une prochaine fois! Au soir, alors que Rocco est parti prier et que mes frangins sont partis chez Marival pour profiter des charmes de Viviane (plantureuse et solide) et Liliane (filiforme et agile), je retrouve Amarange qui vient nous retrouver pour prendre de nos nouvelles à l'auberge de la Pie qui Chante. Je l'y accueille, et lui donne les dernières nouvelles de notre récolte, ce qui, avec 20 kg d'Amarange, nous fait plus de 130 kg de métal à apporter au Pic d'Andalf ! Nous convenons dès lors de partir dès le lendemain, et je m'occupe des préparatifs pendant que mes frangins et ami reviennent se reposer, à la mi-nuit !

Nous partons donc le 22 juin pour le Pic d'Andalf à cheval avec nos chargements…

Le trajet se déroule sans encombre, et au moment d'entrer dans la passe qui mène au Pic, je demande à Victorin de rentrer dans mon sac pour le dissimuler ! Le 23 au soir, nous arrivons donc au Pic, 60 à 80 m de haut, coiffé d'une grande bâtisse à deux étages visibles, un dôme dominant le second ! Le Temple d'Oumaros est haut perché, et au pied du piton rocheux se trouve une grotte, sur l'autre versant, qui abrite une petite escouade de hobgobelins qui gardent l'entrée et les chevaux dans des stalles creusées il y a plusieurs siècles !

Les hobgobelins nous interceptent, mais grâce au mot de passe qu'Amarange connait (« maudit soit l'ambre »), nous avons accès au Pic ! Les hobs ont lâché un pigeon voyageur pour porter un message à ceux d'en haut, et peu de temps après, une nacelle, tenue aux quatre coins par une corde qui se confond en une seule plus haut, descend pour nous remonter, nous et notre chargement. Nous procédons en trois fois : Erok et moi prenons la première ascension, puis nous sommes mis à contribution par les gardes qui s'y trouvent pour actionner la roue pour faire fonctionner la nacelle, qui remonte en deuxième trajets Amarange et le fer, puis enfin Satrunin et Rocco (et Roquet). Sous notre nouvelle identité (Vivian, Lilian, Théophile et Roquet), nous découvrons donc le Temple d'Oumaros sur le Pic d'Andalf, bâtisse de vingt-cinq mètres de large sur une quarantaine de profondeur !

Au fil des heures et des jours, nous comprenons la géographie des lieux, et nous glanons le nom des principaux bandits : outre la dizaine de brigands faux-monnayeurs et les cinq ou six gardes attitrés du lieu, il y a Lola Mains-Rouges, une semi orque au tempérament trempé qui attire l'oeil d'Erok ; Manasim El-Barak, un suderon armé d'un cimeterre, à l'abord plus sympathique que Lola mais qui ne s'en laisse pas conter pour autant ; Snertis, qui semble être le « capitaine » des gardes, mais qui semble ne pas donner d'ordres aux deux « sergents », Lola et El Barak ; Isuldarn, prêtre d'Abalath, Dieu de la Vengeance, qui a installé un petit temple dans une des ailes du Temple d'Oumaros ; les Oguer, Uritar, Gina et Stanislas, aventuriers dont nous ne connaissons pas grand-chose ; et enfin, celle qui semble être la belle du chef, Jeriseb Beaux-Yeux, une superbe et féminine jeune femme !

Notre travail, que nous débutons le 24, consiste à conditionner le fer pour qu'il puisse être mis dans les creusets, en morceaux ne dépassant pas le poing, et ce quelle qu'en soit l'origine ! Nous allons travailler pour l'équivalent de la quantité de fer apportée, nous emportons 80% de cette quantité en fausses pièces d'argent, le reste étant pour les faux-monnayeurs. Nous contribuons aux tâches du camp, que ce soit par le façonnage du fer, la préparation du repas ou l'entretien des lieux ! La première journée se passe donc à mettre le fer en condition, ce que nous faisons sur un rythme de plus en plus lâche pour tenir jusqu'à l'arrivée du Chef, dont nous ne connaissons pas la date d'arrivée !

La nuit du 24, Saturnin et Rocco explorent les stalles que nous avons rencontrées dans l'entrée du Temple, et où nous avions entendu la veille un cri terrible et perçant ! Ils y découvrent un hippogriffe hargneux et peu enclin à la discussion, mais Rocco insiste pour s'attarder près du monstre hurleur malgré les recommandations de Saturnin, et donc les hurlements attirent les gardes qui interceptent nos deux compères et les enjoignent à partir de là ! Et au moment de rentrer dans nos logements, Saturnin et Rocco croisent le chemin de Sifmo, le nain que nous avions chassé de son repaire à Monastir ! Heureusement, Amarange est sorti juste à point nommé pour charmer le nain et le convaincre qu'il ne les connaissait pas !

Et le lendemain matin, alors que Manasim avait assigné Saturnin aux cuisines, Lola vient assigner Rocco au nettoyage des écuries, et puisqu'il s'y retrouvait seul par le départ de Saturnin, elle nous désigne, Erok et moi, pour l'accompagner !

Un peu dégoûté de m'être fait avoir par la curiosité insatiable et l'imprudence caractérisée de Rocco, j'ai donc entrepris de m'occuper moi-même de ce nettoyage, ne voulant pas

laisser à notre halfelin une nouvelle occasion de nous mettre dans l'embarras ! En réfléchissant aux habitudes alimentaires qu'un tel monstre pouvait avoir, j'ai demandé des morceaux de viande et les ai propulsés à divers endroits de la stalle où l'hippogriffe se trouvait pour pouvoir en nettoyer les zones dégagées ! Et comme mon allure insignifiante montrait bien à l'équidé carnivore qu'il y avait plus de viande à espérer là où je lançais que sur ma propre carcasse, j'ai donc pu procéder au nettoyage demandé en un temps relativement rapide (une demi-journée) et sans y perdre le moindre membre ! Les gardes qui regardaient la scène d'un air initialement goguenard ont ainsi pu constater qu'il y avait moyen, malgré leurs pronostics, de nettoyer la stalle sans y verser la moindre goutte de sang!

Le repas concocté par Saturnin n'était pas bon du tout, mais heureusement le gâteau était excellent, ce qui a fait passer le goût nauséeux de la viande bouillie ! Amarange, qui avait été assigné au Service d'étage, redescend manger avec nous et nous y décrit la belle dame !

Le soir, alors que nous nous remettons d'une journée de labeur plus éprouvante gustativement et nerveusement que physiquement, nous passons une nuit tranquille, à l'exception d'Erok qui décide de jouer son va-tout et part tenter de séduire Lola, usant de Charmeline et de l'aide du destin qui nous a bien aidé ces derniers jours ! Et il semble qu'il y soit parvenu, le bougre, car il revient entier mais épuisé quelques heures plus tard !

Les lieux sont majestueux, avec des mosaïques, des sculptures et des bas-reliefs qui dépeignent des archers ailés et des génies des airs, et la salle principale du temple est couverte d'une verrière qui a défié le temps, l'autel de cristal renvoyant l'éclat des éclairs d'orages vifs et plus ou moins brefs qui déchirent les cieux environnants. Et s'il est bien une chose étrange, ce sont ces étranges sentiments d'illusion ou de déjà-vu, comme si nous étions régulièrement l'objet de visions sur le passé, depuis quelques secondes lorsque Erok revoit la casserole qu'il avait soigneusement écrasée reprendre sa forme originelle le temps d'une fraction de seconde, plusieurs jours lorsque nous voyons une personne porter, le temps d'un battement de cils, une tenue portée plusieurs jours auparavant, jusqu'à des temps bien plus anciens, lorsque nous percevons la présence de griffons dans les stalles pourtant vides, les échos de combats et de blessés passés d'une lointaine bataille, ces échos étant à la fois visuels et auditifs !

Le 26 juin, Amarange arrive au petit-déjeuner au bras de Jeriseb Beaux-Yeux, qu'il a manifestement séduite, et il nous annonce que nous allons travailler aujourd'hui à descendre le métal dans les sous-sols, là où nous soupçonnons la présence d'Emarine Grisant. Et de fait, en descendant les premières charges de métal en bas, nous y découvrons une crypte flanquée de couloirs où les cendres des moines du Temple d'Oumaros reposent près du Gisant d'Andalf, manifestement le fondateur du Temple sur ce Pic ! Emarine Grisant travaille dans le crématoire transformé en forge et à côté d'un laboratoire pour ses enchantements. Il ne nous connaît évidemment pas, et malgré les jérémiades de Rocco qui ne comprend pas la signification du mot « prudence », nous parvenons à nous faire passer pour de simples brigands dont il ne doit pas se méfier !

De retour dans la crypte, Roquet, le chiot de Rocco (à moins que ce ne soit l'inverse ?), jappe joyeusement près du Gisant d'Andalf… Mes frangins et ami ouvrent le sarcophage et y voient

une momie qui, sous leurs yeux, se transforme en un vieil homme à la barbe grise, Andalf, fondateur du Temple d'Oumaros !

Et pendant que Théobald pompait pour alimenter la forge, Andalf raconta l'histoire du Pic à mes frangins et ami ! Il y a de nombreux siècles, le Pic et son Temple étaient en paix avec leur environnement, jusqu'à ce qu'un portail soit ouvert par des moines trop curieux (tiens, tiens, ce n'est donc pas récent, cela !). Ce portail donnait accès au Plan des Sharacines, qui étaient en guerre avec les Aershins, guerriers ailés dont les murs du Temple sont décorés. Et l'action combinée de cette guerre avec les actions inconsidérées des moines (hum, hum…) a amené un Sharacine à franchir le portail et à venir dans notre plan !

Les moines et prêtres n'étaient pas de taille à résister à un être extra-planaire, et ils fléchirent donc, menaçant Osgild de l'invasion de Sharacines et de leur guerre ! Heureusement, il fut possible de mettre en place une stase temporelle sur le Temple, qui figea le Sharacine et l'empêcha d'invoquer ses compagnons dans Osgild ! Cette stase se maintint pendant plusieurs siècles sans fléchir, emprisonnant le Sharacine dans une salle de l'étage du Temple ! Andalf pouvait manifestement avoir une action sur la stase, puisqu'il proposa à mes compagnons de les aider à entrer dans la stase pour tenter de détruire le Sharacine, et ainsi permettre à Osgild de ne pas être impliqué dans leur guerre !

Il nous fallait alors simplement monter à l'étage, trouver la Porte des Vents et vaincre l'extra-planaire ! Bref, rien que de très simple, en paroles en tout cas ! À la fin de leur conversation, Andalf redevint la momie d'Andalf, Roquet, qui avait passé trois mois avec Andalf, redevint le petit chiot de quatre mois qu'il était, et Emarine grisant, qui avait passé la tête par la porte pour voir ce dont il s'agissait, se cloitra dans sa chambre en nous signalant qu'il ne pouvait plus rien fabriquer aujourd'hui ! Et là, je me suis rendu compte que la durée de l'enchantement des fausses pièces était peut-être due à la présence de la stase temporelle et non à l'investissement de son énergie vitale !

Et puis, je me rends compte qu'il fait froid, très froid…

Non, soyons honnête… Saturnin me fait prendre conscience qu'il fait froid, très froid ! Et que la corrosion de Victorin n'était certes pas normale pour quelques jours passés dans mon sac… Et là, je me rends compte qu'il y a sans doute autre chose ! Autre chose de plus machiavélique qu'une simple histoire de stase temporelle… Quelque chose qui pourrait expliquer que nous avons des visions, des « éclairs » sur des images fugaces de choses qui changent, alors que nous ne changeons pas… Quelque chose qui se produit alors que les éclairs qui accompagnaient chacune des visions liées aux Aershin et au Sharasin étaient devenus absents depuis que le Sharacin a été vaincu… Que le climat n'est pas celui qui devrait être celui d'une fin de mois de juin, que la durée des jours est bien trop courte, que le gel nous surprend de plus en plus fréquemment le matin, que les choses les plus évidentes le sont de moins en moins, comme les propos de la momie d'Andalf ou son attitude enver Roquet…

Merde !

Je me fais l'image d'un parfait idiot, un de ces idiots dont Asrhran et Arcanna doivent soit bien rire, soit bien se moquer… J'espère juste qu'ils ne sont pas trop désappointés par l'incroyable bêtise de leur serviteur ! Ce que mon frangin des forêts m'a permis de me rendre compte, c'est que j'ai été charmé ! Pas le bête charme à deux sous, non, quelque chose de puissant, qui non seulement obscurcit notre jugement, mais aussi anesthésie notre perception de notre environnement ! En fait, pour chaque journée que nous croyons passer au Pic d'Andalf, ce sont trois dizaines de jours que nous y passons réellement ! Oui, tout un mois !

Et là, tout s'explique ! Les propos d'Andalf, l'apparence de Roquet, qui a désormais sa taille adulte, les visions « décalées » de notre quotidien, l'affichage de la relation entre Amarange et Jeriseb, l'épuisement d'Erok et son étonnante récupération en une journée, le climat qui n'est plus celui que nous devrions connaître en juin, etc.

Nous sommes en janvier ! Cela fait maintenant six mois que nous trimons volontairement pour cet embrumeur qu'est Amarange, chef des faux-monnayeurs et responsable du charme qui nous emprisonne de notre plein gré (mais à notre insu !) dans une servitude efficace de six mois de labeur à fabriquer de fausses pièces, en se gaussant de notre attitude attentiste et loyale vis-à-vis d'un barde qui se double du chef des bandits qui affaiblit jour après jour la Principauté d'Arly et le Piémont en frappant leur économie !

Mon doute initial était donc bien fondé… mais jamais, parole d'idiot de gnome, jamais je n'aurais imaginé être le pantin d'un odieux manipulateur de la sorte, et d'autant plus que nous lui confions tous nos plans (enfin, certains plus que d'autres, comme Rocco qui en est bleu !).

Saturnin m'explique qu'il a été aidé il y a quelques heures, pardon, quelques jours à se libérer du charme par Manasim El Barak, qui s'est rendu compte qu'il avait été lui-même charmé, et qui en a conçu une amère rancune envers Amarange… Il est donc un des seuls alliés dans la place, et encore s'agit-il là d'un allié de circonstance, qui nous quittera lorsque nous serons libérés et qu'il aura une coquette somme dans ses bourses !

Il me dit également qu'Emarine Grisant sait que nous sommes charmés, et donc qu'il ne nous faisait pas confiance pour cette raison ! En fait, tous ici (ou peu s'en faut) savent que nous sommes charmés ! Et donc le Sage ne pouvait pas nous faire confiance, puisque nous l'aurions trahi avec enthousiasme sous l'influence du charme !

Et nous essayons alors de réveiller Erok et Rocco, sans éveiller leurs soupçons car s'ils se braquent et nous dénoncent à Amarange, je pense que notre vie ne vaudra même pas le vil métal dont nos fausses pièces sont faites !

Rocco n'est pas simple à convertir, il est foncièrement convaincu qu'Amarange est un chic type… plusieurs heures durant (selon lui), je tente de lui faire prendre conscience que notre environnement n'est pas celui qu'il devait être ! Plusieurs jours durant (selon moi), il se montre rétif à imaginer qu'il puisse y avoir quelque chose d'anormal ici… Et puis, enfin, le déclic ! Rocco prend enfin conscience que la réalité n'est pas ce que son esprit imagine… Il

médite, chasse les influences malfaisantes de son esprit, et se range désormais du côté de ceux qui savent, mais qui doivent agir en discrétion et obédience !

Quant à mon frangin olivâtre, il s'avère plus coriace à amener à la révélation que nous l'imaginions ! Nous tentons de l'amener à prendre conscience de ce qui l'entoure, mais le charme d'Amarange semble avoir un effet plus pernicieux sur la psyché semi-orque ! Non seulement il semble moins enclin à admettre la vérité objective de notre environnement, mais il répugne manifestement à verbaliser ce qu'il nous signalait depuis quelques temps, à savoir qu'Amarange était un faquin ! Au point qu'il a menacé d'appeler Lola, ce qui nous a amené à l'enfermer à l'insu de son plein gré durant plusieurs nuits… Je décide alors de ne plus me raser, afin de gagner un peu de temps chaque jour !

À son réveil, soit au début du mois de février pour nous qui sommes libérés du charme, il se rend enfin à l'évidence : le temps n'est pas passé autour de lui de la même manière que dans son esprit, et que le responsable n'est autre que le barde infernal, le charmeur insolent, le vil fat diabolique, Amarange !

Heureusement, Manasim nous signale que, ce jour, 7 février 315, seul Sifmo devrait rester à l'étage…

Et ce 7 février 315, tout s'est passé à une vitesse inouïe, à croire que le destin (ou plutôt Trenner) nous a permis de prendre notre revanche sur le temps qu'Amarange nous a volé !
L'étage est bouclé en quelques minutes : Sifmo est neutralisé et occis en quelques poignées de secondes, avant même qu'il ait pu réagir ! Et notre fouille des étages, quoique sommaire, nous permet d'avancer rapidement d'une salle à l'autre, seule une porte magique nous barrant la route mais la hache du mon grand frangin Erok lui réglant son compte en une minute ! Mais cela fait un tel raffut que nous préférons alors nous occuper des sbires restés au rez-de-chaussée, et c'est ainsi que trépassèrent Isuldarn, Snertis et Lola…

Le lendemain matin, nous manigançons avec Manasim un stratagème pour qu'il nous envoie faire du travail bruyant à l'étage, ce que nous mettons à profit pour ouvrir la chambre d'Amarange, verrouillée magiquement ! Nous y trouvons les preuves relatives au trafic de fausse monnaie, ainsi que quelques pierrailles transparentes dont Manasim nous soulage de la moitié, décidant que l'heure était propice pour lui pour respirer un air plus sain…

Livrés à nous-mêmes, nous décidons de régler leur compte aux brigands et gardes du Pic d'Andalf, afin de nettoyer la souillure qu'ils ont infligée depuis des mois ! Malgré le bruit que certains font, nous effaçons les gardes et les faux-monnayeurs, ainsi que les hobgobelins de la vallée ! Même les cinq brigands qui étaient de corvée bois n'ont pas daigné prendre l'opportunité que leur offrait Rocco, et leur sort fut réglé en une poignée de secondes !

Seul revers dans le tableau, la fuite de deux des trois Oguer, qui étaient revenus rapidement de leur escapade ! Les trois nous sont « tombé dessus » en volant et en nous criblant de flèches, mais Saturnin a décoché la flèche qui brisa leur contre-attaque en perçant le coeur de la fille du trio, la précipitant au sol et la faisant passer de vie à trépas ! Les deux frères s'enfuient à cheval, mais nous terminons notre nettoyage, évacuant les cadavres du Temple d'Oumaros et faisant une dernière prière au Dieu de l'Air avant de prendre l'air avec ce qu'il

nous est possible d'emporter ! Et dans cela, nous n'oublions pas du tabac, une bouteille de spiritueux (un Magnum de Brandy de Ferrance !) et un miroir !

Nous empilons également un lot de vêtements et de bricoles sur les 12 chevaux disponibles (les 5 nôtres et ceux des brigands décédés) et les 4 mules que nous réquisitionnons !

Sur le trajet de retour, nous évitons tout d'abord de rentrer dans la ville de Valpyr, pour faire étape deux jours plus tard chez Grégoire, Andrew et Alice ! Ils étaient très surpris de nous revoir, pensant que nous les avions oubliés depuis tout ce temps… Mais les cadeaux que nous leur ramenons les rendent manifestement heureux : vêtements beaux et chauds, trois mules, un beau miroir, du tabac et de la très bonne gnôle donnant à la soirée une allure festive qui nous pesa le lendemain matin !

Et nous voici ainsi de retour devant Monastir, arrivant en convoi de 12 chevaux et 1 mule, chargé de menues victuailles et de quelques biens que nous avons pu faire descendre du Pic…

Victorin est désormais réparé et peaufiné, Roquet est désormais un jeune chien adulte, Rocco est toujours aussi surprenant, Erok toujours aussi efficace, Saturnin toujours aussi amoureux de Souria, et moi, eh bien je suis désormais le Savanturier du groupe !