Septième aventure de Théobald Schlagfertigkeit: „Les quatre sangs se font payer leur race"

Tinsirith, depuis notre rencontre avec le Sage Célestine, se montre très distant, préoccupé même ! Sa cousine Naëlwe nous rassure, nous annonçant qu'il réfléchit à certaines choses dont il doit nous entretenir, et qu'il nous dira tout dans les prochaines heures ! Aram, quant à lui, s'est avancé en éclaireur et nous précède jusqu'au pont sur la Noandyle, où gisent toujours les cadavres des trolls…

Et c'est ainsi que le Prince Haut Elfe Tinsirith, dignitaire de son peuple et combattant émérite, sort de sa réflexion et vient nous présenter ce qui ressemble furieusement à des excuses ! Il nous décrit le lent déclin de son peuple, l'invasion par les orques de la partie septentrionale de Hautesylve, la Thulea, et la possible trahison d'un des leurs, tant les stratégies orques étaient trop bien organisées pour n'être que du chef des humanoïdes… Il nomme même celui qu'il considère comme le principal responsable de cette annexion : Eleas Glorofindel, membre du Conseil des Douze, cousin de la Reine Galaëlle Maindétoile, qui compterait ainsi profiter de l'état second de la Reine pour prendre le pouvoir à son compte et gérer les territoires elfes, sans doute croyant pouvoir gérer les orques une fois le pouvoir obtenu !

La Reine Galaëlle est le plus souvent affligée d'une torpeur née du déclin de son peuple, de plus en plus détachée des affaires séculaires de son territoire, sauf en de rares occasions, de rares sursauts de conscience qui postposent sa déchéance en lui permettant d'avoir suffisamment de lucidité pour diriger encore son peuple !

Lors d'un de ces accès de lucidité, elle aurait déclaré à Tinsirith que « L'Einistar devait à nouveau être porté », le poussant à considérer qu'il était celui qui devait le porter pour libérer Hautesylve . Mais, et cela lui causa un choc, la Reine déclara aussi que « Les quatre Sangs mèneront la même quête »… Tinsirith, à l'énoncé de cette prophétie, comprit qu'il s'agissait des Nouveaux Héros de Clairval, et il lui fallut bien des heures de réflexion pour accepter de ne pas être Celui qui allait libérer son peuple, que la main passait vers d'autres peuples, d'autres sangs, comme les Elfes Sylvains, les Humains et semi-humains, etc.

Alors que nous venions de nous endormir, nous nous retrouvons tous les quatre, mes frangins et ami et moi-même, dans un gigantesque sablier ! Le sable s'écoule, inexorable, et une voix puissante, que nous reconnaissons comme celle de Trenner, Dieu du Temps et des Ancêtres, s'enquiert de nous… Il nous rappelle nos orbes, et lorsque nous les regardons, celui de Saturnin montre toujours une femme, la même depuis le début… Mais cette fois, elle n'est pas accroupie près d'un lac, ni sur une embarcation sur le lac, en direction d'une très haute tour… Cette fois, elle est au sommet de la tour, discutant avec un farfadet que je reconnais immédiatement : Filferlu, celui qui m'avait promis 200 pièces pour récupérer les deux bébés qui sont devenus mes frangins ! Elle a l'air fâchée sur Filferlu, mais la raison de ce courroux n'est pas connue : est-ce parce que Filferlu a perdu les bébés et qu'ils se sont détournés de leur destin initial ? Est-ce, comme je le pressens, pour une autre raison ?

Toujours est-il que Trenner évoque alors l'autre Orbe, celui que je porte… Je le sors, et il me montre toujours ma famille, mais une famille qui s'agrandit : ma soeur porte désormais dans

les bras un bébé ! Je ne vois pas celui qui en est le père, seuls mes parents, ma soeur et celui ou celle dont je suis apparemment l'oncle ! Trenner nous annonce que ces orbes montrent ce qui a été, ce qui est ou ce qui sera, sans préciser davantage ses propos ! Il s'enquiert alors de Rocco, qui n'a pas d'Orbe…

Immédiatement, nous voici donc dans un laboratoire imposant, où de nombreux orbes sont rangés sur d'impressionnants rayonnages ! Zerdun, l'artisan, nous accueille et nous dit qu'il est celui qui fabrique ces orbes, et Rocco lui demande s'il en a un pour lui ! Zerdun acquiesce, et lui désigne les rayonnages, que Rocco parcourt pour finalement trouver un Orbe où il voit sa mère, qu'il croyait morte, et qui est apparemment heureuse avec deux enfants d'une petite dizaine d'années et un homme, humain, dans la trentaine…

Nous revenons alors dans le sablier géant, où, par curiosité, je sors le chronoscope, figé et immobile ! Immédiatement, Trenner se fâche, me considère comme un impertinent et quelqu'un qui « veut se montrer plus intelligent que lui » ! Je ne comprends rien de ce qu'il dit, car rien dans mes actions ne voulait se montrer aussi impertinent, il s'agissait d'une simple curiosité technique ! Mais manifestement, cela a déplu à Trenner, qui nous renvoie immédiatement vers le réveil près du pont de la Noandyle !

En me réveillant, je ne comprends toujours pas la signification de ce rêve, si ce n'est que Trenner semble désormais contre nous, enfin contre moi, qu'il considère d'une manière que je ne comprends pas ! Moi, qui me considère plus volontiers comme un petit pote insignifiant et, certes, un peu grosse tête, me voici à avoir courroucé le dieu du temps et des ancêtres. Je décide dès lors de cacher l'orbe et le chronoscope au plus profond de mon sac, bien décidé à ne plus jamais les utiliser puisqu'ils sont les signes d'un Dieu désormais hostile!

Mais ce 25 mars 315, nous avons une longue chevauchée à entreprendre, vers Syndoril, afin d'y accompagner le Prince Tinsirith, sa cousine Maelwe et Aram, l'elfe sylvestre ! Et lorsque nous nous apprêtons à prendre route, un bruit de cavalcade se fait entendre depuis la forêt !

Au loin, Saturnin distingue trois silhouette élancées et élégantes, que nous attribuons immédiatement à des elfes, mais plus loin derrière, de nombreux mouvements se devinent et font entendre les cris gutturaux d'orques ! Nous prenons alors position sur le pont afin de limiter les actions des assaillants, car les trois elfes qui arrivent vers nous sont de la Maison d'Islen, soit Thessandryl – grand intendant de la Maison – escorté de deux gardes ! Nous les plaçons au centre de notre formation défensive et nous apprêtons à subir le choc d'une douzaine de ouargues montées par deux orques chacune, un archer et un meneur !

En me plaçant légèrement de côté, adossé à la rivière, je parviens grâce à ma nouvelle arcane (merci Arshran et Arcanna !) à atténuer l'impact des charges successives que ces monstres mènent en escaladant les parapets pour longer notre système défensif, Les coups sont durs, les flèches pernicieuses, mais notre système tient bon et nous parvenons à défaire suffisamment d'ennemis pour les faire fuir !

Après nous être assurés qu'ils ne se regroupaient pas pour nous attaquer à nouveau, nous avons pu écouter la raison pour laquelle l'Intendant avait quitté Syndoril pour venir à la rencontre de son Seigneur !

Il nous apprend que Lorindol Dulfas, un des membres du Conseil des Douze Familles, avait demandé un rendez-vous urgent à Tinsirith, et l'intendant, devinant une affaire impérieuse, s'y était rendu ! Il y apprit que 3 des familles (dont celle des Dulfas) étaient victimes d'un chantage, chacun ayant vu l'une de ses filles enlevées et menées vers la Thuléa dans les griffes des orques ! Et un doigt de chacune avait été livré aux familles pour qu'elles votent en faveur de la régence d'Eleas Glorofindel ! Nous proposons immédiatement à notre ami Tinsirith d'aller délivrer les jeunes princesses, lui préférant rentrer à Syndoril avec Maelwe pour retarder le vote !

Aram nous accompagne vers le Nord, notre route devant nous mener d'abord vers la communauté gnome de Branchebière, située entre forêt et montagne à peu de distance de la ligne de front qui barre la forêt, au plus étroit entre les Monts Griseux et les Serres du Monde.

Alors que nous progressons vers le nord en longeant la forêt, nous repérons des ouargues qui nous suivent, et décidons d'infléchir notre course vers la forêt pendant un moment, le temps que Saturnin appelle la forêt à son aide pour ralentir les monstres, que nous exterminons afin que personne ne puisse suivre notre périple…

Un périple certes long, mais sans événement notable, et donc nous arrivons en vue de Branchebière le 4 avril en après-midi. La ville est cerclée d'une enceinte, avec une tour visible de loin et divers bâtiments que nous devinons au-delà du mur qui enserre la ville. Nous nous présentons à la porte sud, où un planton de service se montre légitimement soupçonneux et refuse de nous ouvrir. Il s'en réfère à son supérieur, le sergent Loufiot, qui lui-même accepte, après moult palabres, d'appeler Monsieur Fadingue, le secrétaire du Maire ! Et ce cher Monsieur Fadingue se montre compréhensif, surtout lorsqu'il apprend que nous connaissons Rombeau et Juguette Montordu ! Car c'est ici, à Branchebière, que Rombeau et Juguette sont venus passer leur lune de miel que nous leur avons gracieusement offerte !

Après un bon bain d'eau chaude et une collation arrosée à la spécialité locale – la bière de Branchebière est renommée à des lieues d'ici ! – et les multiples attentions de la tenancière de la Chope d'Or, Urticante, nous nous rendons à l'invitation du Maire, Glorise Branchard, Maire et Maître-brasseur ! Et entre les salutations d'usage, les discours de bienvenue, l'invitation à une réception en notre honneur et une présentation en bonne et due forme des spécialités locales – la Feuillarde blonde et légère, la Rondefeuille brune et lègère, la Branchefleur apéritive et très pâle, la Fortebranche corsée et brune et la Racine noire et intense – nous sommes déclarés les bienvenus dans la ville !

Ayant quelques heures à passer avant la réception du soir, nous nous baladons en ville pour en découvrir les curiosités et spécialités ! Et à Branchebière, le Temple de Bonlevin est un édifice incontournable, où le père Chopette nous accueille avec bienveillance, nous invitant à user de la fontaine à bière, pardon, à bières, du temple du Dieu des Brasseurs ! Et si les goûts du père n'incluent pas la Racine, nous faisons honneur – avec modération – aux pompes installées dans le temple sous la forme d'une statue du Dieu dispensant les bienfaits de l'orge et du houblon ! Et si le père Chopette (que dans la ville on surnomme parfois le «

père Chopine ») ne se joint pas à nous car il est en abstinence depuis trois mois, il est d'une affabilité rassurante et plaisante dans ce lieu si réconfortant !

A côté du Temple, se trouve la curiosité la plus visible de la ville, la Tour aux Chauve-Souris, utilisée naguère pour convoyer des messages entre Branchebière, Syndoril et Kaer-Undun… Mais c'était en des temps que les moins de vingt siècles ne peuvent pas connaître, et la tour, quoiqu'encore entretenue pour son rôle défensif de la ville, n'est plus le refuge que de chauve-souris ordinaires, rescapées d'une maladie qui a frappé leurs ancêtres messagères ! Et les chauves-souris, discutant avec notre Saturnin, lui font part d'une troublante vision mêlant « araignée » et « importante » ! Est-ce une monstrueuse arachnide ? Est-ce une monstrueuse quantité d'arachnides ? Saturnin n'arrive pas à le discerner…

Nous continuons notre flânerie pour retrouver nos tourtereaux gnomes, et nous les trouvons chez leurs cousins Noah et Glipette Crapulet ! Mais l'heure n'est pas aux réjouissances, car le bébé du couple, Licette, a été enlevé la nuit précédente ! Le ressentiment des jeunes gnomes est important à l'encontre des autorités locales, qu'ils jugent incompétents et indolents, et nous promettons alors à Glipette de retrouver son bébé ! Nous commençons notre enquête, qui ne donne pour l'instant pas grand-chose…

Arrive alors l'heure de la réception, où nous rendons en tenue adéquate. Nous y faisons connaissance d'un autre voyageur, arrivé la veille, un nain venu en relation commerciale pour acheter de la bière ! Nous sommes chaleureusement reçus dans la grande salle de la mairie, servis spécifiquement par Folette, une guillerette gnome bonhomme au tempérament jovial ! Et la population invitée au banquet, qui représente presque un dixième de la population de la ville, se montre avenante et cordiale, même si certains semblent marquer une certaine préférence dans leurs relations sociales. En discutant avec les membres de la communauté et en observant les apartés et conciliabules, nous apprenons que la cité, pourtant en lisière de la ligne de front entre les orques et les elfes, jouit d'une tranquillité achetée aux orques en tonneaux de bières, qui ne sont hélas plus disponibles pour le commerce avec les nains ! Si la décision du Maire Branchard semble satisfaire Dantine l'herboriste et d'autres supporters d'une position de neutralité achetée, elle courrouce d'autres comme la tenancière Urticante, les forgerons Hubold et sa fille Venilla (haa, quel beau visage que cette petite aspirante d'Arshran !), Edwurd et Rombeau, qui souhaitent une position plus ferme en faisant appel aux alliances elfes et naines ! D'ailleurs, Urticante nous fait savoir qu'elle souhaiterait nous parler après la réception !

Mais nous n'avons guère l'opportunité de discuter, une violente diarrhée nous cloue aux latrines pour une partie de la nuit, l'autre étant consacrée à dormir pour tenter, avec l'aide d'herbes médicinales fournies par le prêtre, de chasser les sueurs et les tremblements causés par l'intoxication sévère dont nous venons de faire l'objet ! Et comme il ne fallait pas être particulièrement subtil pour constater que les victimes de cet empoisonnement étaient les « étrangers », à savoir le nain et nous, et que Folette était celle qui s'est occupée de nous, nos soupçons sont immédiats et insistants !

Mais heureusement, l'empoisonnement ne semble pas trop sévère, même s'il était dérangeant, et nous nous réveillons le lendemain suffisamment en forme pour poursuivre nos enquêtes, tant sur la disparition de Licette que sur les empoisonneurs ! Nous

commençons par aller trouver le rebouteux du village, Ganell, pour obtenir un remède qui nous remettra tout à fait d'aplomb ! Au moment où nous arrivons chez le rebouteux, celui-ci nous informe que nous avons échappé à une mort atroce, l'herbe qui nous a empoisonnés ayant perdu sa fraicheur et donc le poison a perdu sa potence mortelle ! Il attribue à Dantine ce fait mesquin et criminel, mesquin car il aura voulu tirer profit d'une herbe devenue inefficace ! Notre ami et guide Aram nous informe alors, sans mot dire, qu'un elfe est présent dans la maison ! Je parle alors en Elfe pour indiquer que nous sommes des Amis des Elfes, et Ganell nous présente alors Valendor de Lindelos, qui se cachait dans l'arrière-boutique du rebouteux. Valendor est un capitaine de l'armée elfe de la Thuléa, au front contre les orques. Il se présente comme un ami de Tinsirith et un détracteur de Glorofindel, et nous décidons alors de lui faire confiance !

Profitant des conseils de Valendor, dont notamment d'utiliser son nom en cas de soucis avec les elfes en Thuléa ou d'être le plus franc possible avec les créatures sylvestres du lieu, nous le remercions et prenons congé pour poursuivre nos investigations !

Notre première étape est donc d'interroger Dantine, l'herboriste vénal et heureusement maladroit ! Et donc c'est un gnome particulièrement courroucé et déterminé – moi – qui interroge un congénère particulièrement embêté – lui – avec l'aide symboliquement déterminante d'un semi-orque du double de sa taille, il est vrai ! Et donc, après quelques promesses bien senties sur l'état de son stock d'herbes et de flacons s'il nous mentait, nous apprenons qu'il a donné les herbes en question à Herbert !

Nous allons donc trouver ce Herbert dans son échoppe, les ouvertures étant soigneusement verrouillées avant d'entrer dans son antre ! Et si le bougre se défend plus vigoureusement que Dantine, ce n'est que pour être trahi par la franche innocence de son valet Guarisse, qui nous déclare que Herbert lui a demandé de donner ces herbes à Folette pour nous tuer ! Et l'irruption du Maire Branchard, que nous soupçonnons d'être l'instigateur de cette tentative de meurtre, nous conforte dans l'idée que nous sommes sur la bonne piste ! Le maire se défend d'une telle ignominie, et nous somme de le suivre pour interroger les protagonistes de ce crime ! Au moment de sortir, il se rend compte que les accès sont verrouillés – j'adore ce sortilège… – et nous demande de poursuivre selon les lois de la ville ! Il interroge alors Guarisse, qui lui répète et confirme les dires qu'ils nous a tenus, ce qui a l'air de sincèrement sidérer le Maire… je le précède alors pour ouvrir tout simplement la porte en tournant la poignée !

Le Maire nous ayant amené à la mairie, il a fait convoquer tous les protagonistes déjà évoqués, et si Dantine et Herbert semblent déjà dépités et inquiets, la déposition de Folette achève de les confondre, la tentative de meurtre étant établie par le témoignage de l'innocent Guarisse et la fragile Folette ! Mais un autre nom donné par la suspecte sidère toute l'assemblée : le père Choupette !

Nous nous rendons alors jusqu'au Temple, où le Maire nous accompagne avec ses gardes ! Il hèle le prêtre, qui nous répond et se montre d'abord étonné des accusations portées à son encontre, mais il se rend vite compte que les témoignages sont accablants, et décide alors de changer sa stratégie… et son apparence !

Car le père Chopette, qui a commencé une abstinence étrange pour un prêtre de Bonlevin il y a trois mois, était en fait un change-forme, qui a pris l'apparence du religieux à peu près au moment où les orques sont arrivés dans la région ! Et la forme prise par le monstre nous surprend et nous déroute, car nous nous trouvons ici avec deux Rocco, parfaitement identiques ! Mais un des deux parle le nain, et donc je frappe de tout mon coeur sur l'autre, qui se désagrège et disparait ! Nous fouillons le temple, et trouvons un passage secret, qui mène dans des souterrains labyrinthiques ! Même Roquet, malgré son flair, semble impuissant à trouver une piste, normal, il s'agit d'un change-forme…

J'ai alors l'idée d'aller chercher chez Glipette un doudou ayant été tenu par Licette, et le fais sentir au chien, qui nous guide alors rapidement dans les souterrains vers les sous-sols de la Tour des Chauves-Souris, dont l'accès est effondré mais où une salle, verrouillée, semble intéresser le compagnon de Rocco ! Et le halfelin crochete avec dextérité la serrure, pour nous livrer le spectacle d'une salle presque vide, une table au centre, quelques débris, un prêtre de Bonlevin amaigri et effrayé accroupi dans un coin, tenant la petite forme d'un bébé gnome, Licette ! Mais le prêtre nous montre, terrorisé, la table où se matérialise une araignée géante !

La bête est grande, mais moins que ma détermination ! Je l'attaque donc au bâton, et si sa carapace est dure, mon bâton l'est davantage, et avec l'aide de mes frangins et ami, nous renvoyons au néant l'effroyable arachnide !

Et c'est donc avec une fierté non feinte que nous revenons au Temple avec le véritable Père Chopette, qui en profite pour boire un coup, sevré qu'il était depuis trois mois ! Il avait été chichement nourri par le change-forme, qui avait également prévu du lait pour le bébé, qu'il destinait manifestement à une cérémonie horrible, que nous avons heureusement empêchée ! Et vous savez quoi ? C'est assez gratifiant d'être des Héros ! Et de pouvoir être généreux avec le pauvre Rombeau qui s'excuse de nous avoir dupés ! Mais c'est notre nature, et cela nous amuse de pouvoir aider nos prochains !