Neuvième aventure des nouveaux Héros de Clairval: Le clan Troll

12 juillet 315 PM

Forêt Sombre.

Ayath'Luach nous accueille dans le Bosquet Sacré avec Lisuar et les 2 elfes gris. Elle nous raconte ce qu'elle sait sur les Jardins de l'Amertume et l'histoire régionale en nous dévoilant la légende des Jardins de Ma'ishar.

«Il y a très longtemps, un clan d'elfe sombres, les Uraqi, s'adonnait à des pratiques immondes au nom du Roi- Sorcier, pourtant disparu depuis plus longtemps encore. Ils sacrifiaient les vivants et relevaient les morts dans l'espoir de rappeler le puissant maître de Tor-Angul, banni dans les Abysses. Lorsque les druides se rendirent compte des horreurs commises par les Uraqi, l'Ayath'Luach déclara une terrible guerre contre ces sorciers malfaisants. Malheureusement, il était déjà trop tard. Grâce à la magie qu'ils avaient emprisonnée dans cinq pierres, les Pierres Maudites, les sorciers uraqi avaient perverti une importante partie de la forêt. La guerre entre Uraqi et elfes sombres dura des années, mais elle fut finalement gagnée par les nôtres grâce à une intervention extérieure. Un puissant elfe pâle, celui que nous nommons Alluar'N Torach, le gant de lumière, réussit à vaincre M'Balak, le dragon qui protégeait les Uraqi.»

«Après la défaite des sorciers, les jardins de Ma'Ishar commencèrent à basculer dans les Abysses pour rejoindre le Roi-Sorcier. Pour empêcher cela, les Uraqi construisirent en hâte une arche qui servirait de lien entre les deux mondes. La dissipation des jardins cessa. Alors, pour isoler les sorciers du reste du monde, les druides érigèrent un gigantesque mur d'épines autour de la vallée. Désormais, les Uraqi ne pourraient plus sortir des Jardins. Seule en émerge l'arche maudite qui permet d'y entrer, mais pas d'en ressortir. Quant au chevalier pâle, il est resté prisonnier des Jardins. Nul ne sait quel fut son destin. Les Jardins de Ma'Ishar tombèrent progressivement dans l'oubli, mais notre peuple garde la mémoire de l'horreur des Jardins de l'Amertume et de leurs pierres maudites.»

Au début du 2ème Age, les Pierres du Ciel tombent sur les Terres d'Osgild, provoquant un Cataclysme. Les humains arrivent de l'est, d'au-delà des océans. Tor-Angul, un seigneur elfe haut (premiers nés) asservit et extermine les humains. Grâce au pouvoir des Pierres du Ciel,

il crée des nouvelles races en pervertissant les humains: orcs, géants, gobelins, trolls, ogres, hobgobelins…

Il étend son royaume sur tout l'Est d'Osgild, de sa capitale Tor-Angul jusque la mer.

Les elfes déclarent la guerre au Roi-Sorcier. Les nains s'allient aux elfes et entre en guerre à leur tour. Les elfes et les nains arrivent à stopper et à acculer le Roi-Sorcier dans sa capitale.

La chute du Roi-Sorcier

Au début du 3ème Age, un humain, chef des esclaves humains, trahit le Roi-Sorcier et provoque la destruction des Pierres du Ciel qui formaient un réseau. L'immense explosion qui en résulte aspire le Roi-Sorcier (ayant perdu la plupart de ses pouvoirs) dans les abysses et 99.9% de ses armées sont anéanties. Le reste d'Osgild n'est pas épargné par la dévastation du Cataclysme. Les elfes se scindent en trois:

- les elfes hauts et sylvains

- les elfes noirs (qui ne remontent pas d'Outreterre)

- elfes gris (qui remontent d'Outreterre)

Un peu après le début du 3ème Age, des elfes gris qui regrettent Tor-Angul se rassemblent pour former le clan Uraqi. Leur but est de maintenir l'influence du défunt Roi-Sorcier dans notre monde. Ils se procurent des reliquats des Pierres du Ciel, les 5 Pierres Maudites. Ils accomplissent des rituels à l'aide de 5 Pierres Maudites, de nombreux sacrifices et des massacres. Ils déplacent leur territoire, Ma’ishar, vers où séjourne le Roi-Sorcier: les Abysses ou Outremer ou le Monde des Morts.

Ma’ishar est aspiré lentement dans les Abysses. Une guerre éclate entre les elfes gris et le clan Uraqi. Les Uraqis construisent l'Arche de Brume qui ancre Ma’ishar à Osgild (le plan primaire) et empêche Ma’ishar de sombrer définitivement dans les Abysses. Les Uraqi sont repoussés grâce à l'aide Farendil (Alluar’N Torach) puis enfermés dans leur Bosquet Impie (avec Farendil) par un Dôme de Ronce.

Tout cela colle bien avec la légende du Sanctuaire de Trenner:

- M’Balak, le dragon vert

- Farendil est entré dans les Jardins de l'Amertume et ne peut en ressortir
- l'Arche Maudite ou Arche de Brume est l'entrée des Jardins. Elle est à sens unique, il n'y a aucun retour possible. C'est un portail entre 2 mondes.

Comme Farendil, nous ne pourrons pas sortir des Jardins de l'Amertume. Nous n'aurons pas de marque du Roi-Sorcier, elle ne servirait à rien et Ayath'Luach est incapable d'en placer une.

13 Juillet 315 PM

Nous restons 24 heures dans le Bosquet Sacré et préparons notre départ.

Nous n'avons pas été aussi bien depuis longtemps. Les stigmates guérissent, les lubies lubriques s'évanouissent et les baies magiques retrouvent leur excellence.

Au soir, Ayath'Luach nous invite à participer à un rituel de bénédiction. Elle récolte de la sève des 5 arbres sacrés dans un récipient en bois puis nous fait boire la mixture. C'est très difficile à boire puis nous sommes brièvement très malade puis l'effet bénéfique survient et nous nous sentons très en forme. Les effets de la bénédiction sont un peu flous, mais Ayath'Luach nous assure que cela nous servira.

14 Juillet 315 PM

Nous essayons de nous renseigner sur les Abysses, mais nous n'apprenons pas grand-chose à part qu'elles sont infestées de morts-vivants.

Nous reconstituons nos réserves. Ayath'Luach nous donne 3 potions de soins.

Après de brefs adieux, nous partons avec Lisuar pour les Jardins de Ma'ishar. Il nous faudra 12 jours pour atteindre l'Arche de Brume.

La nuit, nous repérons deux trolls qui s'approchent de notre campement. Nous nous cachons. Saturnin nous traduit leur charabia.

« Nous ramener Grasburdum (petit homme gras). Chef Grosbardok veut lui pour bouffer demain. Où Grasburdum est ? »

Saturnin leur lance un jour de ration, espérant les faire partir et commence à papoter avec le plus gradé des deux, Cradokbog. L'autre troll, Poltrog, ne parle pas beaucoup.

« Si nous pas ramener Grasburdum, chef colère. Chef pas gentil, lui voler femmes nous. » Après quelques palabres sur la méchanceté du chef et la nécessité de le détrôner, les deux trolls élisent Saturnin comme prétendant. Saturnin doit défier le chef, le vaincre, le tuer et devenir le nouveau chef, conformément à la loi troll.

Fort de sa nouvelle autorité, Satunin interdit aux trolls de manger Rocco. Les trolls dévorent le hobbit des yeux à défaut d'autre chose.

Nous partons tous pour le village trolls : Saturnog, Erokborg, Grasburdum, Flotvizog (Lisuar « punaise de feuille »), Cradokbog et Poltrog.

Nous arrivons au village troll. Grosbardok sort de sa grotte. Saturnog le défie devant toute la tribu. Saturnog nomme Erokborg comme champion.

Après une bonne préparation, Erokborg entre dans la petite arène pour combattre Grosbardok. Les deux combattants cognent dur. Le combat est équilibré. Grosbardok, pas au mieux de sa forme d'après la rumeur mord la poussière et Erokborg l'achève.

Saturnog est couronné chef sous les acclamations de la tribu. La tribu se compose de 12 mâles, 10 femmes et 8 enfants.

Les trolls préparent une grande fête. Non on ne peut pas manger Grasburdum. Leur nourriture est immangeable pour nos estomacs délicats mais nous goûtons au festin pour leur faire plaisir. L'alcool de sapin passe un peu mieux.

Le premier devoir du nouveau chef est de prendre femme pour perpétuer sa noble lignée et assurer une nombreuse descendance de chefs vigoureux. Saturnog prend possession de la grotte du chef où l'attendent toutes les femmes de la tribu. Le choix est difficile. Il écarte la femme de notre ami Cradokbog. Le nouveau chef ne veut pas être un voleur de femme. Après mûres réflexions, Saturnog jette son dévolu sur Trolipatinette, la plus jeune et la plus petite (2m70) troll présente puis s'en va dans la caverne nuptiale asseoir son autorité suprême sur la tribu.

15 Juillet 315 PM

Après une nuit libidineuse, le couple dominant se mêle à la foule avide de détails croustillants sur leur nuit torride. Trolipatinette et Saturnog ne se font pas prier. Ils racontent avec moult mimes et gestes éloquents leurs ébats amoureux. Trolipatinette a une langue aussi longue que le bras de Grasburdum.

Après de si hauts faits, Saturnog fait connaissance avec sa tribu et constate qu'il est accepté à l'unanimité comme chef.

Toute la tribu se met en route vers le Nord en direction des Jardins de l'Amertume. Les trolls vivent en petites tribus nomades. Se sont de bon pisteurs et de bons chasseurs. Nous avançons beaucoup plus vite grâce à eux. Ils marchent vite, ne se fatiguent jamais. Nous n'avons plus besoin de chasser. Toutes les créatures de la forêt les fuient ou finissent dans leurs panses.

Leur société est organisée en une hiérarchie subtile. Les plus forts frappent ceux d'un rang inférieur. Les plus bas sont considérés comme des esclaves. En théorie, c'est les mâles au sommet, suivi pas les femmes puis les enfants. En pratique, c'est moins clair. Certaines femmes et certains enfants sont plus hauts placés que certains hommes. Le soir Trolipatinette et Saturnog passent une soirée romantique en tête à tête et revisitent le kamasutra.

16 Juillet 315 PM

Nous poursuivons notre périple avec la tribu de trolls. Saturnog est parfaitement intégré. Ses premières réticences envers sa femme sont maintenant oubliées. Il s'abandonne à de petits gestes tendres envers Trolipatinette. Sa douce et tendre, un peu

perplexe au début, s'y habitue très vite. Trolipatinette a maintenant le statut de chef des femmes tandis que l'ex favorite de feu Grosbardok dégringole les échelons de l'échelle hiérarchique. Trolipatinette fait une crise de jalousie quand une autre femme fait des avances à Saturnog.

17 Juillet 315 PM

L'agréable voyage continue. Saturnog connaît tous ses trolls par leur nom et les traite mieux qu'ils n'ont jamais été traités. Deux exploits qui suscitent l'émerveillement et le respect de

tous. Il leur demande leurs avis, leurs conseils et en tient compte. C'est un chef qui sait se faire aimer de ses vassaux.

Erokborg, le champion du chef, s'est fondu parmi les guerriers. Ils s'entraînent, boivent et fanfaronnent ensemble.

Les regards affamés vers Grasburdum se font rares. Il joue avec les enfants. Son statut social a grimpé en flèche. De succulente nourriture il est passé à punching-ball pour gamins turbulents. Il faut surveiller de plus près la mule vers laquelle est maintenant dirigée la convoitise.

Flotvizog est le moins bien intégré. Il ignore les trolls qui l'ignorent en retour.

Nous arrivons à la rivière Koï, large de 40 à 50m. Ses bords sont abrupts, son flux est tumultueux.

Heureusement que le pont elfe gris est en vue.

Ce n'est pas le pont des elfes gris, c'est le Pont des Esprits. La solide construction maléfique est impressionnante. Entièrement en pierres noires, large de 15 mètre, pas de parapet. La surface du pont est très lisse et est recouverte d'un revêtement de sable brillant. Du brouillard s'attarde aux alentours du pont. Pas question de traverser ici. D'après Flotvizog, nous avons dévié, le pont des elfes gris doit être quelque part à l'ouest.

Nous remontons la rivière pendant deux heures et nous arrivons au pont elfique.

Le pont est confectionné de troncs d'arbres entremêlés. Il est autoportant (pas de piliers), surplombe la rivière de 6 mètres, est large d'1 mètre et est cassé après 20 mètres … Il manque au moins 5 mètres ce que nous avait caché la brume.

Nous nous demandons comment il tient encore tellement la structure semble fragile. Les

trolls ont moins d’appréhension que nous. Saturnog ordonne aux trolls de ne plus emprunter le pont et encore moins de sauter dessus à pieds joints.

Une équipe de reconnaissance légère est envoyée : Grasburdum, Erokborg, Saturnog et Flotvizog. Arrivé près de la cassure, une immense hydre à 10 têtes (6m de haut, 2 tonnes) qui se cachait dans la rivière surgit et nous attaque. Notre situation déjà très inconfortable sans

l'hydre empire généreusement. Nous esquivons les premières attaques du monstre. Nous fuyons ensuite vers la berge en nous faufilant entre les troncs entremêlés pour échapper aux furieuses attaques de l'hydre.

Le pont tremble et grince, de grandes portions de troncs, ravagées par l'hydre, s'abîment dans les flots turbulents. Nous serrons les fesses et nous hâtons vers le sol ferme tandis que l'hydre s'acharne sur le pont qui nous protège. Nous y sommes presque. Trois trolls inconscients déboulent au-dessus et foncent vers l'hydre pour protéger leur chef en péril. Le capharnaüm les empêche d'entendre les ordres de Saturnog : « Pas sur le pont crétins, il ne va pas résister ! » Le pont se désagrège subitement et tombe dans la rivière. Nous avons juste le temps de regagner la berge pour assister à une scène cruelle : l'hydre dévore Effacorg, Aggressorg et Librairorg. Repue, l'hydre se désintéresse de nous et replonge dans les tréfonds de la rivière.

Après un petit discours émouvant de Saturnog à la mémoire des trois valeureux guerriers, nous nous éloignons de l'hydre pour passer la nuit et réfléchir sur le meilleur moyen de passer la rivière.

18 Juillet 315 PM

Suite à la suggestion d'un troll [ou de Flotvizog], nous décidons de construire un radeau pouvant supporter 4 trolls et un filin tressé en lianes pour favoriser la traversée. Tout se passe fort bien jusqu'à la dernière traversée où le filin casse. Nous regardons le radeau ballotté par les flots s'éloigner de nous. Nous ne les reverrons jamais. Lisuar et les trolls nous dissuadent d'entreprendre une expédition de sauvetage. Même s'ils survivent ils vont tellement s'éloigner de nous qu'il nous faudrait des jours voire des semaines pour les retrouver.

Saturnog fait une prière pour les 4 malheureux trolls disparus : les deux guerriers Cannassorg et Braconnorg, la femelle Cruchinette et le petit garçon Maquinet.

Contrairement à nous, le moral des trolls est au beau fixe. Les mâles sont même très contant vu la disproportion de femelles restantes.

La tribu troll actuelle: 7 mâles, 8 femelles, 7 jeunes.