Sixième aventure de Théobald Schlagfertigkeit: „Recherche Célestine désespérément"

Après une petite semaine de voyage depuis le Pic d'Andalf, voici que se profile Monastir, au grand soulagement d'Emarine Grisant, dont l'humeur s'améliore au fur et à mesure que nous nous rapprochons de son logement et de ses livres !

Nous pénétrons dans la ville et nous dirigeons directement vers le Palais, où nous sollicitons une audience avec le Capitaine Angus, qui nous reçoit assez rapidement. Au moment où nous pénétrons dans son bureau, nous remarquons qu'une porte se referme brusquement à notre approche, mais je ne détecte aucune tentative d'espionnage magique de notre entrevue ! Et le Capitaine Angus semble très surpris de nous voir, puisqu'après les sept mois de notre absence, nous étions déclarés morts, surtout que le Capitaine Marx, de Valpyr, avait relayé la nouvelle de notre mort jusqu'ici !

Heureusement, les preuves que nous ramenons, dont surtout les carnets de Sifmo et d'Amarange , corroborent nos dires et appuient notre récit d'éléments saillants ! Le Capitaine examine le carnet d'Amarange, et y retrouve la mention d'un nom qui le fait tiquer : celui du Questeur Gormann ! Le Questeur est arrivé quelques jours seulement après que le capitaine ait envoyé un messager à la Capitale, et cela inquiétait d'autant plus le Capitaine qu'il n'a plus reçu aucune nouvelle de son messager, craignant qu'il ne lui soit arrivé malheur ! A la lecture du nom du Questeur dans le registre d'Amarange, il est fort à parier qu'il ne soit arrivé un destin funeste au messager…

Devant les risques que nous courons désormais, Angus décide de nous mettre au secret dans un des appartements du Palais de Monastir. Nous y sommes particulièrement bien traités, y compris l'estomac de notre halfelin, mais nous y sommes isolés, avec Emarine Grisant qui se languit de sa demeure et de ses livres ! Lorsque nous évoquons le sujet, Angus se montre un peu embêté, puisque la nouvelle de notre disparition conjuguée à l'arrivée du Questeur l'a amené à déclarer Emarine disparu, et donc à placer sa bibliothèque en sûreté, à la Bibliothèque du Temple de Mon ! Cela ne ravit pas le vieux sage, mais il conçoit que c'était mieux ainsi que de voir sa précieuse collection dispersée aux quatre vents ! Quant à sa demeure, elle est occupée par des gens de confiance, aux dires d'Angus…

Nous nous sentons, malgré les précautions des gens du Palais, observés, épiés…

Afin de nous aider dans notre quête sur l'Elfe d'Airain et Anathazerin, Saturnin accompagne Emarine à la bibliothèque du Temple pour le protéger pendant que le sage consulte ses ouvrages (et ceux du Temple) sur les légendes relatives à cet épisode antique… Il y découvre notamment, outre ls renseignements que nous avions nous-mêmes découverts, qu'Anathazerin est bien l'antique Capitale des Hauts Elfes il y a 3 millénaires, avant l'avènement de Sindoril. Cette capitale, dont la localisation n'est pas connue, a été perdue lors d'une guerre ayant opposé une alliance des Elfes et des Nains contre des non-humains, à une époque où les humains commencent à prendre pied dans le Monde… Les anciens peuples des Terres du Mitan, dans leur guerre face aux non-humains, cèdent du terrain qui est gagné par les humains, qui donneront naissance à l'Empire d'Osgild, il y a 2500 ans !

Les Hauts Elfes, selon un des ouvrages consultés par Emarine, installent leur capitale, Anathazerin, dans les Serres du Monde, un ancien bastion nain ! Et la proximité des Terres Elfes et Naines a suscité des tensions entre les anciens peuples, ce dont ont profité les humains pour installer leur présence dans les Terres du Mitan. Quant à l'Elfe d'Airain, qui est le nom des gardes d'élite de la Reine des Elfes, un livre mentionne qu'un de ces gardes, représentant l'élite des gardes, portait l'Einistar, le Gant de Lumière. Il est également mentionné que le dernier Roi des anciens Hauts Elfes est « Drinzar Grande Etoile ».

Parallèlement à ces recherches, nous en apprenons également davantage sur l'entourage de l'actuel dirigeant du Piémont, le Margraff Uther. Parmi sa suite, Angus nous indique que deux semblent intègres : Le Capitaine des Gardes Yerling, et le Chancelier Edwald. Néanmoins, leur accès n'en sera pas aisé : ils résident dans la Troisième Enceinte de Piémont, la plus difficile d'accès. La première représente la ville ouverte à tous, et dont l'accès est peu surveillé. Angus nous en propose d'ailleurs une opportunité d'accès par le biais d'un « cousin », le Capitaine Vanes, dont le bateau nous amènerait facilement à Piémont. La seconde enceinte est déjà plus surveillée, abritant les résidences plus luxueuses des bourgeois et nobles de la ville. La troisième, enfin, renferme surtout le Palais et les instances dirigeantes de la ville, y compris les ambassades et les instances administratives du Piémont.

Dans notre réclusion confortable, nous recevons peu de visites : l'aide de camp d'Angus et deux domestiques affectés à notre service et protection sont nos principaux contacts avec le monde. Cependant, une irruption surprenante survient sous la forme d'une femme âgée que nous ne reconnaissons pas immédiatement : Mama Ganda… Il nous faut plusieurs secondes pour reconnaître la mère de la fiancée de Saturnin, Souria ! Et derrière Mama Ganda, ce sont Hans et Bert, les frères de Souria ! Et derrière, c'est …Souria ! Saturnin est ébahi, et la gêne de leur rencontre devant un public nombreux est dissipée par la découverte d'une alliance au doigt de Souria !

La belle jeune femme, dont la mise est désormais riche et élégante, était arrivée il y a plusieurs mois à la recherche de son fiancé, le beau Saturnin ! Mais les nouvelles du décès des Nouveaux Héros de Clairval se faisaient entendre, et la jeune femme fut frappée par un chagrin terrible ! Et l'officier qui lui annonça la nouvelle, compatissant devant tant de douleurs, se chargea de consoler la belle Souria… Il la consola si bien qu'au bout de quelques mois (nous étions déclarés morts depuis si longtemps…), Souria se fiança à l'officier, et les deux se marièrent début janvier ! Souria était gênée, tout comme l'était Angus, mais comme Saturnin n'était plus là, comme il était considéré mort par tous, il accepta de bonne grâce l'hymen de Souria… J'en suis même à me demander si cet hymen n'arrange pas un peu mon frangin, sur le coup… Il l'accepte avec tant de grâce que je me dis qu'il a peut-être dû fréquenter l'une ou l'autre gourgandine depuis ses fiançailles, ce qui justifierait qu'il avait lui aussi des choses à se faire pardonner, et que ce mariage l'arrange finalement un peu… Mah, non, ce n'est pas le genre de mon frangin, cela !

La mère de Souria et ses deux frères sont actuellement logés dans une demeure laissée libre par son propriétaire… chez Emarine ! Cela s'expliquait par le fait que cela donnait à la fois à Angus l'opportunité de placer quelqu'un de confiance chez le vieux Sage tout en s'occupant d'obéir aux consignes laissées par le Questeur Gormann de se débarrasser des affaires du

vieil homme ! Angus obéissait, mais veillait également à préserver les livres du sage et sa demeure !

Notre ami Urmagh, le semi-orque délivré chez Emarine, est parti il y a deux ou trois mois de l'auberge où il travaillait, sans doute pour rejoindre les siens, dans les Monts de Fer…

Emarine Grisant, après plusieurs nuits de recherches dans la Bibliothèque, nous signale qu'il arrive au terme de ses recherches, ne trouvant plus d'indice lui permettant d'avancer dans ses recherches. Il a pu tout de même découvrir qu'il existerait une personne qui pourrait nous renseigner davantage : une certaine Célestine… Mais ce personnage semble très mystérieux, au point qu'Emarine ne peut nous dire à quoi ressemble cette Célestine, ni même simplement quelle est sa race… Avec un nom comme celui-là, elle pourrait être gnome, ou elfe, ou même un dragon ! Tout ce que nous en savons, c'est qu'il serait possible de trouver Célestine entre les Serres du Monde et la forêt de Haute Sylve, à peu près à la hauteur de Sindoril, dans la Vallée des Songes…

Alors que nous envisageons de reprendre la route pour nous rendre à Piémont afin de faire prévenir le Margraff des ramifications tentaculaires du réseau de faux-monnayeurs, Angus, soulagé de la bonne réception que Saturnin a fait de la nouvelle de son mariage avec Souria, nous annonce qu'il a mis en place une façon de mettre Emarine à l'abri : il va l'envoyer avec sa belle-mère et ses beaux-frères jusqu'en Arly, suivant là une suggestion faite il y a quelques temps de l'envoyer chez mon parrain, le Baron Rodrick ! Je rédige un mémorandum complet de nos aventures et de nos découvertes, que je confie à Emarine, avec une lettre d'introduction pour le Baron et des lettres rassurantes et laconiques pour mes parents ! J'insiste aussi pour que mes frangins écrivent à leurs parents adoptifs, et j'y joins également une lettre pour Karoom, le prêtre Héros de Clarval. Je suppose que les lettres de mes frangins et ami lui seront également confiées, mais j'ai fait ma part et même un peu plus, demandant à Karoom de prier pour nous et de remercier les divinités qui nous ont aidées !

Afin d'escorter la belle-famille du Capitaine et le Sage, Angus s'est attaché les services d'une chasseuse de primes que nous avons déjà rencontrée : Angelina Duisbourg, l'arquebusière ! Elle nous informe qu'elle a pu mettre la main sur Licette, la tueuse d'amants, mais que celle-ci, malgré sa condamnation pour meurtre d'un bijoutier, s'est retrouvée libérée parce que le fils du bijoutier s'en est entiché ! Tant pis pour lui…

Pour ce qui est des compagnons de Licette, Angelina n'a pas pu les intercepter : après tout, il n'y avait que Licette qui avait sa tête mise à prix ! Mais comme elle repart vers Arly, je lui promets 30 pièces d'or si elle me ramène la bague que portait le chef des mercenaires, et qui avait appartenu à Andra Mortemire ! Andra, disciple d'Axender, celle qui m'a donné le goût d'accomplir mon devoir, et qui a péri en accomplissant le sien…

Mais avec le départ d'Emarine, le nôtre se profile également, et dans la direction de Piémont, à l'opposé du sage et de la désormais ex-future belle-famille de mon frangin ! Nous partons par la voie fluviale, dans un bateau de commerce appelé « La putassière », avec le capitaine Vanes et le cuistot Virouble. Les autres membres d'équipage sont curieusement affectés de troubles intestinaux, et nous allons donc remplacer ceux-ci à bord, aidés de nos

chevaux pour haler celui-ci le long des berges de la rivière et du lac qui nous sépare de Piémont ! Angus nous remet des lettres de recommandation pour Yerling et Edwald, ainsi que pour l'ambassadeur d'Arly en Piémont, Monseigneur Chermar.

Et, dès le 20 février 315, nous nous mettons en route vers Salmine. Nous croisons en route la Chaussée des Anciens, construction antique mêlant artisanat Nain et mystique assemblage Elfe, dans une route lisse de 6 mètres de large et 3 de haut, par tronçons de 6 mètres de longueur ! Il paraît qu'il y a même des courses organisées sur cette route !

Jusqu'au 25 février, notre trajet se déroule sans faits particuliers. Mais le 25 au soir, au moment de mouiller l'ancre, nous voyons au loin les lueurs d'un combat naval… Durant la nuit, une barque arrive près de La Putassière, et Saturnin, qui gardait l'oeil ouvert pour éviter les mauvaises surprises, voit qu'une femme y est allongée, manifestement blessée et sans connaissance ! Il la soigne, la dissimule dans les bosquets et renvoie la barque voguer le long du courant ! Peu de temps après, nous sommes arraisonnés par un navire de la Police Fluviale de Piémont, dont le Capitaine, Fringant de Ligne, nous demande si nous avons vu une fugitive. Nous lui indiquons qu'une barque est passée près de la Putassière, mais que le courant l'a fait dériver, et que le manque de lumière ne nous a pas permis de voir s'il y avait quelqu'un à bord ! Notre navire est fouillé, ainsi que les environs, mais les soldats ne trouvent rien et repartent explorer les environs !

Alors que nous allions nous rendormir du sommeil du juste, trois flibustières nous prennent d'assaut et nous tiennent en joue de leurs pétoires ! Elles sont, elles aussi, à la recherche du Capitaine Fuego, la Capitaine de la Bombarde, car il s'agit de leur cheffe ! Saturnin les mène à l'endroit où il l'avait dissimulée, ce qui les rend un peu moins inamicale à notre égard, mais Rocco, sans doute frustré par une longue nuit de pêche infructueuse à tenter de manger un poisson délicat mais difficile à attraper, se permet des réflexions très déplacées envers Varilla, Silène et Mensa, les trois flibustières qu'il assimile à des femmes de petite vertu en les enjoignant de « satisfaire les besoins » de mes frangins ! Outrées, les flibustières s'en vont sans un regard, emportant leur capitaine dans le noir de nuit profonde !

Un jour, il faudra que j'apprenne un sortilège de silence…

Le lendemain matin, nous reprenons notre cheminement, le climat étant passablement maussade… Nous avançons, sans autre objectif que de rejoindre Piémont et accomplir notre mission !

Le 27 en fin de journée, nous arrivons à la Capitale, Piémont ! La cité est, comme elle nous a été décrite, composée de trois enceintes habitées plus ou moins concentriques, et d'une enceinte intérieure où se situe notre objectif : le Palais du Margraff ! Pour y arriver, nous nous rendons immédiatement au « Chou qui Pue », lieu où nous sommes sensés trouver Frol le Borgne, notre contact !

Mais le Frol, il n'est pas là ! En interrogeant le tenancier de l'Auberge, nous apprenons que son business de proxénétisme a été mis à mal par un certain Grand Gérard, et Frol se serait effondré à la perte de ses poules, allant dissiper son amertume et son chagrin dans une fumerie de Clesh, « La Maison des Illusions Perdues » ! Nous réservons nos lits et laissons

nos bêtes, et prenons le chemin de la fumerie, guidés par un gamin déluré du nom de Sereth. A l'arrivée à la Maison des Illusions Perdues, nous perdons les nôtres… Ferilane, la tenancière avenante, nous indique Frol, complètement ravagé par le Clesh, qui fume à côté d'un de ses amis : Alexis. La drogue, dont l'odeur âcre nous agresse, a fait son oeuvre sur le bandit qui est désormais au-delà de nos contingences !

Nous récupérons Frol et Alexis, dédommageons grassement la tenancière et allons ramener les deux drogués à leur piaule misérable, menés par Sereth. En grimpant dans la pièce qui leur sert de logement, nous nous retrouvons avec un Frol complètement irrécupérable et un Alexis relativement lucide, nous apprenons qu'il est un fils de bonne famille dont le départ de son père a permis la débauche chimique sur fonds paternels ! Mais ce qui nous frappe le plus, c'est qu'en voulant quitter les lieux pour les laisser dormir jusqu'au lendemain, ce sont une quasi vingtaine de mercenaires armés d'arbalètes et d'épées qui nous coupent toute retraite ! Nous les affrontons, mes frangins et ami s'occupant des 16 qui ont investi la cour intérieure pendant que je fais diversion pour les deux tireurs qui tentaient de nous prendre à revers depuis la fenêtre d'un appartement sur l'arrière de la masure !

Après avoir laissé une dizaine des leurs sur le carreau, les mercenaires fuient, et nous décidons alors de ne pas rester trop longtemps sur place, nous passons le reste de la nuit à l'auberge du Chou qui Pue !

Le 28, nous examinons les possibilités qui s'offrent à nous, puis nous nous rendons chez Frol pour l'interroger. La prévôté étant particulièrement nombreuse devant son domicile, nous décidons de revenir plus tard, et rejoignons Sereth qui nous annonce une possibilité de nous infiltrer dans la deuxième enceinte par les égouts ! Cela ne nous enchante guère, mais cela nous fait une possibilité !

Après dîner, nous revenons chez Alexis et Frol, la voie étant dégagée ! Frol est trop loin, la drogue a fait son oeuvre destructrice, mais Alexis nous semble plus lucide, et nous apprenons qu'il a encore une maison dans la troisième enceinte, la demeure de son père où son personnel devrait encore être là ! Nous décidons alors que voler de la première à la troisième enceinte serait l'option la plus rapide, et nous allons observer les rythmes de rondes sur le mur séparant, au sud, la première de la troisième enceinte ! Nous payons Sereth pour ses services, sans lui préciser notre plan !

La nuit du 28 au 29, au plus profond de la nuit, mes frangins et ami, accompagnant Alexis et moi-même prenons une potion de vol pour franchir le mur, et nous atterrissons dans la troisième enceinte, non loin de la demeure d'Alexis ! Nous nous rendons directement chez lui, et pénétrons dans sa demeure où un dernier domestique, fidèle précepteur d'Alexis, nous ouvre et nous accueille !

Le 29, nous décidons d'aller trouver l'Ambassadeur d'Arly, Monseigneur Chermar. Nous nous habillons en conséquence vu l'environnement très supérieur de l'endroit, et franchissons le goulet entre les parties sud et nord de l'enceinte, mais les gardes ne prennent pas attention à nous, ils sont concentrés à ne laisser entrer personne depuis la deuxième enceinte. Nous arrivons chez l'Ambassadeur, où Henry de Cothurne, son secrétaire particulier, nous offre un barrage efficace ! Mais notre insistance, nos étoiles d'honneur et mes arguments finissent

par le convaincre de nous octroyer une audience auprès de l'Ambassadeur ! Nous attendons évidemment sur place, notre situation dans la Ville étant précaire !

L'Ambassadeur nous reçoit, et nous lui remettons la lettre de recommandation que le Capitaine Angus nous a rédigée, et lui montrons les preuves accumulées sur la fausse monnaie ! Il consent à nous aider et à nous conduire au Grand Chancelier Edwald, où nous pourrons nous présenter demain ! L'Ambassadeur accepte obligeamment de nous loger dans l'enceinte de l'Ambassade, dans les quartiers des domestiques !

Le 30 au matin, parés de nos plus beaux atours, nous grimpons dans le carrosse de l'Ambassade avec l'Ambassadeur et son secrétaire particulier, et sommes reçus par le Grand Chancelier ! Avec moultes précautions oratoires, nous présentons notre lettre de créance, puis les carnets des Faux Monnayeurs, et présentons notre cas !

Le Grand Chancelier Edwald, outre l'affaire de la fausse monnaie, prend grand cas du contexte global de nos aventures, et au-delà de la simple évocation des péripéties du Pic d'Andalf, nous invite en colloque singulier à nous asseoir et à lui narrer nos aventures depuis Fort Boueux et l'invasion repoussée des humanoïdes jusqu'au Piémont, en passant par le sanctuaire de Trenner et sa prophétie, notre recherche de renseignements sur Anathazerin à Monastir auprès d'Emarine Grisant et notre périple au Pic d'Andalf, où nous narrons avec emphase l'intérêt de préserver ces lieux de cultes antiques qui nous semblent si liés à nos aventures et à la poussée des humanoïdes qui percent les défenses Piémontaises au Nord-Ouest !

Après l'entrevue avec le Grand Chancelier, nous sommes invités à rester dans les quartiers des invités du Palais, où nous sommes pris en charge par Alberal de Linguse, un jeune hobereau dont les manières, certes raffinées, ne laissent aucun doute sur les préférences nocturnes ! Mais sa bienveillante attention et son efficace prévoyance sont précieuses en ces lieux où nous sommes peu habitués aux affaires de Cour ! Il veille à nous faire apporter ce dont nous avons besoin ou envie, même si ses manières un peu délicates nous paraissent un peu étranges ! Il connait l'histoire des « Nouveaux Héros de Clairval », ce qui m'étonne un peu, mais dans un Palais tel que celui-ci, un individu tel qu'Alberal a sans nul doute de discrètes et sinueuses voies d'informations !

Malgré la nécessaire discrétion dont nous sommes entourés afin que les arrestations et mises au secret des complices d'Amarange, il nous propose aussi de recevoir les Rigodets, qui sont là pour nous rencontrer ! Malgré l'enthousiasme de mes frangins et ami, je demande à ce que nous puissions tout d'abord nous reposer, nous les recevrons demain ! Alberal accède à ma requête, et congédie les Rigodets jusqu'à demain ! Alberal accède d'ailleurs à la grande majorité de nos requêtes, et les victuailles délicates – y compris des Sangres – défilent dans notre chambre, accompagnées de tonnelets de bière fine, même si la plus prestigieuse de ces boissons me semblait un peu passée, quoique Rocco n'y trouvait rien à redire…

Le 1er mars au petit matin, une sculpturale dame sort de la chambre d'Erok, et il me semble qu'Alberal sort de la chambre de Saturnin, sans doute pour lui avoir apporté du café, ou tout autre stimulant, après tout, mes frères sont grands !

Lorsque notre premier petit-déjeuner est englouti, Alberal fait entrer les Rigodets, avec qui nous devisons gaiment et qui ajoutent des strophes au lai des Nouveaux Héros de Clairval qui prend désormais l'allure d'une saga ! Et là, même si une part de mon cerveau tient encore rigueur aux Rigodets de s'être acoquinés avec un Barde malveillant, une toute autre partie de mon être se rend compte que Lilas, la musicienne gnome du groupe, n'est pas du tout vilaine, loin de là ! Et c'est timidement que je m'enhardis à la courtiser gentiment ! Et la journée s'écoule vivement, entre musique, rires et mets délicats !

Après le départ des Rigodets, Alberal nous annonce que nous allons être reçus par Aleana d'Arly-Piémont, soeur de l'actuel Prince d'Arly Tomar d'Arly et épouse du Margraf Uther de Piémont ! Et puisqu'il s'agit là de la première Dame du Piémont, je m'enquiers auprès d'Alberal sur les bonnes manières à adopter, m'inquiétant de nos tenues de voyage un peu fatiguées par la route ! Mais le précieux valet, majordome, attaché… bref, Alberal fait entrer les tailleurs qu'il avait requis en apprenant notre présentation à Aleana ! Dans un style distingué mais moins extravagant qu'Alberal, nous sommes donc vêtus en habits de Cour pour être présentés à l'épouse du Margraf !

Et là où Aleana se trouve, l'univers pâlit ! La prestance, la beauté, le charisme de la souveraine sont tels que nos yeux ont du mal à se détacher d'elle ! Si un demi-siècle peut parfois passer cruellement sur les humains, Suelle a utilisé ce temps pour sculpter un visage inoubliable sur une grand Dame ! Même son fils, Earend de Piémont, Prince héritier, ne peut rivaliser avec la splendeur de sa mère !

L'épouse du Margraf écoute une version raccourcie de nos exploits, nous en félicite et nous déclare que le Piémont a une dette envers nous ! Elle nous offre ce que nous souhaitons, mais nous ne demandons rien pour nous, seulement la prise en charge d'Alexis de Brunswig afin de le sortir des griffes du Clesh ! Alberal, à notre demande, avait déjà veillé à le soustraire aux serres de la drogue par une mise à l'écart efficace, mais Dame Aleana nous accorde pleinement la prise en charge jusqu'à sa guérison d'Alexis, aux bons soins des soigneurs de Saint-Mon à Monastir, seul endroit connu où existeraient de tels soins ! C'est déjà une belle récompense en soi, car nous réfléchissions déjà à comment consacrer 5 douzaines de pièces d'or à un traitement, Alexis nous ayant grandement aidé à délivrer notre message au Grand Chancelier !

Mais la Grande Dame n'en resta pas là ! Elle nous offrit une bourse dodue et un pendentif au motif de Piémont, cadeau de son époux, en gage de sa gratitude personnelle ! Mes frangins et ami se sont demandés s'il ne convenait pas de rendre le bijou à son fils, qui s'était manifesté contre la décision de sa mère de nous offrir un tel cadeau, mais je réussis à les convaincre qu'il serait très impoli de rendre un tel témoignage de gratitude ! Et là, ce n'est pas à cause de la valeur vénale immense de l'objet que j'insistais… cette fois !

Dame Aleana nous explique la position de Piémont dans le contexte politique et militaire actuel, pressentant notre proche départ pour la suite de notre quête ! Les échos ne sont pas positifs : le Nord du Piémont est soumis à d'incessantes attaques, le Pays de Dom et la Forêt Sombre sont aux mains des humanoïdes, le Protectorat de Fer menace de basculer du côté de nos ennemis, le Comté du Ponant se rebelle contre son suzerain, le Prince d'Arly, les

attaques provenant des Morteroches ont certes été défaites, mais la forêt de Hautesylve reste fermée aux alliés et les elfes restent muets…

Et là, une question terrible germe en mon esprit : la route bleue qui figure sur notre carte générale d'Osgild ne serait-elle pas la Chaussée des Anciens? Et cette Chaussée, qui passe de Kaerimbor à Syndoril, puis se prolongeant vers Kaer Udun, ne mènerait-elle pas vers une ville d'importance (non nommée sur la Carte), à savoir la Capitale des Elfes, Anathazerin? Non, à la réflexion, ce n'est pas cela, ce serait trop simple !

Mais la beauté d'Aleana chasse mes préoccupations du jour, et en regagnant notre chambre, nous ne pensons qu'à des choses agréables… Et grâce à un bouquet savamment monté par Alberal, je cueille une fleur de Lilas pour passer une douce nuit !

Le lendemain, je crois apercevoir furtivement Aleana sortir de la chambre de Saturnin, mais je me rends compte qu'il s'agit là d'une sosie dont Saturnin semble s'être contenté pour la nuit ! Quant à Erok, la plantureuse et sculpturale créature qui sort de sa chambre n'en remet à personne quant à ses capacités physiques ! Et dire que Rocco n'a rien entendu de la nuit…
En ce 2 mars, nous rencontrons Guersin, bibliothécaire en chef du Palais de Piémont, qui nous confie les quelques bribes de renseignements qu'il détient sur Célestine ! La « Mémoire du Monde » résiderait dans la Vallée des Songes, en amont de la vallée de la rivière Noandyle, à dix ou quinze jours au Nord de Piémont, après la forteresse de Synroc. Il n'a guère d'autres renseignements, mais pense que la sagesse populaire des rares habitants de l'orée orientale de la Forêt de Hautesylve pourrait nous en dire davantage ! Et comme le commandant actuel du fort n'est autre que le père d'Alexis, Hermann de Brunswig, nous espérons avoir un bon accueil de ce côté-là !

Le soit du 2 mars, nous sommes à nouveau reçus par le grand Chancelier, qui nous rassure sur la bonne suite des enquêtes en cours, et sur la mise au secret de Jériseb Beaux-Yeux, qu'il a fait interroger par ses bourreaux pour savoir où le Barde Amarange se trouvait ! Malheureusement, la belle ne semblait pas le savoir, il s'est enfui le jour de notre arrivée ! Le Grand Chancelier Edwald nous fait préparer ce dont nous avons besoin pour notre périple à venir, en provisions, en mules et autres équipements !

Le 4 mars, nous sommes donc sur le départ, avec nos cinq chevaux et quatre mules. J'ai adapté un système qui maintient Victorin sur le cheval, et donc il ne nous ralentit ni encombre plus ! Et le chemin qui nous sépare de la Forteresse de Synroc est parcouru en deux jours. Nous y sommes reçus, grâce à la recommandation du Grand Chancelier, avec tous les égards par le Commandant du Fort, Hermann de Brunswig ! Il nous reçoit de manière courtoise, et nous profitons de ses bonnes dispositions pour lui donner des nouvelles de son fils, lui annonçant son rôle crucial dans notre mission, et en dissipant son inquiétude quant à son assuétude au Clesh, ce qui fit naître des larmes dans ses yeux de père, lui qui s'était rendu compte un peu tard de ses torts dans l'éducation de son fils, surtout depuis la mort de sa mère ! C'est donc avec l'amitié d'Hermann que nous repartons le lendemain, vers le village de Larivière.

La progression devient plus lente, une douzaine de kilomètres par jour seulement ! Mais nous arrivons en soirée au village de Larivière, que nous découvrons assaillie par une meute

de gobelins, les yeux rouges d'une rage surnaturelle berserk ! Après un rude combat, où la tactique virevoltante des gobelins nous empêcha de mener une stratégie décisive, nous avons réussi à mettre leur chef à terre, malgré ses deux ouargues ! Dans ce combat, même Roquet s'est montré décisif, ayant lui-même mit à terre un gobelin, mes frangins et ami ayant ainsi occis une dizaine de gobelins, plus leur chef et les ouargues ! A la mort de leur chef, nous avons mis en déroute les gobelins, au grand soulagement des villageois assaillis !

Le prévôt du village convient alors qu'il leur faut quitter le village, l'assaut ayant été d'une rare violence, ne pouvant pas avoir été repoussé sans notre arrivée opportune ! Un des villageois, Frubar, nous guidera vers le nord dès le lendemain, le 7 mars, pendant que les autres gagneront le sud, à l'abri des chevaliers du Piémont !

Le 7 mars, nous partons vers le Nord, où notre progression, quoiqu'exigeante, n'est entravée par rien d'autre qu'une fine pluie. Frubar nous mène jusqu'à la rivière Pluvion, un gros torrent infranchissable d'une quinzaine de mètres de large, et où le débit nous dissuade de traverser à la nage… Nous y arrivons le 9 au soir, nous décidons de prendre du repos avant de tenter le franchissement !

Le 10, au moment de nous séparer, Frubar nous indique que des récits indiqueraient la présence d'un pont au sein de la forêt elfique… Malgré les suggestions déplacées de mon frangin musculeux, qui était tenté de me lancer par-dessus le torrent pour rejoindre l'autre côté, nous décidons finalement de rentrer dans la forêt et emprunter le pont. Comme les essais d'Erok m'ont éclaboussé, j'ai à peine le temps de changer de pourpoint alors que la troupe se met en route, Frubar rebroussant chemin à partir de ce point !

Après une journée de cheminement dans une forêt verte et dense, nous arrivons en vue d'un pont, que nous allions emprunter lorsque mon frangin forestier se mit en tête de grommeler en troll à notre arrivée ! Cette entrée en matière a provoqué l'arrivée subite de plusieurs flèches qui ont encadré mon frangin, une voix nous hélant en nous demandant qui parlait troll dans cette forêt ! Je tentai d'apaiser la situation en expliquant en langage elfique que mon frère redoutait un piège troll, ce que la voix, appartenant à un guerrier elfe, nous reprochait en refusant tout argument de raison !

Nous parvenons cependant à expliquer la raison de notre venue sur le territoire elfe et sollicitons le passage sur l'autre rive, ce que le chef de la troupe elfe (forte d'une dizaine de guerriers elfes visibles) nous refuse à moins d'un paiement ! Etonné d'une telle attitude, je m'enquiers du paiement sollicité, et là, le brigand elfe me désigne la broche-dragon qui ornait le revers du pourpoint que j'avais enfilé à la hâte pour ne pas voyager avec un vêtement mouillé et que l'oeil de l'elfe avait repéré ! Argumentant que ce cadeau était un gage princier, je lui demandai de nommer un autre prix, ce qu'il refusa avec mépris et intransigeance ! Mes tentatives d'argumentation furent balayées sans la moindre possibilité d'être entendues… Erok m'emporta donc loin de ces mercenaires elfes à la solde des humanoïdes… Frustré, je confie donc la broche-dragon à Saturnin et dégrafe l'Etoile d'Arly que je laisse choir dans le néant abyssal de mon sac…

J'invectivai donc avec force insultes et allusions perfides l'escorte elfe qui nous repoussait vers notre point d'entrée en HauteSylve, comparant leur comportement à celui des nains qui

posaient leurs pattes souillées sur les trésors des autres et associant leur attitude elfique à celle de mercenaires qui vendaient leur arme à la solde des orques du Nord !

Le 11 au soir, nous voici donc revenus à notre point de départ, Frubar en moins… Je sens bien que mes frangins et ami complotent contre moi, ce dont je pouvais comprendre la teneur, puisque mes seuls vrais talents, liés à l'art oratoire, étaient niés sans le moindre espoir d'être tentés ! Je demande cependant à Victorin de bien me surveiller pendant la nuit pour éviter que le « tendu » ne décide de me jouer un mauvais tour et me lance de l'autre côté du torrent…

Le 12, je découvre que le complot consistait, en fait, à envisager de remonter vers l'amont du torrent pour trouver un gué ou un passage possible ! Après une journée de montée sur les flancs des Serres du Monde, nous trouvons le lieu adéquat, et redescendons le lendemain pour nous retrouver de l'autre côté de l'eau le 13 au soir… quatre jours de retard parce que mes frangins et ami refusaient l'emploi de nos parchemins ou potions…

Le 14, nous reprenons donc notre route, et cheminons plusieurs jours vers le Nord, jusqu'à entendre une rivière plus imposante que les autres en travers de notre route : la Noandyle ! Au loin, nous repérons un pont de pierre qui enjambe d'une seule arche la quarantaine de mètres de la rivière ! Mais juste avant ce pont, nous repérons deux grandes créatures qui malmènent trois guerriers de taille humaine ! Nous intervenons donc, et en les approchant, nous constatons que deux trolls sont aux prises avec trois elfes, dont deux vieilles connaissances : Tinsirith et Aram ! La troisième s'effondre au moment où nous intervenons !

Alors que nous prenons une part active au combat pour soulager nos alliés, deux autres trolls rejoignent leurs congénères, et ce sont donc quatre trolls que nous abattons, malgré la régénération que l'un d'entre eux a développé pour nous abattre ! Nous sortons vainqueurs du combat, et sauvons l'amie elfe de nos alliés ! Aram et Tinsirith semblent réellement heureux de nous retrouver, à moins que ce ne soit le soulagement d'avoir été sauvés des griffes des trolls qui les a rendus de bonne humeur !

Toujours est-il qu'Aram, malgré son ascendance elfique et les séquelles que les orques lui ont infligées, se surprend à faire l'accolade à Erok, pendant que Saturnin prend soin de Maëlwë, prêtresse de Mélenna, ranimée et soignée par notre druide.

Nous échangeons les nouvelles de nos pérégrinations et aventures avec les trois elfes, pendant que ceux-ci nous disent du bout des lèvres qu'ils ont cherché des renseignements de leur côté, et leurs renseignements étaient les mêmes que ceux que nous leur avons donnés ! Ajoutons à cela leur retenue habituelle de Hauts Elfes (ou le mutisme forcé d'Elfe Sylvestre amputé de sa langue), et donc j'ai la désagréable sensation de me retrouver face à des elfes qui ne nous disent pas ce qu'ils savent, ou en tout cas pas plus que ce que nous savons déjà ! Vraiment, les elfes ne sont certainement pas aussi ouverts et bienveillants qu'ils l'étaient du temps de mon enfance !

Maëlwë indique également à Saturnin que « son aura » semble troublée, une ombre semble s'être interposée entre Mélenna et mon frangin ! Ajoutons à cela que l'amicale incantation

que mon frère veut jeter sur la forêt se heurte à un refus de celle-ci, et nous avons une situation bien pénible en perspective !

C'est donc le 21 mars au matin que nous reprenons notre route, avec les trois elfes, vers l'amont de la Rivière Noandyle, où nos renseignements localiseraient le Sage Célestine… Nous entrons dans une forêt de feuillus dense et malaisée, mais qui n'est ni amicale, ni hostile ! Des pièges se font jour au fur et à mesure de notre progression, pièges qui semblent avoir été élaborés par des mains de petite taille. La nuit tombant, nous établissons un campement. Durant la nuit, Saturnin est réveillé par une sensation étrange, alors qu'Aram, de garde, d'a rien perçu ! Deux de nos chevaux ont été détachés et poussés à partir, sans doute par des êtres invisibles ! Au petit matin, nous constatons que nos sacs, laissés dehors, ont été ouverts et fouillés, sans qu'aucun objet d'importance n'ait été dérobé !

Le 22 mars, nous reprenons notre progression, passant de feuillus à des conifères, avec toujours des pièges sur notre chemin ! Alors que le sentier s'écarte progressivement de la rivière, nous arrivons à une fourche du chemin, un bras bifurquant vers la rivière, l'autre s'en écartant davantage !

Nous franchissons alors la rivière, vers le sud, puis la route s'oriente au sud-est, vers la paroi rocheuse. Après une marche prudente dans la forêt, en tentant maladroitement d'éviter les pièges tendus par d'invisibles créatures de petite taille, nous arrivons à la paroi rocheuse, dans laquelle une grotte se dévoile ! Et cette grotte, elle est manifestement habitée, par des gens de goût, avec une décoration champêtre, printanière, de fleurs et de feuillages. A l'entrée de la grotte, une forme de petite taille vaque à ses occupations. Enfin, quand je dis « petite », c'est du moins selon les standards de mes frangins, car pour moi, la taille est juste correcte !

Une femme gnome d'âge mûr nous aperçoit et appelle ses compagnons, et ce sont donc huit gnomes qui nous accueillent à leur demeure troglodyte : ils se présentent comme la famille Montordu, avec Jasper, le père, Mériande, sa femme, leur fille Juguette, et ses oncle et couins : Hectior, le frère de Jasper, et les jeunes Jougoule, Brinder, Reclise et Goulette. Cette sympathique famille nous offre de partager leur repas, ce que nous acceptons de grand coeur !

Les Montordu nous racontent leurs péripéties : ils étaient les servants du sage Célestine, qui leur apparaît sous la forme d'un vieil homme, mais qui a la capacité d'apparaître ou disparaître à volonté. Ils ont été chassés du service du Sage par une autre famille de gnomes, accueillie par la trop grande bonté du Sage, les Crapulet ! Et même si leur grotte est confortable, les Montordu affichent presque tous un ressentiment marqué pour les Crapulet, à part peut-être la bienveillante Juguette, qui semble troublée par le discours méprisant de Jasper envers les « Crapules de Crapulet » ! Ils ne semblent cependant pas résignés à quitter la Vallée des Songes, il faut dire que la grotte est superbement installée et aménagée ! Ils ne semblent ne manquer de rien, la chaire est délicieuse et l'ensemble respire bonheur et tranquillité.

Après le repas, nous laissons les chevaux et mules aux Montordu pour partir vers la tour qui abrite le Sage, au milieu d'un lac. Nous laissons également notre campement monté, ce qui

semble peiner les Montordu, qui tentent de nous dissuader de partir, craignant manifestement que notre sort soit funeste. Ils nous racontent que les Crapulet ont manifestement dû invoquer une créature qui change les intrus en pierre, de nombreuses statues de pierre entourant le lac où la tour du Sage se dresse. Ils n'ont plus eu de nouvelles de la Mémoire du Monde, et craignent qu'il ne lui soit arrivé un triste sort !

N'écoutant que notre courage et notre détermination, nous prenons néanmoins le chemin de la Tour. Ce chemin est défendu par des pouxies, petits êtres féériques vifs et malins, dont quatre nous prennent en embuscade au moment où nous franchissons à nouveau un bras de la rivière. Leurs dards empoisonnés jettent Maelwë dans l'inconscience, mais notre défense acharnée les pousse à disparaître, deux des leurs ayant manifestement été blessés !

C'est alors que Saturnin, insatisfait du sort que nous nous apprêtions à faire à ces créatures sylvestres, crie qu'il soignera leurs blessés ! Un pouxie, qui n'avait pas participé au combat et qui semble plus âgé, apparait alors et, méfiant, prend les baies de guérison que Saturnin leur laisse pour les soigner ! Nous lui promettons de rester sur les chemins…

Un peu plus loin, se sont des hommes-sapins qui nous surprennent, manifestement avec l'intention de nous occire ! Malgré sa réticence, même Saturnin prend part au combat, il sent que ces êtres sylvestres ne sont pas disposés à négocier ! En prenant une forme d'arbre, il contrecarre leurs attaques, et les elfes, Erok et Rocco terminent le travail d'élagage des dix hommes-sapins qui nous ont attaqués !

Nous arrivons alors en vue de la clairière où gisent le lac et ses deux affluents, dominés par la haute Tour du Sage Célestine ! Tout autour de l'île, des statues de pierre, au visage trop réaliste pour être l'oeuvre d'un banal sculpteur, semblent disposées de manière artistique, traduisant une foultitude d'attitudes d'aventuriers pétrifiés dans l'instant, accréditant l'hypothèse d'une Méduse ou autre créature redoutable du même acabit !

Un pont, assez large pour nous et supporté par des piles tous les dix mètres, s'élance sur la centaine de mètres qui séparent l'île du rivage. Nous réfléchissons à diverses manières pour arriver à la tour aveugle, en testant par exemple la température du lac et la flottabilité des hommes-sapins décédés, mais aucun moyen ne semble convenir. Aram et Rocco avancent donc en avant-garde sur le pont. Au bout d'une vingtaine de mètres, le pont semble brusquement perdre toute matière et laisse tomber les deux éclaireurs dans le lac glacial !

Nous repêchons nos éclaireurs, et après réflexion, nous reprenons une progression différente, en lançant du gravier sur le pont devant nous ! Nous pûmes alors échapper à la plongée dans les eaux glacées du lac en devançant les graviers qui, du lointain vers nous, prenaient à leur tour un bain forcé dans le lac !

Puisque le pont nous rejette, nous faisons alors le tour du lac en lançant des graviers le long de la berge. Et à l'opposé du pont récalcitrant, voilà que les graviers semblent tenir en suspension dans l'air, sur une largeur de deux mètres et en droite ligne vers l'île et sa tour ! Nous arrivons alors au pied de la tour du Sage, tour sans porte ni fenêtre… Mais comme nous nous doutons que si le pont est invisible, la porte peut l'être également, nous tâtonnons et trouvons une poignée de porte que Saturnin enclenche !

Nous pénétrons donc dans la tour, dans des couloirs dont les dimensions sont sans commune mesure avec la taille extérieure de la tour ! Whooo, c'est plus grand à l'intérieur ! Nous croisons des êtres pétrifiés le long de notre parcours, et mes frangins et ami, ainsi que les elfes, débouchent sur une grande salle qui s'illumine à leur entrée ! Un peu en retrait, je me méfie et examine les murs et couloir de l'arrière !

Au moment où Saturnin pose le pied dans la grande salle, une porte latérale s'ouvre et une forme capuchonnée entre, son capuchon grouillant de manière inquiétante ! Elle se présente, d'une voix féminine grave, comme le Sage Célestine, et nous demande ce que nous voulons ! A notre requête pour répondre à des questions, elle nous demande 100 pièces d'argent par question ! Mes frangins et Tinsirith rassemblent une première contribution, et le Sage répond à notre première question en nous répétant ce que nous savions déjà sur Anathazerin et l'Einistar ! Alors que mes compagnons se consultent pour savoir quoi demander ensuite, voilà le capuchon qui tombe et dévoile les serpents de la chevelure d'une méduse, le regard flamboyant de la créature se portant sur chacun d'entre nous, où que nous soyons !

Nous tentons de résister à la pétrification, mes compagnons tentent d'attaquer la méduse, mais toutes nos tentatives se soldent par des échecs lamentables, je tente de contourner la salle par une porte au fond d'un couloir, mais je tombe inconscient ! Et Erok soudain se pétrifie…

…jusqu'à ce que Saturnin, le vrai héros de la journée, lise le parchemin de retour sur le temps et nous fasse revenir une minute plus tôt, au moment où nous étions juste avant de nous engager au-delà du premier coude du couloir de la tour !

Conscients de la terrible tâche qui se trouve dans la grande salle, je tente à nouveau, avec l'aide de mes frangins et ami et d'une longue corde nouée autour de ma taille, d'atteindre la porte au fond du couloir en retenant ma respiration, mais je sombre à nouveau dans l'inconscience ! Nous décidons alors de rebrousser chemin et de revenir chez les Montordu pour nous reposer et préparer de nouveaux plans ! La forêt semble soulagée de nous voir partir…

Les Montordu, eux, semblent soulagés de nous voir revenir ! Ils nous accueillent avec bienveillance, malgré les remarques sur leur mémoire défaillante que leur font mes frangins, et j'en profite alors pour parler discrètement à Juguette, qui avoue alors avoir du sentiment pour le fils des Crapulet, Rombeau ! Je lui demande si elle et lui pourraient nous aider à pénétrer dans la tour et à rencontrer le Sage – que nous savons ne pas être une méduse ! Elle me dit qu'elle doit demander à son fiancé, elle nous donnera leur réponse demain !

Nous passons alors une bonne nuit, enfin récupératrice après ce long et pénible trajet, et le lendemain matin, nous sommes plein d'énergie pour reprendre notre périple, avec tout notre attirail cette fois ! Après un « au revoir » déchirant, auquel Juguette ne participe pas, nous partons pour rejoindre Juguette et Rombeau qui nous attendent à la croisée des chemins !

Rombeau nous confie une clé que nous devons utiliser sur la porte invisible, et qui doit nous permettre de rentrer dans la tour de manière plus efficace ! En retour, nous leur donnons deux mules, quelques provisions pour rejoindre le fort de Synroc, des conseils pour rejoindre les terres d'Arly, une lettre de recommandation pour le Commandant de Brunswig, deux pierres valant 200 pa et 2 pièces d'argent pour les menus frais en attendant de pouvoir négocier les pierres ! Nos chemins se séparent alors, et nous leur souhaitons les bénédictions de nos divinités pour que leur route soit sans accroc ! Et nous reprenons le chemin de l'île et de la tour, que nous atteignons rapidement !

Après avoir traversé le pont invisible, nous tentons d'entrer la clé dans une serrure que nous ne voyons pas… et que nous ne sentons pas non plus ! A cet instant, je craignais avoir été victime de notre bonté, mais une vois se fait entendre, nous invitant à entrer ! Nous entrons donc, reprenant les mêmes couloirs et coudes pour arriver à la grande salle, où sept gnomes nous attendent : les Crapulet ! Nosper, le père, Jacinthe, la mère, l'oncle Gaston, les cousins Léon, Aglaé, Gaspard et Gédéon, seul manque le fils Rombeau !

Et là, Nosper nous annonce que nous sommes peut-être bien dignes de voir le Sage Célestine, car donner tant d'argent, des mules et même des conseils à deux jeunes inconnus qui s'aiment montre que nous sommes bien différents du commun des aventuriers ! Nosper nous avoue que les deux familles sont amies et liées, Juguette et Rombeau s'aimant depuis longtemps, l'occasion était belle de leur offrir un beau voyage de noces ! En fait, les Crapulet et les Montordu sont tous liés au service du Sage Célestine, alternant toutes les décennies leur logement, dix ans dans les grottes, dix ans dans les appartements de la tour, à jauger et filtrer les voyageurs et pèlerins qui tentent de voir le Sage !

Et de fait, le Sage Célestine apparaît dans la grande salle, une gynosphinx majestueuse devant laquelle je m'incline de déférence et respect. À son invitation, nous lui décrivons l'objet de notre quête, et elle nous demande soit une contribution financière de 200 pièces d'or, soit deux énigmes nouvelles ! Alors que Tinsiruth apporte la moitié de la somme, je me mets à réfléchir à élaborer deux énigmes dignes du Sage, et m'enferme alors dans une profonde réflexion pour rédiger les devinettes sollicitées. Mais Erok, sans doute titillé par le physique avenant de la gynosphinx, se rappelle une énigme de bar dont il se souvenait et la propose au Sage, qui l'accepte et nous demande alors de revenir dans un mois, le temps qu'elle se replonge dans les mémoires ancestrales profondes qui apporteront réponse à notre quête !

C'est alors que, fier de ma création, je relève la tête de mes parchemins, pour voir disparaître le Sage Célestine et les Crapulet nous congédier poliment ! De frustration, je jette mes énigmes au sol, et m'enferme à nouveau dans une intense réflexion sur le sens de la Vie, où la création et l'originalité sont bafouées par les productions de masse de produits sans grande valeur ajoutée ni âme, vraiment, où va notre société ?