

## **Les ruines d'Asvard :**

Il existe des compagnies d'aventuriers dont le nom se trouve auréolé de gloire. Dont les fiers membres ont acquis à la force du poignet une renommée s'étendant à toute la terre de Fangh. Ce genre d'équipe a accompli avec succès de nombreuses quêtes périlleuses au cours desquelles ses membres se sont distingués par leur courage, leur adresse, leur sens de l'honneur et leur bonté. C'est avec ce genre de héros que l'on fait les histoires qui font rêver les enfants et les enfants de leurs enfants.

Et puis, il y a d'autres compagnies, que le hasard seul (ou l'intervention de quelque dieu sadique) a formé. Celles-ci sont constituées d'aventuriers sans aucune affinité. Souvent, ces membres développent une certaine rivalité, une tendance à l'anarchie la plus absolue et une absence totale de courage, de bon sens et même de la moindre compétence. Ces compagnies sont condamnées à sombrer dans l'oubli, ou à servir d'exemple pour faire peur aux enfants et aux enfants de leurs enfants.

La compagnie dont nous allons narrer la première aventure appartient sans conteste à la seconde catégorie.

Cette compagnie, dont le nom est à l'heure actuelle toujours inconnu (on se demande même si ses membres eux-mêmes le connaissent), se constitua dans le petit village de Valtordu et se fit rapidement connaître comme étant, selon ses propres termes, « une équipe de professionnels réussissant leur mission avec efficacité ». La Caisse Des Donjons n'ayant aucun témoignage susceptible d'étayer cette désignation, nous laissons au lecteur le soin d'en évaluer la véracité.

Commençons par nommer nos héros, avec leur titre et leurs compétences :

- Glad, nain ingénieur de niveau 1 que la soif d'aventure et un sens de l'orientation hasardeux a conduit à Valtordu plutôt qu'à Mlyweg, cité naine de renom. Petit, roux, barbu, nourrissant une haine toute puissante contre les elfes et avec une propension à énerver les autres, il s'agit, somme toute, d'un « nain comme les autres ». Il possède une cotte de maille et une hache à une main ainsi qu'un casque de piètre allure.

- Mortfail, hobbit voleur de niveau 1. On peut se demander comment une créature plus large que haute et ayant une fâcheuse tendance à s'attirer des ennuis puisse se distinguer dans l'art délicat de la subtilisation d'effets personnels. Et pourtant, entre ses sept repas journaliers, cet individu de petite taille semble nourrir quelques ambitions de voleur. C'est l'appel de l'estomac qui l'a poussé dans cette voie et l'a conduit à Valtordu, partant du principe qu'une portion de nourriture humaine lui permettrait de faire copieusement pitance. Il dispose d'un pourpoint de cuir et d'une petite dague, qui n'a jamais servi et qui ne sera probablement pas souillée du sang des autres avant longtemps.

- Réglisse, humaine paladin de Slanoush de niveau 1. Jeune fille aux proportions avantageuses et à l'esprit tordu, cette sublime créature voue sa vie au culte de Slanoush, déesse de la perversité et des rêves. Pour des raisons que nous ne détaillerons pas ici, sa seule présence provoque un vif émoi chez la gente masculine. On ne sait pas exactement si cela est dû à son regard plein de sous entendus, son déhanché ravageur ou à sa tenue de cuir laissant deviner la plus grande partie de son anatomie. Elle dispose d'un pendentif dont la forme évoque certains objets destinés à des adultes avertis, qui lui sert de relique et lui permet de canaliser ses pouvoirs. Elle possède, de plus, une épée rouillée, récupérée dans le grenier de son grand père. Si la lame n'a jamais servi, on murmure que la poignée, en revanche aurait été utilisée à des fins que la morale réprouve. Elle fut chargée d'effectuer « une mission

de recrutement de personnel aux mœurs légères en milieu rural forestier », ce qui peut se traduire par « recruter les plus pervers des paysans du coin ». C'est pourquoi elle se rendit à Valtordu.

- Elaramé, haut elfe mage de combat de niveau 1. Cet individu, issu de la haute société de Glargh, la capitale actuelle de la terre de Fangh, finit rapidement ses études de magie. Non pas qu'elles furent couronnées de succès, mais il faut considérer qu'à partir d'un certain niveau de dégâts matériels et humains, une école de magie est autorisée à procéder à la radiation de l'élève perturbateur. Dans notre cas, le saccage de la salle de chimie et du matériel très précieux qu'elle contenait, ainsi que la brûlure au 28<sup>ème</sup> degré de l'enseignant et de sa moustache ont suffi. Suite à son expulsion, Elaramé considéra que décidément, la société n'était plus ce qu'elle avait été et que peut être, un train de vie plus rural lui permettrait de s'épanouir davantage. Elle quitta donc la capitale et entreprit un pèlerinage aux quatre coins de la terre de Fangh. Le premier coin qu'elle décida d'explorer se trouva être Valtordu. Elle possède un bâton de combat, un grimoire recueillant les nombreux sorts dont elle dispose et une besace contenant quelques ingrédients d'origines multiples. Elle est vêtue d'une robe assez chic, bien qu'ayant subi l'usure d'un long voyage, et d'un chapeau pointu.

- Pif, enfin, est un ogre. Grand, gros, gras, vert, puant, avec un appétit... et bien d'ogre (si, si), cette créature omnivore chemine paisiblement dans la forêt bordant Valtordu. Ses seules occupations consistent à remplir un estomac d'une taille conséquente et à dormir pour digérer. N'ayant aucune raison de se rendre dans un village humain, c'est suite à des circonstances indépendantes de sa volonté et de celles des autres membres de la compagnie qu'il rejoindra le groupe de bras cassés.

## EPISODE 1 : La rencontre

Notre aventure démarre donc dans la petite bourgade de Valtordu, au pied de l'arbre au pendu qui a rendu célèbre le village. A son pied était inscrite l'épithète suivant, sur un petit écriteau en bois :

*« Ici furent pendus 686 voleurs de boudins »*

L'avertissement, bien que lugubre, n'arracha qu'un petit sourire incrédule à l'elfe qui le lisait. Elaramé, en effet, n'était pas du genre impressionnable et ce chiffre, bien que correspondant à plusieurs fois la population de Valtordu, ne représentait qu'une fraction de celle de Glargh. Une quantité négligeable, donc.

Comme le disait le bon vieil adage qui courrait en terre de Fangh, tout commence et tout finit à la taverne. C'est donc en toute logique que la pratiquante des arcanes se mis en quête du plus proche relais de boisson. Lequel se trouvait un peu plus loin dans une des principales « rues » traversant le patelin et s'intitulait sobrement : « Le chien qui pleure ». C'était un bouge tout ce qu'il y a de plus banal : mal entretenu avec une clientèle dont les manières laissaient fortement à désirer et dont le patois a rendu perplexe plus d'un traducteur chevronné. Aux yeux de Elaramé, il était dégradant de pénétrer dans un tel établissement, mais parfois, même la femme du monde, ou plutôt l'elfe du monde, doit se sacrifier.

Aussi pénétra-t-elle dans la taverne, détournant ainsi de leurs chopes respectives les premiers clients du débit de boisson. Nous étions en effet en début de matinée, et il était l'heure de « boire un ch'tit coup avant d'aller travailler au champ, vindju, mildiou, tabernacle ! ». Elaramé se présenta devant le tenancier, un corpulent humain à l'haleine aussi grasse que son tablier de travail. Avisant sa cliente, celui-ci détourna son attention de la chope de bière qu'il essuyait avec un torchon sale :

- « - El' veut qu'oi, la p'tite dame ?
- Bonjour tavernier, je voudrais un verre d'eau, s'il vous plaît. »

Replaçons les choses dans leur contexte : dans une cité luxueuse et sujette aux plaisirs les plus incongrus comme Glargh, cette déclaration aurait eu peu d'impact. Mais dans un milieu champêtre tel que celui de Valtordu, il était incompréhensible que l'on veuille s'exposer à de l'eau liquide de son plein gré. Et il était encore moins envisageable d'espérer attirer de la clientèle avec ce genre de produits louches.

C'est pourquoi l'intégralité de la taverne se tourna comme un seul homme saoul vers l'elfe. On entendit une mouche voler.

- « - Ecoutez voir, ma p'tite dame. Si vous voulez d'la flotte, y'a un puits au cent' du villaige.
- Vous n'avez pas d'eau potable, dans cet... établissement ?
- Si. Mais c'est pour les bêtes et les foutus incendies.
- Ah... Et bien servez moi une bière, dans ce cas.
- Vous voulez d'la bonne ou d'la classique ?
- Quelle est la différence ?
- Le prix, ma p'tite dame ! Le prix...
- Une classique, dans ce cas. Fit l'elfe en glissant quelques pièces sur le comptoir.
- Et c'est partiii ! »

Avec une certaine habilité, le barman extirpa une chope de sous le comptoir et y versa une dose généreuse d'un liquide brunâtre, vaguement gazeux et dont l'odeur et l'aspect étaient plus proches d'une bouse qu'on aurait dilué que d'une bière. Pour couronner le tout, la mouche citée plus haut voleta jusqu'au verre et décida de participer à sa dégustation.

Nonobstant l'aspect douteux de sa boisson, Elaramé en but une gorgée et se força à l'avalier. Malheureusement, elle avait déjà payé.

C'est alors qu'elle remarqua l'individu de petite taille qui titubait à quelques pas d'elle. Il s'agissait de Glad le Nain ingénieur qui, grâce au sublime instinct de son espèce, s'était également orienté vers la taverne et s'enfilait consécutivement sa douzième chope de bière « bonne ». Heureusement pour le tenancier, le nain n'avait pas remarqué la présence de l'elfe, trop absorbé par ses consommations et il y avait peu de risques que la taverne subisse l'antique rivalité que les deux races entretenaient depuis des lustres.

L'altercation se limita donc à un regard nauséux de l'elfe vers le nain et à un rôt sonore de ce dernier.

-----

Pendant ce temps, un peu plus loin sur la gauche, un autre aventurier de sexe féminin, mais humain celui la, déambulait pédestrement à proximité de l'arbre au pendu. Réglisse avait, comme nous l'avons précisé plus haut, été chargée d'effectuer une mission de recrutement de première importance afin de repeupler les rangs du culte de Slanoush. Même si ce culte avait de nombreux adeptes officieux (les plaisirs de la chair, bien qu'inavoués pour la plupart, sont très répandus en terre de Fangh), rares sont ceux qui adhéraient à ses pratiques publiques et à son code vestimentaire strict et très léger.

C'est ainsi que, habillée d'une tenue de cuir moulante d'un jaune criard et mettant en valeur ses formes généreuses, la paladine cherchait un lieu pour remplir son estomac qui criait famine. Ignorant les regards lubriques des villageois qu'elle croisait, elle s'engagea dans la direction opposée à celle de la taverne et se retrouva devant l'auberge. La porte était close et un écriteau cloué sur celle-ci indiquait : « feirmé pour la faîte du boudaing ». Dépitée, Réglisse chercha alors un autre commerce et trouva la boulangerie. Celle-ci était tout aussi close que l'auberge et la même excuse était inscrite sur sa devanture. La déception lui fit lâcher un profond soupir, qui gonfla son corsage. C'est alors qu'elle entendit une voix masculine chevrotante :

« -Vous semblez perdue, ma petite demoiselle. »

Sans prendre la peine de se retourner, Réglisse répondit :

« -Bonjour monsieur. Je cherche à manger.

- A manger ? J'ai peur que vous ne trouviez aucun commerce ouvert ces jours ci. Nous célébrons la fête du boudin, voyez vous. »

Réglisse se retourna et offrit ainsi un moment de plaisir intense au vieil homme, qui n'avait que trop rarement pu contempler une si jolie femme. Les paysannes locales avaient certes leur charme, mais il fallait aimer les femmes bien en chair pour en profiter, ou alors leur préférer les anorexiques. Le vieillard passa ainsi un temps indéfini à détailler les formes de l'humaine avant de se rendre compte qu'elle lui avait répondu.

« - Eh oh ! Vous me répondez ?

- Hmm ? Euh, oui pardon. Le seul endroit où se nourrir, c'est à la taverne. Mais ne seriez vous pas davantage intéressé par un emploi ?

- Cela dépend. C'est rémunéré ?

- Bien sur. Si cela vous intéresse, rendez vous à la taverne Le Chien qui pleure. Vous y retrouverez deux compagnons et je vous exposerais le plan.

- Un plan à trois donc. Voila qui promet plein de bonnes choses.»

Un silence gêné suivi, durant lequel la mâchoire du vieil homme manqua se décrocher. Son esprit fut assailli de pensées impliquant plusieurs partenaires que d'aucuns considèreraient comme impures. Il ne put qu'approuver béatement et s'en alla, en tentant de remettre de l'ordre dans sa tête.

-----

Encore un peu plus tard, l'équipe sembla réunie. A la taverne, à la même table, étaient en effet assis Elaramé, se tenant la tête, victime d'une forte migraine, Glad le nain, qui se demandait si l'elfe faisait parti des hallucinations causées par ses bières et Réglisse, qui avait attiré, comme à son habitude, l'intégralité des regards masculins de la pièce.

Aucun des trois n'avaient échangés la moindre parole. Ils furent rejoints rapidement par le vieillard, accompagné d'un hobbit. Lequel se dirigea vers le comptoir aussi vite que ses courtes jambes le permettaient pour exiger du patron son plat le plus copieux. Une fois satisfait, il s'installa à la table, debout sur un tabouret. Les meubles de la taverne étaient en effet à l'échelle d'un homme et ne convenaient pas à des êtres dépassant à grand peine le simple mètre.

Le vieil homme s'assit à son tour et entama le dialogue suivant :

« -Bien ! Maintenant que vous êtes tous réunis, je vais pouvoir vous expliquer pourquoi je vous ai convoqués, tous les quatre.

- Comment ca quatre ? » demanda Glad avec une voix d'ivrogne.

Surpris, le vieillard dénombra les convives.

« - Et bien, il y a vous, Maître Nain, ce hobbit, cette charmante paladine et bien sûr, cette haut elfe mage. »

Le nain, qui portait une nouvelle chope de bière à sa bouche recracha bruyamment sa gorgée et considéra l'elfe avec un regard nouveau.

« - QUOI ? Elle est vraiment là ? Ce n'est pas un délire alcoolique ? Il est hors de question que je reste à une table ou il y a une bouffeuse de salade ! »

Glad se leva, ou plutôt, il sauta de sa chaise avant d'être interrompu par le vieil homme.

« - Maître nain, vous serez bien payé pour vos services. »

Cette simple phrase suffit à balayer les arguments du nain et à lui faire faire volte face. Selon le sens des priorités de Glad, il fallait d'abord se moquer des elfes, ensuite se bourrer la gueule et, bien avant toutes ces activités distrayantes, il était de son devoir d'être riche.

Il apostropha le vieillard :

« - Combien ?

- 1 500 pièces d'or pour l'ensemble du groupe. Je vous en pris, rasseyez vous. Vous ne le regretterez pas. »

Ce dernier argument acheva de convaincre le nain, du moins pour le moment. Ce dernier se rassit donc à la table d'un air bougon, en avisant sa chope aux trois quarts vide. Il appela donc le tavernier afin qu'il lui apporte une nouvelle boisson.

Ceci fait, il se concentra sur l'exposé du vieux schnoque.

La mission du groupe semblait simple : une troupe de bandits de grand chemin sévissait dans la région et attaquait le moindre convoi faisant route vers Valtordu. Le groupe devait s'attaquer à cette bande et éliminer le chef de la meute. Une preuve de son décès prématuré devait ensuite être apportée à la milice locale. La bande s'était installée dans les ruines d'Asvard. Comme il convenait à la profession de « vieil indic prenant en charge un groupe de

baltring... d'aventuriers débutants », le vieillard conclut son discours en conseillant à la nouvelle compagnie de se trouver un nom. Puis il s'éclipsa.

Ce dernier conseil sema aussitôt une sacrée zizanie dans le groupe, chacun y allant de sa proposition. C'est ainsi que le hobbit proposa « la compagnie des subtils cuisiniers », en référence à sa profession de voleur gastronome. Réglisse choisit « la compagnie de la hache magique aux cuisiniers avec fouet » afin d'impliquer certains de ses fantasmes supposés et la présence d'un nain et d'un mage. Le nain ne s'intéressa que modérément au sujet, se contentant de railler les propositions de ses camarades et plus particulièrement celle de l'elfe. Laquelle se trouva être « la compagnie des bouseux » car elle trouvait décidément que ces individus attablés étaient d'une classe douteuse.

Le débat s'éternisant et le groupe n'arrivant même pas à l'ombre d'une solution, la décision fut remise à plus tard. Les intervenants s'aperçurent alors que leur commanditaire avait omis de leur préciser un détail : l'emplacement des ruines. Ou en tout cas leur emplacement *précis*. « Au nord de Valtordu » était en effet une indication floue renvoyant à un territoire de plusieurs centaines de kilomètres carrés. Et lorsque la compagnie chercha à savoir si un membre du groupe avait de vagues notions de géographie, il s'avéra qu'aucun d'eux n'avaient entendu parler des points cardinaux.

Avec une logique toute naine, Glad s'exclama alors :

« -Bon ben, je m'ennuie moi. Je vais faire des courses.

- Je t'accompagne. J'ai plus de nourriture. » fit alors Mortfail le hobbit.

Les deux petits êtres sortirent alors de la taverne et déambulèrent au hasard dans le village, à la recherche d'un magasin. Ils tombèrent ainsi sur la fameuse enseigne du Donjon Facile. Devant la porte de l'établissement se trouvait deux vigiles. Pas n'importe quels vigiles. Le genre de types engoncés dans une armure intégrale en acier, avec une énorme épée à la ceinture, le gabarit d'un golem de fer, les bras croisés et une tête grincheuse et impassible.

Les deux compagnons marquèrent un temps d'arrêt devant les colosses et furent ainsi rejoints par une Réglisse essoufflée, qui voulait aussi faire des emplettes. Elle détailla les deux gardes avec un air gourmand. Même s'il y avait peu de chances de les convaincre de rejoindre le culte de Slanoush, ils représentaient une perspective de performances nocturnes inédites. Aussi commença-t-elle à se déhancher de façon suggestive devant l'un des deux gaillards. Lequel ne leva pas un sourcil. Elle s'approcha donc de lui et se frotta contre son armure. Il n'eut pas plus de réaction.

Glad et Mortfail, qui suivaient le petit manège de l'humaine, avaient un léger filet de bave qui coulait de leurs bouches ouvertes. Glad eut alors une idée. Il se posta devant le second vigile :

« - Salut, grande asperge ! T'as pas trop chaud dans ton armure ? Ca tape dur, hein ? »

Puis il rit de sa propre blague avant de gesticuler devant le garde et de lui donner des coups de pieds. Aussi extraordinaire que cela puisse paraître, ce vigile n'eut pas plus de réaction que son collègue.

C'est donc frustrés par ce manque total de réaction que Glad et Réglisse entrèrent dans le magasin et rejoignirent Mortfail qui s'était déjà dirigé vers le rayon des vivres.

-----

Pendant ce temps, restée seule à la taverne, Elaramé réfléchissait. Elle était plongée dans ses souvenirs et tentait de se rappeler ses cours de géographie. Comme ceux-ci n'impliquaient aucune utilisation de la magie, elle s'en était désintéressée très vite. Et maintenant, elle le regrettait amèrement.

Elle se souvenait du jeune elfe qui leur enseignait la matière. De ses beaux cheveux blonds et bien coiffés. De ses jolis yeux verts. De sa belle robe indigo. Mais elle n'avait aucun souvenir de ce qu'il leur racontait. *Le malheur d'une mémoire sélective* présumait Elaramé.

Soudain, elle eut un déclic. Tout lui revint d'un coup. Elle se leva brutalement de sa chaise. Elle savait où était le Nord. Elle se précipita donc vers la sortie et se mit en quête des autres membres du groupe. Il fallait absolument qu'elle les mette au courant de son génie.

-----

« -ARGGHH ! »

Ce hurlement s'échappa de la gorge de Glad lorsque ce dernier détailla la boussole qu'il avait dénichée au Donjon Facile et qu'il comptait acheter. Il venait en effet de constater que cette dernière était dépourvue d'aiguille et s'en trouvait donc parfaitement inutile. De rage, il expédia l'objet au sol et se rabattit sur une poignée de clous rouillés, un marteau et une scie qu'il acheta sur un coup de tête. Après tout, il était un ingénieur. Et un ingénieur sans outils, c'est comme un chef barbare sans pagne ni gourdin : il manque les accessoires indispensables qui rendent le tout crédible et authentique.

De son côté, Mortfail avait acheté pour 10 kg de nourritures et boissons diverses, afin de pouvoir compter sur ses 7 repas journaliers et pouvoir aussi nourrir le reste de la troupe. Comme quoi, on pouvait être voleur et généreux à la fois. La nature fait parfois de curieux mélanges. Son sac à dos se trouvait donc quasiment entièrement rempli de rations sur lesquelles reposaient deux tonnelets de bière.

Réglisse, quand à elle, avait trouvé un parchemin porno, avec les 69 positions du kamasutra actuellement recensées. Elle fut rassurée quand elle apprit du vendeur que les plus hautes instances de Slanoush cherchaient avec entrain à étoffer le recueil.

Ce furent donc relativement satisfaits de leurs achats que les trois compères sortirent de l'établissement et tombèrent nez à nez avec Elaramé, surexcitée, qui leur expliqua rapidement qu'elle savait où aller et qu'il fallait que tous la suive afin de mener leur quête au mieux. C'est ainsi qu'elle leur indiqua la direction Ouest en affirmant :

« - Le Nord, c'est par là. Suivez-moi. »

Malgré les doutes du nain, la compagnie suivit la magotte et tous ensemble, ils sortirent du Valtordu.

## CHAPITRE 2 : erreur d'orientation, rencontre incongrue et coup de paluche providentiel

Le soleil atteignait son zénith et imposait une chaleur de plomb sur les collines et les forêts avoisinant Valtordu. Les animaux des environs cherchaient leur nourriture. Les loups chassaient les lapins, qui chassaient les carottes. Les coyotes chassaient une espèce de piaf bleu très rapide faisant « bip bip », qui, lui, cherchait des graines... A quelques centaines de mètres de la principale forêt de la région, un estomac gargouillait.

- « -J'ai faim. annonça Morfail en se tenant le ventre.  
- Tu l'as déjà dit il y a une heure ! râla Glad.  
- Et l'heure d'avant aussi. ajouta Réglisse.  
- Et encore celle d'avant. conclut Elaramé.  
- Maiiiiis j'ai raté la collation de 11h et il est presque midi ! » gémit le semi homme.

Afin de mettre un terme aux plaintes de leur camarade, la compagnie sans nom décida de faire une pause à l'ombre de la forêt, car il fallait admettre que ça cognait dur. Ils forcèrent donc l'allure et finirent par atteindre l'agréable fraîcheur qu'offrait le couvert des arbres.

Le nain dit alors tout haut ce que tout le monde, sauf Elaramé, pensait tout bas :

- « - On serait pas pommés, là ?  
- Qu'est ce qui vous fait dire cela ? demanda l'elfe.  
- Oh, ben j'en sais rien. Peut être le fait qu'il n'y a pas de forêt au Nord de Valtordu !  
- Ah parce que vous connaissez la région, peut être ?  
- Nan. Mais comme c'est toi qui a choisit cette direction, elle est forcément mauvaise !  
- Allez donc vous faire voir chez les gobelins !  
- Pourriture d'elfe ! »

Avant que la dispute ne dégénère en bataille rangée, une série de ricanements jaillit des buissons environnants. Les aventuriers eurent alors des réactions diverses : si Glad, Mortfail et Réglisse eurent la présence d'esprit de dégainer leurs armes respectives, Elaramé, elle, se contenta de s'approcher d'un des buissons en s'exclamant :

« - Oh ! Des écureuils ! »

Ce qui lui valut un regard ahuri de la part du reste du groupe. Ils n'eurent pas le temps de lui expliquer qu'un écureuil, c'était roux, petit, poilu, vivant dans les arbres et que surtout, ça ne ricanait pas, que ces derniers surgirent des buissons sous la forme de quatre gobelins. Deux d'entre eux avaient surgis derrière le groupe et Glad se trouva être leur plus proche cible. Les deux autres étaient apparus sous le nez d'Elaramé. Armés d'épées ou de marteau et portant de vagues assemblages d'acier évoquant une armure, ces créatures se lancèrent à l'assaut en riant.

C'est ainsi que l'elfe se trouva au prise avec deux combattants au corps à corps, discipline pour laquelle elle n'avait aucun talent. Elle évita à grand peine leurs premiers coups, qui se contentèrent de déchirer sa robe de mage en divers endroits. Alors qu'un dernier coup d'épée lui entaillait le flanc gauche, l'elfe fut rejointe par Réglisse, qui chargeait, son épée brandie fièrement au dessus de son épaule. Malheureusement, si l'intention était louable, les compétences d'épéiste de l'humaine était un peu... aléatoires. Son premier coup d'épée aurait certainement décapité un humain. Mais certainement pas un goblin dont la taille avoisinait la moitié de celle d'un homme. Le temps qu'elle réalise que sa cible était bien plus petite, elle se retrouva à parer frénétiquement les coups de marteaux et d'épées destinés à ses genoux.

Ce court répit permis à la magicienne de lancer une *boule de feu mineure* (page 4 du Grimoire des Sorts et Sortilèges des Mages de Combat. Vous ne l'avez pas ? Ah, c'est dommage...) sur l'un des deux assaillants. Le projectile magique alla exploser sur le torse de sa cible, dont l'armure encaissa le plus gros du choc. La puissance relative de l'explosion suffit à projeter le goblin cul par-dessus tête, qui atterrit durement sur le dos, le souffle coupé.

De son côté, Glad échangeait des coups de taille et d'estoc avec son agresseur, un goblin armé d'une rapière. Le compère de ce dernier se dirigeait vers le hobbit, qui avait dégainé sa dague sans grande conviction. Il faut dire que même face à un goblin, l'arme manquait d'allonge. Et elle ne risquait pas de bénéficier de la longueur de bras d'un semi homme. C'est pourquoi Mortfail se lança dans un ballet d'esquives diverses, plutôt que de chercher à parer les coups de son adversaire.

Glad parvint à toucher son adversaire, en lui assénant un grand coup de hache sur le torse. Son armure évita au goblin de voir ses entrailles dégouliner sur le sol vert. Il riposta par un puissant coup, qui fendit le casque du nain et lui fit une profonde entaille sur la tempe droite.

Pendant ce temps, Elaramé bombardait de boules de feu le goblin resté au sol et Réglisse... tombait lamentablement par terre en tentant de couper en deux son propre goblin, son pied pris dans une racine.

L'instant était dramatique, et il allait sans dire que la compagnie allait connaître le sort ridicule de mourir des mains de quatre andouilles de gobelins.

C'est alors que survint Pif, l'ogre.

Quelques instants plus tôt, cette massive créature déambulait dans la forêt à la recherche de sa pitance du jour. Alors qu'il reniflait l'air de la forêt en quête de gibier, il fut attiré par les bruits de lutttes engendrés par le groupe. Il fut alors témoin du spectacle affligeant du combat en cours. Selon le cerveau limité de l'ogre, les 8 protagonistes étaient tout aussi comestibles les uns que les autres. Les gobelins sont, depuis la nuit des temps, une part importante de l'alimentation des ogres : ils sont petits mais ont bon gout, rapides mais fragiles. Ce sont de parfaits amuse-gueules. A l'inverse, les aventuriers sont plutôt solides et surtout, ils ont le même inconvénient que le poisson : il faut bien les dépiauter avant de manger car ils portent des bouts de métal qui peuvent restés coincés en travers de la gorge.

Il fallut une bonne minute à la créature pour choisir quoi faire. Au moment où il avait décidé que finalement, il pouvait attendre la fin du combat et manger les cadavres encore frais, une délicieuse odeur de bière vint lui titiller les narines. Celle-ci, identifia t'il, provenait du sac d'un individu de petite taille, lui-même plutôt grassouillet. Or, un goblin était en train d'attaquer cette pitance providentielle et risquait donc de percer les tonnelets. Et CA, *c'était pas bien*.

Revenons à nos moutons. Glad, en plein corps à corps s'apprêta à venger son casque tout neuf en assénant un coup de hache destiné au crâne du goblin lui faisant face. Ce dernier, essoufflé par le duel, avait baissé sa garde. Pourtant, la hache de Glad ne rencontra que du vide. Glad s'aperçut alors que sa cible était prise dans l'étau d'une grosse main verte, qui la maintenait à deux bons mètres du sol.

Pif, qui tenait tranquillement le goblin dans sa main droite avisa celui qui menaçait Mortfail. Son cerveau imagina alors un plan simple, brutal, mais plutôt ingénieux. Il visa ce second adversaire et, avec un mouvement évoquant un joueur de pétanque, il expédia son projectile vivant droit sur lui. Alors que ce dernier allait enfin pouvoir asséner son premier coup sur le hobbit, il fut percuté de plein fouet par son collègue. L'impact le projeta à terre et, entraîné par son infortuné camarade, il roula avec lui pèle-mèle, droit dans un buisson épineux.

Quelque part, dans un plan éthéré, Crôm, le dieu de la baston, des mandales et des gnons, hurla soudain « Strike ! ». Allez comprendre pourquoi...

L'arrivée de l'ogre avait totalement bousculé le rapport de force et même un goblin pouvait se rendre compte que les probabilités de gagner le combat s'approchaient dangereusement du néant le plus absolu. Aussi, le seul goblin encore debout s'enfuit sans demander son reste, estimant qu'avec un de ses collègues par terre en train de recevoir boule de feu sur boule de feu et les deux autres en train de se chamailler dans un buisson, il se trouvait quand même très seul, tout d'un coup.

Cette fuite permit à Réglisse de se relever et de calmer la magicienne qui continuait à s'acharner sur un goblin probablement un peu trop cuit au gout de l'ogre. De son côté, Mortfail s'était approché du buisson contenant les gobelins afin de leur asséner un coup fatal. Malheureusement, il s'empêtra dans les ronces et finit stupidement suspendu au milieu des épines, quelques centimètres au dessus des gobelins, qui s'engueulaient joyeusement en tentant de se démêler l'un, l'autre. Sa dague étant bloquée par deux branches, Mortfail décida de se rabattre sur les

bourses des peaux vertes. Ce fut donc avec une étonnante habilité qu'il leur soutira leurs richesses, avant d'être soulevé dans les airs par une grosse paluche verte.

Pif, en effet, comptait bien rentabiliser sa contribution à la bataille, à grand renfort de bière ingurgitée. Ce qui ne convenait pas du tout au hobbit, quand il comprit ce que l'ogre avait en tête.

- « - Lâche-moi, gros tas ! hurla Mortfail.
- Glouc ? répondit l'ogre.
- J'ai dit : dépose moi par terre !
- Takala ! »

Ce dialogue de sourd aurait pu s'éterniser longtemps, si l'elfe n'avait pas proposé ses services de traductrice. Elle parlait en effet couramment le langage de la créature et de nombreuses autres espèces humanoïdes. Le hobbit finit donc par rebondir violemment sur son postérieur quand l'ogre secoua le sac à dos de Mortfail suffisamment fort pour que le semi homme tombe. D'une certaine façon, le vœu de Mortfail avait été exaucé.

Glad fit alors une constatation importante :

« -Tiens ! Ca sent le brulé. »

Tous se retournèrent alors vers le nain, puis vers l'elfe mage, puis vers l'endroit où reposait la victime cramoisie de la magicienne, puis à nouveau vers l'elfe. Le cadavre de goblin était entouré de flammes, qui grignotaient l'herbe tendre entourant le goblin et se répandait aux buissons et aux arbres environnants. Et oui ! A force de tirer des boules de feu sur une cible reposant dans l'herbe, au milieu d'une forêt, on provoque des incendies ! Du reste, cet incendie représentera une énigme pour les générations futures, en raison de sa spontanéité et de la vitesse avec laquelle il engloutit le patrimoine forestier de la région... Certains y verront l'œuvre des Dieux, d'autres l'intervention de quelques pyromanes fous. Aucun n'envisagea l'hypothèse que la catastrophe fut accidentelle...Mais n'anticipons pas.

« - On se casse ! » hurla Glad.

Et sur ces mots, toute l'équipe quitta précipitamment la forêt, l'ogre sur les talons. Tout en courant, ce dernier tentait maladroitement d'ouvrir le sac du hobbit. Rapidement à l'abri des flammes, la compagnie put constater le sinistre : le bois prenait feu à toute allure et allait probablement engloutir la forêt entière. Elaramé était horrifiée et Glad hilare.

« - Oh noon ! Pas la forêt ! Qu'est ce que j'ai fait ? se lamenta l'elfe.

- Des conneries, comme d'habitude ! Pas mal pour une elfe. Tu vas cramer une forêt à toi toute seule ! Belle performance ! » ricana le nain.

Aucun membre du groupe n'ayant les moyens, ni la volonté de s'improviser pompier, ils contemplèrent le désastre en silence... à l'exception de Glad, qui riait et Pif qui se démenait toujours avec le sac de Mortfail. Lequel finit par ne plus supporter le traitement énergique que lui imposait l'ogre et se déchira en son milieu, répandant son contenu au sol. Avec une certaine dextérité, l'ogre rattrapa au vol les tonnelets de bière.

Attiré par le bruit du cuir se déchirant, Mortfail se retourna et avisa l'ogre qui tenait les tonnelets et toutes les rations gisant au sol.

« -ARRGH ! Ma bouffe ! Espèce de bourrin ! Vandale ! Hérétique ! »

Le hobbit se jeta alors désespérément au sol et entreprit de ramasser la nourriture. Puis il constata que l'ogre comptait boire le contenu des tonnelets en deux énormes gorgées, ce qui déclencha chez lui une nouvelle crise

de colère. Une colère bien vaine, face au géant vert. Mais pourtant, ce dernier se ravisa, sans doute dans un élan de pitié, et se contenta d'absorber la moitié des réserves du hobbit.

L'incendie de forêt aurait pu prendre des proportions dangereuses et raser une bonne partie du patrimoine sylvestre de la région, si un Dieu écologique n'avait pas décidé brusquement qu'une soudaine et brutale averse s'imposait. C'est ainsi que les aventuriers furent étonnés de voir le ciel se couvrir rapidement et une pluie diluvienne s'abattre sur eux.

Pour la plupart d'entre eux, ce fut un soulagement car ainsi, ils ne risquaient plus de se faire engueuler pour la forêt et en plus, cela résolvait le problème du soleil tapant. La troisième heureuse conséquence vint de Réglisse. En effet, cette dernière ayant eu très chaud, entre la chaleur ambiante et celle de l'incendie, elle décida qu'il était temps de se débarrasser de toute la sueur dans laquelle elle baignait. D'autre part, une adepte de Slanoush sentant la mort n'était pas une adepte efficace. C'est pourquoi la paladine se dévêtit entièrement et entreprit de se laver sous la pluie battante.

Aussi, lorsque les autres membres de l'équipe se désintéressèrent de la forêt ou de leur nourriture, ils découvrirent une vision enchantée. Le genre de vision qu'ils avaient eu dans leurs rêves les plus humides. Ce qui arrangeait bien Réglisse, dont c'était, après tout, le devoir sacré : aguicher la population mâle et plus si affinité.

La pluie s'arrêta aussi vite qu'elle avait débuté, au grand dam de Réglisse, qui aurait bien profité un peu plus de la situation. Du reste, cela aurait bien plu aux autres aussi. L'incendie fut donc consécutivement éteint et complètement oublié.

Le nain parvint à concentrer à nouveau le groupe sur son objectif en déduisant la direction du Nord à partir de la position de l'oxydation des roches locales (qui, selon lui, était du « feldspath concassé »). Comme personne n'avait compris les termes géologiques du barbu, c'est avec entrain que la troupe partit, cette fois ci, dans la bonne direction.

### **CHAPITRE 3 : infiltration, baston, destruction I**

Après plusieurs heures de marche, les aventuriers arrivèrent enfin en vue des Ruines d'Asvaard. Il s'agissait d'une ancienne forteresse, dont les nombreuses batailles et l'usure du temps avait petit à petit rongé la structure. C'est ainsi que les deux tours de l'édifice ne disposait plus de toiture, que la végétation recouvrait une bonne partie des murs, et que la porte principale avait tout simplement disparu. A sa place se trouvait érigée une palissade d'épais rondins, dans laquelle a été aménagée une solide porte à double battant. Les chemins de ronde de la forteresse étaient incomplets et ne faisaient plus le tour du bâtiment. Tout autour de la structure poussaient ici et là des arbustes, des buissons et des rochers.

Sans le moindre conciliabule, l'elfe se dirigea vers la porte, dans l'intention de frapper. Elle fut heureusement stoppée nette par ses camarades, pour qui « discrétion » ne rimait pas avec « invitation ». Tous se mirent alors à couvert, de part et d'autre du chemin de terre menant à l'entrée des ruines, en se cachant derrière des buissons. Dans leur hâte, ils se retrouvèrent scindés en deux groupes : le premier, composé du Nain et du Hobbit et le second, de l'elfe, l'humaine et l'ogre.

Par langage de signes, ils décidèrent que chaque groupe ferait le tour de la structure de son côté, pour repérer une ouverture. Décision curieusement intelligente. Il convient de le noter car les prochaines n'allaient pas être du même niveau.

Progressant de buissons en buissons et de rochers en rochers, Glad et Mortfail firent rapidement l'inspection de la façade Sud de la forteresse. Ils aperçurent ainsi un archer, posté derrière les créneaux. Lequel cuvait le vin qu'il avait ingurgité la veille pour fêter un pillage réussi et ne fit donc pas attention au seul buisson qui s'agitait dans le sens contraire du vent. C'était sans doute un peu trop subtil pour un soudard.

La partie Est fut parcourue rapidement, et la petite troupe ne distingua qu'une vieille toiture, émergeant de la muraille.

-----

Du côté des nanas (sans compter l'ogre), l'équipe entreprit de faire la même manœuvre, côté Ouest, puis Nord. Malheureusement, c'était sans compter sur UN détail : oublier de préciser à l'ogre qu'il fallait *se cacher* pendant la progression. Aussi, si Elaramé et Réglisse se faufilèrent de cachette en cachette dans la plus parfaite discrétion, l'ogre, lui, les suivit tranquillement, solidement campé sur ses pieds et dominant les buissons de toute sa hauteur.

-----

Plaçons-nous quelques instants du point de vue de Bob, bandit archer de son état, qui avait pour mission de surveiller la partie Ouest des ruines, depuis le chemin de ronde prévu à cet effet. Bien qu'un peu éméché, suite aux festivités de la veille, il avait les idées relativement claires. Aussi fut il très surpris lorsqu'il vit un ogre se promener à une trentaine de mètres de la muraille et qui s'arrêtait à chaque buisson avant de reprendre sa progression.

Voulant vérifier qu'il n'était pas victime d'une hallucination, il appela un de ses collègues. Ce fut à cet instant que l'ogre disparut derrière un rocher plus gros que les autres. Dans cet intervalle, on lui avait expliqué qu'il fallait progresser à quatre pattes. Aussi, lorsque Bob tenta d'expliquer ce qu'il avait vu, il ne déclencha que l'hilarité de son collègue.

Dans tout l'édifice se répandit ainsi la rumeur qu'à défaut d'éléphants roses, Bob éméché voyait des ogres verts...

-----

Mais revenons à nos blaireaux. Le groupe finit pas se rejoindre au coin Nord Ouest des ruines. Vint alors ce que les fonctionnaires de la CDD appellent un *brainstorming*. Autrement dit, chacun des participants y va de sa petite idée, sans forcément écouter celles des autres.

C'est ainsi que le groupe eut comme première idée de lancer un grappin par-dessus le mur, sur la toiture située derrière, puis de se hisser. Le Nain se proposait en effet de confectionner un ersatz de grappin avec une planche et quelques clous. Le groupe possédait suffisamment de corde pour lancer le projectile improvisé par-dessus l'ensemble de la forteresse, pour peu que l'un d'entre eux soit assez habile. Et c'était peut être là, le point délicat de l'opération.

Une fois le grappin construit, il fallut choisir qui le lancerait. L'elfe fut éliminé d'office par Glad car il s'agissait d'un grappin nain, pas celui d'un elfe. Glad se destitua ensuite, estimant que sa petite taille serait quelque peu handicapante. Le même raisonnement fut appliqué pour Morfail. Quand à l'ogre, le problème était inversé : avec sa force exceptionnelle, il était capable de lancer le grappin avec la corde de l'autre côté de la forteresse et d'oublier de la retenir. Il ne restait que Réglisse.

Les essais successifs permirent de constater qu'un mur de pierre était plus solide que des clous rouillés et que la paladine était une piètre lanceuse. En effet, sa première tentative manqua estropier le Nain, qui s'était installé sur un rocher pour se reposer, derrière le groupe. Celui-ci se saisit donc du projectile et le lança sur l'humaine. Et lui réussit son tir, savourant l'effet que produit une masse de métal percutant un crâne vide.

Pour faciliter le lancer, ils décidèrent alors de se servir de l'ogre pour faire la courte échelle et bénéficier ainsi d'un point de tir plus élevé. La magicienne réussit à faire comprendre la manœuvre à l'ogre. C'est ainsi que Réglisse se retrouva sur les épaules de la massive créature... et échoua tout de même.

L'ogre, qui commençait à trouver le temps long et se disait qu'il n'y avait pas de raison qu'il ne puisse pas s'amuser, lui aussi, décida de lancer à son tour quelque chose par-dessus le mur. Il fit descendre Réglisse, et se saisit ensuite du plus proche projectile à sa disposition : le hobbit. Il le ficela rapidement et le lança ainsi vigoureusement au dessus du mur, sans attendre la réaction des autres.

Mortfail eut juste le temps de hurler : « **JE NE SUIS PAS D'ACCOOOOOOOOORd !** » avant de heurter violemment la toiture. Il y avait toutefois un petit détail que Pif n'avait pas anticipé : une toiture à l'abandon et vieille de plusieurs décennies supporte mal l'arrivée brutale d'une masse de plus de 100 kg, lancée à pleine vitesse. C'est ainsi que le hobbit *transperça* la toiture en hurlant et finit sa chute dans un dortoir, pile sur un lit rudimentaire, qu'il réduisit en miettes. La percée fit se rompre la corde, qui resta accrochée à un débris du toit. En reprenant ses esprits, Mortfail avisa les deux bandits, qui dévisageaient le semi homme avec un air très étonné.

Ils dégainèrent ensemble leurs épées et se ruèrent sur l'intrus. Mortfail, dont l'instinct de survie fut sollicité, entreprit d'esquiver les coups tout en reculant frénétiquement vers la sortie de la salle. Il buta contre une table, renversant ainsi les vivres qui étaient posés dessus et continua à se replier en trébuchant.

Il parvint ainsi dans un couloir menant à la tour Sud Ouest et disposant d'un accès à la cour de la forteresse. Deux autres gardes, qui gardaient la tour en question virent ainsi le combat en cours et décidèrent de se joindre à la fête. Le Hobbit, ayant encaissé plusieurs coups, décida alors de fuir dans la cour, mais un faux pas le fit s'écrouler dos à terre. Encerclé par les quatre bandits, Mortfail se sentit chanceux d'avoir des points de destin. En fin de compte, il n'eut pas à s'en servir, car un bandit lui asséna un grand coup sur l'occiput avec la garde son épée, l'envoyant dans les pommes.

Pendant ce temps, le groupe d'aventuriers, qui avait trouvé l'idée de l'ogre plutôt judicieuse, bien qu'un peu brutale, attendait... et commençait à se douter que quelque chose avait mal tourné. Il est vrai que 10 minutes pour se réceptionner sur un toit et venir faire son rapport, c'est un peu long...

Aussi, Glad, le plus impatient de tous, entreprit d'escalader le mur à l'aide de la corde que Mortfail avait laissé derrière lui. Il arriva ainsi au nouveau trou dont disposait la toiture. Jetant un coup d'œil à l'intérieur, il chercha le hobbit des yeux et aperçu à la place les deux gardes sur lesquels ce dernier était presque tombé.

Alors qu'il échafaudait un plan pour neutraliser les deux hommes, à partir des tuiles, de la corde et de sa hache, il fut rejoint par Elaramé. Glad eut alors un déclic. Il disposait d'un projectile supplémentaire et potentiellement beaucoup plus dangereux. C'est ainsi que Elaramé, sans comprendre ce qui se passait, fut expédiée par le trou, droit sur un garde. Glad ayant très mal visé, elle atterrit sur un autre lit, qu'elle détruisit sous le choc, tout comme le Hobbit quelques instant plus tôt.

Le comportement des aventuriers commençait à fortement déplaire à Dlul, Dieu du Sommeil et de l'Ennui, qui, de son plan éthéré, bailla de mécontentement. Détruire ainsi les instruments de travail de ses adeptes était proprement criminel. Il s'en occuperait... après la sieste...

De leur côté, les deux gardes, qui en étaient à leur deuxième projectile vivant en à peine un quart d'heure, dégainèrent rapidement leurs armes. L'un d'entre eux se demandait ce qui allait encore leur tomber dessus quand il reçut Glad sur le dos et s'écroura au sol. Le second se rua vers Elaramé, qui eut juste le temps d'invoquer une boule de feu mineure, ralentissant suffisamment son agresseur pour lui permettre de se relever. Elle reculât ensuite précipitamment, noyant la pièce sous une pluie de projectiles enflammés. La panique et la surprise avaient en effet sérieusement émoussé son habileté au tir. Un lit prit donc feu, ainsi qu'un coffre. Les projectiles restants explosèrent contre les parois de pierre en résonant.

Eloignons nous du champ de bataille quelques instants pour retrouver Mortfail. Celui-ci ouvrit les yeux et constata qu'il était dans une cage. Le genre de cage circulaire dont on se sert pour enfermer les oiseaux, mais à échelle humaine. Celle-ci était suspendue à environ un mètre du sol, par l'intermédiaire d'un crochet relié à une chaîne située sur le dessus de la cage. Le hobbit constata alors plusieurs choses importantes : d'abord, sa petite taille était, pour une fois, un avantage puisqu'il pouvait se mettre debout. Ensuite, plusieurs cages similaires l'entouraient, chacune contenant un paysan du coin. De plus, il se trouvait dans une cour et avait une vue imprenable sur l'ensemble des brigands qui y siégeaient. Et enfin, et surtout : il avait très faim !

Ce dernier détail l'emporta sur toute autre considération. C'est donc en hurlant de détresse que Mortfail se fit remarquer par les archers en faction sur les chemins de ronde de la forteresse.

« -Au secours ! J'ai faim ! On veut me faire mourir d'inanition ! Arrrrghhh ! »

Rapidement, le vacarme devint difficilement supportable pour les bandits, qui décidèrent de faire taire le semi homme à grand coup de flèches. Heureusement pour Mortfail, il s'agissait de piètres tireurs et les traits l'épargnèrent. Les projectiles qui fusèrent autour de lui entamèrent la résolution de Mortfail, qui cessa ses cris... mais ceux-ci furent remplacés par les gargouillements de son estomac, à peine moins sonores que les hurlements susmentionnés. Une nouvelle volée de traits fila vers la cage, laquelle commençait à ressembler à une curieuse pelote d'épingles. En se recroquevillant, Mortfail constata que la cage entamait un mouvement de balancier. Il décida alors, fort judicieusement, d'amplifier ce mouvement pour la libérer de son crochet. Par contre, à aucun moment il ne comprit que la cage serait toujours verrouillée, une fois au sol.

Continuons de nous éloigner et retrouvons Réglisse et Pif. L'ouïe fine de l'ogre avait détecté le bruit de projectiles se figeant dans une masse de métal et il décida alors d'enquêter et entreprit ainsi de grimper à son tour. Il faut savoir qu'un ogre est aussi doué pour l'escalade qu'un nain est généreux, aussi l'ascension lui fut elle difficile. Empoignant la corde, il commença à se hisser à la force des poignets, accompagné des grincements de la corde.

Réglisse voulut imiter son massif compagnon, mais sa poigne était à peine suffisante pour soulever son propre poids. Néanmoins, elle atteignit bientôt les trois mètres de hauteur, juste sous les pieds de l'ogre.

Si la corde était capable de s'exprimer, elle aurait sûrement manifesté son mécontentement par une phrase du genre : « Fichu métier ! Vous êtes trop lourd ! Si ça continue, je vous laisse tous tomber, moi ! ». Ce qu'elle fit en se rompant net, juste au dessus de la tête de Pif, qui, mû par un réflexe providentiel, se rattrapa au bord de la

muraille. Réglisse n'eut pas cette chance et décrivit un joli arc de cercle avant de s'écraser au sol sur un rocher. On entendit un « crac » sonore, tandis que son bras droit, brisé net, formait à présent un angle inquiétant. Réglisse hurla de douleur avant de perdre connaissance.

Pif, qui n'avait pas l'intention de redescendre aussi vite, se hissa sur la muraille et mit le pied sur la toiture. Il passa évidemment au travers et rejoignît consécutivement Glad et Elaramé, en écrasant violemment sous son gras postérieur le garde menaçant l'elfe. Le dit-garde eut l'impression qu'une montagne lui était tombée sur l'occiput. Le choc, complété par l'odeur, eut raison de sa résistance, tant physique que mentale. Il s'évanouit et parti dans un monde meilleur où les toits étaient solides...

Le bandit sur lequel était juché Glad avait reçu, dans l'intervalle, de solides coups de hache sur le casque, au point que celui-ci semblait maintenant avoir été soudé au crâne de son propriétaire. La bagarre aurait pu s'achever là si une poignée d'autres gardes n'avaient pas surgi, attirés par les explosions. Hurlants de rage, ils se précipitèrent vers les aventuriers, armes au clair. Glad recula de quelques pas et avisa alors une ouverture à mi-chemin entre lui et ses assaillants, donnant sur l'extérieur. Il se rendit vite compte qu'il ne l'atteindrait pas à temps et se prépara alors à réceptionner la charge de ses ennemis.

Elaramé rassembla ses esprits et constata alors que son énergie astrale commençait à se tarir. Estimant que ses boules de feu ne formeraient qu'une bien pâle contribution à l'échauffourée à venir, elle décida de sauvegarder son capital et se prépara à se défendre avec son bâton. A la surprise générale, ce fut Pif qui fit preuve d'un certain génie tactique.

La charge des bandits avorta lorsqu'ils entrèrent en collision avec une lourde masse de bois, lancée d'une main experte par l'ogre. La pièce comportait à présent un troisième lit en miettes, et des gredins ébahis coincés dessous.

Profitant de la confusion, le groupe s'élança par la porte et déboucha à son tour dans la cour de la forteresse, au centre de laquelle trônait un chariot en piteux état. Ils aperçurent ensuite de l'autre côté de la place, une cage couverte de flèche, roulant tant bien que mal dans leur direction. Mortfail, en effet, n'avait pas perdu son temps et était parvenu à décrocher sa cage et entreprenait à présent de la faire rouler vers une sortie. Sa démarche, bien que pleine de bon sens, allait se heurter bientôt à une dure réalité : à ce rythme, il aurait traversé la cour dans environ 4 heures. Et il était probable que la pluie de flèche dont il était victime aurait raison de lui d'ici là.

Tandis que le hobbit reprenait son souffle, un des archers subit ce que la CDD désigne par « un accident de travail ». La corde de son arc se rompit au moment de son tir et, par une chance insolente (et un jet de dés particulièrement catastrophique), la flèche ainsi tirée s'abattit sur le cadenas maintenant la cage verrouillée et l'ouvrit. Ce fut donc avec stupeur que Mortfail se retrouva libéré. S'élançant hors de la cage, il avisa ses compagnons, qui, eux, avaient compris qu'ils n'étaient pas plus à l'abri ici que dans le dortoir qu'ils venaient de quitter.

La rage, ou la brusque montée d'adrénaline due à l'évasion de leur prisonnier, décupla la précision de tir des archers et, avant que Mortfail ne puisse parcourir ne serait ce que la moitié de la distance le séparant de ses compagnons, il fut atteint d'une flèche, qui transperça sa cuisse droite, le jetant à terre. Ce trait fut rapidement suivi d'un deuxième, puis d'un troisième.

Constatant que leur compagnon allait bientôt voir son dernier point de vie s'enfuir, Glad, Réglisse et Pif se précipitèrent vers lui, tête baissée et en tentant d'éviter les flèches tirées à leur rencontre. Il fallut l'intervention d'un point de destin pour éviter à Mortfail le trait fatal. Cette même intervention divine permit aux aventuriers de rejoindre leur grassouillet camarade et de se mettre ensuite à l'abri contre le chariot. La pluie de flèches cessa, les archers ne disposant plus d'un axe de tir adéquat.

Il fut rapidement clair pour tous que s'éloigner du chariot revenait à vouloir entrer prématurément au paradis de leurs races respectives. Mais l'ennui, c'est qu'il était aussi évident qu'ils ne pouvaient pas rester éternellement sur place, au risque de devoir bientôt affronter l'ensemble de la forteresse, à présent totalement alertée. Ils furent rapidement poussés à l'action quand un individu vêtu d'une cape rouge, d'une armure de métal noir et brandissant une épée et un bouclier rond sortit dans la cour, accompagné de deux autres gaillards plus modestement équipés.

Il s'agissait sans nul doute du chef de la bande, qui, comme tout chef, voulait frimer en montrant à tous ses hommes que "c'était lui le chef, car il avait la plus grosse... armure et la plus grosse épée". Alerté de la présence des intrus, il avait l'intention de participer à leur exécution.

Les aventuriers étaient coincés : entre les bandits du dortoir, qui étaient en train de s'extirper tant bien que mal des débris qui les bloquaient, les archers postés sur les murailles et les trois nouveaux venus, aucune solution ne semblait réellement viable.

Une fois encore, ce fut Pif qui déclencha la suite des événements : il se leva et chargea le chef des bandits en beuglant. Celui-ci, jugeant la probabilité de stopper un ogre lancé à pleine vitesse assez faible, ordonna à ses deux gardes du corps de "passer devant, tandis qu'il couvrirait leurs arrières" - arrières, qui, par ailleurs, étaient totalement sans danger. Ceux-ci s'exécutèrent et furent promptement balayés par le mastodonte vert. Les archers voulurent tirer, mais ils risquaient de blesser leurs camarades. Aussi, ils s'abstinrent.

Profitant de la distraction offerte, les équipiers décidèrent de se replier à nouveau vers le dortoir, qui offrait au moins l'avantage de les mettre à l'abri des flèches - flèches qui commençaient à manquer aux tireurs, en raison de leur usage massif sur le Hobbit. Cette pénurie rendit les archers moins prompts à gaspiller le peu qui leur restait et les aventuriers rejoignirent leur but sans problème.

Le Nain décida alors d'achever les bandits toujours ensevelis. Il grimpa donc sur les débris et entreprit d'asséner des coups de hache sur tout ce qui dépassait. L'affaire fut rapidement menée.

L'Ogre, de son côté, était à présent encerclé par toute une troupe, venue en renfort. Estimant que, malgré tout, cela faisait beaucoup de monde pour lui tout seul, il brisa le cercle des bandits et courut rejoindre ses copains. Il ne put éviter de recevoir quelques flèches dans le ventre. Heureusement, ces traits entamèrent à peine sa couche de graisse et le ralentirent à peine.

L'Elfe, qui avait suivi la progression de Pif, aperçut la dizaine de combattants qui le talonnait. Elle décida d'utiliser ses ultimes réserves d'énergie astrale pour incanter un Glyphes de Protection de l'Empire Gundar devant la porte. Malheureusement, le processus exigeait plusieurs minutes de concentration. Il fallait donc retarder l'arrivée des bandits. Glad proposa alors de lancer les tonnelets de bière sur le chemin des bandits, puis d'y mettre le feu.

Pif, qui aimait de plus en plus lancer des trucs et des machins sur la tête des gens, extirpa alors le tonnelet restant du sac du Hobbit et l'instant d'après, le bandit de tête culbutait cul par dessus tête, projeté par l'impact des du projectile improvisé. Son contenu se répandit et les bandits suivants dérapèrent, glissèrent, s'embourbèrent et s'écroulèrent par terre.

C'est à ce moment que l'équipe réalisa que d'une part, ils n'avaient pas de briquet et que d'autre part, la magotte ne pouvait pas gaspiller le moindre soupçon de son énergie astrale pour enflammer l'alcool, sous peine de ne pas pouvoir créer son glyphe de protection. Commencant à paniquer, les aventuriers parlèrent tous en même temps pour trouver un moyen de retarder davantage leurs ennemis qui se relevaient et donner le temps à l'elfe de réaliser son tour de passe-passe.

Le Nain décida alors de se placer devant l'entrée afin d'affronter leurs ennemis. Après tout, le faible espace de l'ouverture compenserait le nombre d'opposants. mais combien de temps le Nain pourrait-il tenir ? Le hobbit proposa alors que l'ogre utilise les derniers lits de la pièce pour bloquer le passage.

Ils n'eurent pas le temps de discuter davantage, car les premiers bandits arrivaient au contact. Glad fit de dangereux moulinets avec sa hache, avant de frapper l'un de ses ennemis, qui para le coup puis, se décalant vers la droite, laissa sa place à l'épée de son camarade, destinée à embrocher le Nain. Celui-ci esquiva la lame et administra un solide coup de hache sur le poignet de son assaillant, qui fut assez étonné de voir sa main se détacher de son bras.

Il fut alors bousculé par son chef, qui frappa le Nain d'un violent coup de haut en bas. Le Nain para maladroitement le coup et trébucha en reculant sous l'impact. Il sentit alors un appel d'air au dessus de son crâne, suivi du fracas caractéristique d'un coffre en bois contre un corps humain. L'Ogre était passé à l'action.

Profitant du désarroi momentané de ses adversaires, le Nain chargea et repoussa les bandits de quelques mètres, en ordonnant à ses alliés de bloquer l'entrée derrière lui. Avait-il décidé de se sacrifier héroïquement pour gagner le temps nécessaire à l'incantation ? Ou avait-il constaté que le contenu précieux du coffre s'était répandu au sol et qu'il n'avait pas l'intention de le partager ? Nul ne le saurait jamais.

Tandis que le petit guerrier ferrailait, l'Ogre entreprit de déplacer les lits restants et improvisa une barricade à l'entrée, isolant le Nain de ses compagnons. La Magicienne continuait de psalmodier d'étranges paroles en agitant les bras. Quelques bandits, intrigués pas ces incantations, contournèrent le Nain et s'approchèrent du passage. Quand ils comprirent qu'une mage préparait "un truc", ils prirent peur car généralement, plus un sort est long à lancer, plus il *roxe du poney*. Ils reculèrent de quelques pas et, prenant leur élan, chargèrent le lit qui leur bloquait le passage.

S'engagea alors une partie de bras de fer entre l'Ogre et les malfrats, les deux camps poussant le lit dans des directions opposées. Malgré sa force dantesque, l'Ogre perdit petit à petit du terrain. Mortfail voulut l'aider et s'appuya contre le lit, le repoussant de toutes les forces de ses petites jambes grasses. Cette masse supplémentaire équilibra le rapport de force, jusqu'à ce que le chef des bandits s'en mêle à son tour.

Pif et Mortfail sentirent le lit reculer, malgré leurs efforts. Bientôt, ils seraient contraints de battre en retraite et de défendre l'Elfe à deux contre cinq. Le Nain n'était pas dans une meilleure situation ; combattant pas moins de quatre adversaires, il avait subi de nombreuses blessures et peinait maintenant à se défendre. Et soudain, ce fut le drame : un puissant coup d'épée du bandit lui faisant face fendit le manche de l'arme de Glad, qui se retrouva avec deux moitiés de hache, une sans lame et l'autre sans manche.

C'est alors que la magotte hurla : "Planquez vous !"

Puis elle récita : "Az Vladama Zouadro !"

Un lourd grondement se fit entendre, comme le roulement de tonnerre précédant un orage. Puis, le chef des bandits constata que son champ de vision était maintenant obstrué par une sorte de fenêtre sans rebord, flottant dans les airs et donnant sur un profond cratère, comme si on avait ouvert un passage vers une autre dimension. Ou plutôt vers un *volcan* d'une autre dimension. Quand de ce passage surgit violemment un torrent de lave, il n'eut que le temps de penser "Fichtre...".

Surgissant littéralement de nulle part, le flot bouillonnant carbonisa le chef et ses acolytes à ses côtés avant de se répandre dans la cour, avec la vitesse d'une rivière en crue. La panique se répandit dans les rangs des combattants restant, qui s'égayèrent dans tous les sens pour échapper au danger. Le Nain s'extirpa de la contemplation de ses deux demi-haches et s'enfuit à son tour vers le fond de la cour.

Rapidement, le chariot trônant au milieu de la cour fut englouti et les parois de la forteresse rougirent lorsque le liquide en fusion les atteignit. Les archers, bien contents d'être au dessus du niveau du sol contemplaient le sinistre spectacle, le regard hagard. Certains envisagèrent un changement de carrière et préférèrent s'enfuir en sautant de l'autre côté des murailles, au prix de l'un ou l'autre de leurs os.

Quelques secondes après l'activation du glyphe, le passage magique se referma, interrompant le flot brulant. Les dégâts matériels étaient, somme toute, plutôt modestes : un chariot calciné et des murailles rougeoyantes. A l'inverse, le bilan humain était plus lourd : 8 bandits avaient finis brûlés au 28ème degré, dont le chef de la bande. Le nain avait eu le temps de rejoindre un coin de la cour épargné par le flot de lave. Il était tétanisé : le coffre que l'ogre avait lancé se trouvait au milieu du lac bouillonnant et ses richesses également. Quel gâchis !

Un silence religieux suivit le massacre... Une fois que le Nain eut rejoint ses camarades, en passant par les couloirs de la forteresse, le groupe laissa s'exprimer sa joie. Avec toutes ces victimes, ils allaient probablement passer au niveau suivant ! Un débat s'engagea ensuite sur le fait que les 3/4 des victimes étaient l'œuvre de la magicienne et que, par conséquent, une large part des XP allaient probablement lui revenir. Glad était particulièrement remonté.

Loin de cette dispute, Réglisse reprenait lentement conscience. Ses premières sensations vinrent de son bras et lui arrachèrent un hurlement de douleur. Il est vrai qu'une fracture du bras n'a que peu de rapport avec un morceau de salade coincé entre les dents. Se relevant tant bien que mal, elle observa les alentours.

Elle était toujours au pied de la muraille, mais ses compagnons avaient disparus. De la fumée s'élevait du centre de la forteresse. Comme il était inutile d'espérer grimper à la corde en étant manchot, la paladine décida de revenir vers l'entrée du bastion. En passant devant les murailles Sud, elle entendit des gémissements. En contournant un buisson, elle tomba nez à nez avec un bandit, qui se tenait la jambe droite. En effet, le tibia dépassait de son genou et la plaie saignait abondamment. De plus, le blessé semblait en état de choc, car il ne cessait de répéter :

*"-C'est des malades ! Des malades ! Ils sont tarés ! Tous des tarés !"*

*Comprenant que ces termes désignaient probablement son équipe, Réglisse décida de pénétrer par la porte de la forteresse. En s'approchant, elle vit que le bois était en train de grésiller et qu'une certaine chaleur émanait du bois. La lave s'était approchée de la porte et allait bientôt l'enflammer. Aussi Réglisse s'éloigna de quelques pas.*

*Pendant ce temps, les équipiers avaient achevé leur discussion et venaient de s'apercevoir qu'une autre difficulté s'annonçait. Ils étaient censés ramener une preuve de la mort du chef des bandits. Or, il ne restait pas grand chose de ce dernier. En fait, il ne restait même rien qui puisse servir de preuve quelconque. On ne distingue pas des restes calcinés de bandit de ceux d'un rosbif trop cuit. Et quand bien même, il faudrait aller les récupérer dans la lave, ce qui posait problème.*

*Avisant les quelques cadavres laissés sur leur chemin, Glad eut alors l'idée de décapiter l'un d'entre eux et de bluffer la milice de Valtordu en prétextant que celle ci appartenait au chef du clan. Il ne doutait pas de pouvoir embobiner des types dont la seule activité concrète consistait à surveiller les alentours d'un village pourri et sans intérêt. Si ces gardes étaient recrutés parmi les autochtones, cela ne devrait pas être un défi. La macabre besogne fut donc rapidement exécutée et le trophée disparut dans le sac du hobbit.*

*Pour ressortir de la forteresse, ils passèrent par le chemin de ronde et firent une échelle humaine, en se servant de l'ogre comme support. Ils descendirent tous sans réelle difficulté et virent Réglisse qui courrait à leur rencontre.*

*Quelques explications confuses plus tard, le groupe reprit la route vers Valtordu. On bricola rapidement une attelle pour le bras de réglisse, en espérant pouvoir le soigner définitivement plus tard.*

## Epilogue : négociation et salaire.

De retour à Valtordu, le groupe se mis en quête du plus proche milicien. Celui ci, un grand type assez costaud avec un air bête fut donc accosté par un groupe des plus hétéroclites : un Nain tenant dans sa main une hache rafistolée avec de la corde et qui évoquait plutôt une version dangereuse d'un bilboquet, une Humaine peu vêtue au bras cassé, ce qui altérait fortement son charisme, un Ogre, mâchant consciencieusement un morceau de coyote qui avait eu l'imprudence de croiser le groupe, une Haut-Elfe couverte de poussière et la robe déchirée, et enfin un Hobbit se tenant le ventre en grognant.

"- Bonjour m'sieur dames ! J'peux vous aider ?

- Ouais ! On vient toucher notre pognon ! fit Glad.

- Mais taisez-vous donc ! rétorqua Elaramé. Bonjour, fier milicien ! Nous venons percevoir notre salaire, suite à la défaite cuisante de la bande de malfrats qui terrorisait la région. Vous constaterez la réussite de notre mission, bien évidemment."

Le milicien détailla le groupe.

"-Euh... Vous voulez dire que VOUS avez réussi à les battre ?! VOUS ?

- Ca t'étonnes, peut être ? répondit aussitôt Glad. C'était facile comme tout ! Déjà, j'ai eu l'idée de construire un grappin, puis c'est moi qui ait combattu les mecs pendant que les autres se planquaient dans le dortoir. Et puis y'a eu le coffre qui a cramé dans la lave, aussi. Faudra nous dédommager , d'ailleurs..."

Suite à cet exposé *extrêmement clair*, le milicien se gratta le crâne, perplexe. Il lui semblait peu crédible qu'un groupe aussi mal en point et visiblement assez peu coordonné ait pu venir à bout de la quête.

Le Nain continuait sa diatribe sans s'être aperçu que son interlocuteur avait décroché depuis longtemps. Il fut rejoint par ses camarades, qui ajoutèrent des détails de leur cru, chacun tentant de mettre en valeur ses exploits. Aucun ne fit attention au fait qu'ils se contredisaient mutuellement.

Finalement, en désespoir de cause, le milicien fit appel à la seule chose capable de garder son esprit vacillant sur des bases solides : son manuel. Et dans ce manuel, il était stipulé très clairement que "tout groupe ou association d'aventuriers se réclamant de l'accomplissement d'une quête devait apporter une preuve matériel de leur réussite". Aussi, le milicien appliqua cette consigne en hurlant :

"-STOOP !"

Ce cri interrompit tous les aventuriers, sauf Glad :

"- ... d'ailleurs, en parlant du salaire, j'ai calculé qu'avec les risques du voyage, on devrait percevoir une plus-value sur notre paye, d'une valeur approximative de 105,6 % du pécule de départ, ainsi qu'un prime de risque de

...

- J'ai dit STOP ! Mais STOP ! FEEERMMEEEZZZ LA !"

Finalement, le Nain se tut, une fois qu'il eut remarqué que toutes les personnes alentour lui hurlaient la même instruction.

"-Si c'que vous dites est vrai, z'avez surement une preuv' de vot' réussite, hein ? Alors elle est où ?" demanda le milicien, qui se tenait le crâne, sujet à un gros mal de tête.

Pour toute réponse, la magicienne ordonna à l'ogre de sortir la tête qu'ils avaient conservé du sac de Mortfail. Il fallut d'abord lui expliquer que NON, cette tête n'était pas destinée à être consommée plus tard.

Le milicien détailla l'objet sanguinolent et réfléchit. Cette tête ressemblait à n'importe laquelle des têtes décapitées qu'il avait pu voir dans sa carrière. Qu'est ce qui lui garantissait qu'il s'agissait de celle du chef des bandits ?

"C'est qu'une tête, ca... J'vois pas pourquoi ce s'rait celle du chef."

Le groupe se retourna d'un seul mouvement vers le Nain, qui s'éclaircit la gorge.

*Oh non...* pensa la milicien.

Et ce qui devait arriver, arriva. Glad se lança dans un discours abrutissant, expliquant que cette tête était bien la bonne, car, d'une part, ils l'avaient décapité eux même et que "tu peux quand même faire confiance à un Nain, grand con." D'autre part, compte tenu de la morphologie des bandits et de celle de leur chef et, en moyennant les proportions des têtes des autres malfrats, on constatait du premier coup d'œil que cette tête était plus grosse en diamètre, ce qui était forcément une preuve supplémentaire. Enfin, s'il n'était pas convaincu, le milicien pouvait très bien les suivre jusqu'à la forteresse, afin de constater par lui même.

Ce coup de bluff du Nain fit frémir les autres aventuriers. Si le milicien acceptait l'offre, ils auraient du mal à justifier l'état de la forteresse, ayant préféré passer sous silence la partie "crémation générale par flot de lave".

Heureusement, Glad donna le coup de grâce en disant au milicien qu'il se ferait une joie de TOUT lui réexpliquer *en détail* pendant le voyage.

Le pauvre milicien n'en pouvait plus. Son cerveau en vrac essayait tant bien que mal de faire le tri des informations livrées par le Nain. Peine perdue. Et la perspective d'entendre pendant 2 jours supplémentaires le flot de paroles du petit barbu était inconcevable pour n'importe quel être vivant normalement constitué.

"-C'est bon, c'est bon, je vous crois. Je vous assure. Tenez, prenez la prime, mais pitié, faites le taire !"

Ce fut donc avec un air satisfait que la compagnie empocha son pécule. La répartition des 1 600 pièces d'or ne posa pas de réelles difficultés, malgré la présence du Nain. L'Ogre n'ayant aucune idée de ce qu'était le système monétaire, celui ci n'étant pas comestible, on pouvait supprimer sa part du butin. Aussi, chacun reçut 400 pièces et partit aussitôt le dépenser.

Ainsi, ils retournèrent tous au Donjon Facile, passèrent à nouveau devant les colosses impassibles, et échangèrent, troquèrent, marchandèrent et vendirent avec enthousiasme leurs prises de guerre. Il faillit y avoir scandale, quand le Nain se montra un peu trop hargneux dans son marchandage. Il est vrai que vouloir échanger ses demies-haches contre une hache de jet Durandil, c'était quand même pousser le bouchon un peu loin. Avant que le barbu n'en viennent aux mains avec le marchand, on lui fit remarquer la présence des vigiles engoncées dans leurs armures. Le Nain se calma rapidement.

Ils ressortirent avec du matériel neuf, des casques et des armures de meilleure qualité et des potions de soins, dont aucune n'était suffisamment efficace pour rendre son bras à la Paladine. Sa guérison ferait l'objet d'une autre quête.

Lorsque les aventuriers se furent éloignés en direction de la taverne, le marchand ressortit et astiqua l'armure d'un des vigiles. Décidément, il avait eu une très bonne idée en installant ces deux mannequins devant sa porte...

FIN

