

LA TERRE des HÉROS

La Geste de Dale

PREMIER volet

Les Flèches de la Discorde

I : Le Péril de l'Est

Au sortir de l'hiver de l'an 3006 du Tiers Age, en la ville de Dale...

Les visages étaient graves, en la ville de Dale, ce matin là. Les nouvelles en provenance de l'Est étaient préoccupantes. La rumeur courait que les Gens des Chariots avaient osé franchir la Rivière Rouge pour attaquer la citadelle de Fort Levant. Certes, ils avaient facilement été mis en déroute et seuls quelques blessés étaient à déplorer, mais les éclaireurs envoyés par delà la rivière ramenèrent d'inquiétantes nouvelles. Les gens de l'Est faisaient mouvement, en masse et, à n'en pas douter, tôt ou tard, ils s'en prendraient à la frontière Est du Royaume.

Dès que parvinrent ces sinistres nouvelles, le Roi Bain tint conseil avec son frère Berion et le prince Brand.

Dans une des grandes salles du palais royal, des petits groupes s'étaient formés. Les visages étaient fermés, en ces heures graves. Mara, la propre fille du roi, accompagnée de son neveu Barde, s'entretenait avec Ajarn le forgeron, Riarost le pisteur, et Belgorn, archer royal. Sur leurs visages, on pouvait lire une réelle inquiétude. Pour la première fois, ils voyaient leur royaume attaqué. En regardant le fils du prince jouer, avec son petit arc, à combattre d'imaginaires ennemis, Mara songea que l'avenir devenait incertain. Le péril qui se profilait à l'Est faisait peser de lourds nuages sur le ciel de Dale que l'enfant était promis à gouverner...

Les portes de la salle du Conseil s'ouvrirent et des voix envahirent peu à peu le couloir de pierre. Le prince Brand, suivi des conseillers du Roi, fut le premier à rejoindre la salle où attendaient, inquiets, ceux qui ne pouvaient assister au conseil.

Il s'approcha du petit groupe.

Ce fut Mara qui, la première, questionna son frère aîné :

- Brand, quelles sont les nouvelles ?

Le prince avait la mine plus sombre encore qu'à l'accoutumée. Il raconta que le Peuple des Chariots se faisait menaçant et que Fort Levant était en danger, confirmant les rumeurs inquiétantes qui circulaient depuis l'aube. Pour la sauvegarde du Royaume, le Roi avait d'ores

et déjà pris des mesures. Des forces armées allaient partir vers l'Est sous quelques heures, pour consolider les défenses des Marches.

Mais la place de Brand n'était visiblement pas à leur tête. Son père lui avait confié une toute autre mission, et il exposa celle-ci. Il devait s'assurer auprès des alliés du Royaume, de la sécurité des frontières du Royaume. Au Nord, les Nains d'Erebor montaient une garde sans faille. L'Est, quant à lui, n'était plus sûr, depuis les incursions des Gens des Chariots. Il fallait que le Sud et l'Ouest du Royaume restent sûrs.

Ces bordures étaient sous la garde des Elfes du Roi Thranduil et des clans forestiers. Brand avait pour mission de se rendre chez chacun des alliés de Dale pour s'assurer de leur soutien et de leur vigilance.

- Je me rendrai d'abord en Esgaroth où je m'entreprendrai avec le Maître, avant de me diriger vers le royaume du Roi Thranduil... C'est la raison pour laquelle je souhaite que Belgorn m'accompagne...

Brand se tourna alors vers Belgorn. L'espace d'un battement de cœur, le nuage d'inquiétude au dessus de l'archer se dissipa. La seule perspective d'une étape dans le royaume elfique de la Vieille Forêt provoqua chez lui un sourire. Par le hasard des événements, il allait revoir la douce et belle Amriel...

- Tu voulais voir des Elfes, Mara ?

La princesse acquiesça, ravie à l'idée de pouvoir, elle aussi, partir pour pareille expédition. En son for intérieur, elle se réjouissait également de retrouver son jeune frère Breid, qui séjournait à Esgaroth depuis que son père l'y avait envoyé.

Brand s'adressa alors à Ajarn :

- Dans ce cas, j'aurai besoin de ta présence, mon ami. Ne serait-ce que pour garder un œil sur ma sœur... Tu viendras également avec nous, Riarost. Tes liens avec les forestiers nous seront précieux.

Son regard se fit sombre, tel celui de son aïeul Barde l'archer, tel celui de son père Bain.

- L'heure est grave. Nous devons pouvoir compter sur nos alliés. Cette mission est capitale pour notre peuple et notre royaume.

Brand fit une pause, et reprit :

- Nous partirons pour Esgaroth au crépuscule. Préparez-vous !

II : Rencontres en Esgaroth

La nuit tombait à peine quand la petite troupe s'ébranla en direction de la ville du Lac. La nuit tomba doucement, leur dissimulant la cité qu'ils quittaient. La nuit était fraîche et les voyageurs se félicitaient d'avoir emporté avec eux d'épais manteaux.

Ils furent d'abord silencieux, de longues lieues durant, chacun méditant les paroles de Brand, tâchant de soupeser le risque pesant sur leur Cité, leurs amis, leur peuple. Seuls les jappements joyeux de Garn, la chienne d'Ajarn, venaient régulièrement déchirer le silence.

Lorsque la nuit fut complète, comme pour se rassurer, ils eurent besoin de parler un peu. Riarost, le premier, commença de maugréer, après la route qui n'en finissait pas, après la fraîcheur de la nuit, après le chien qui manquait de faire trébucher sa monture.

- Allons, Riarost ! Cette balade aura au moins le mérite de te faire échapper à ta dragonne de femme, s'exclama Ajarn, provoquant les rires de la compagnie.

Au cœur de la nuit, ils firent halte pour prendre quelques heures de repos. Puis, ils reprirent leur route, voyant le soleil se lever, monter dans le ciel. Ils chevauchaient toujours quand l'astre atteignit son zénith et descendit vers l'Ouest. Alors que le jour commençait à baisser, ils virent devant eux le Grand Lac et la cité d'Esgaroth.

Habitué au calme de la cité de Dale, ils furent surpris par l'effervescence qui régnait en Esgaroth. Ce n'étaient que bateliers se hélant, marchands s'invectivant, appels, cris et éclats de voix.

Leur petite troupe fut cependant remarquée, dès son entrée dans la ville. Les plus perspicaces parmi les habitants s'étonnèrent : que venait faire le prince Brand à Esgaroth ? Et la jeune femme qui l'accompagnait n'était-elle pas sa sœur Mara ? Lorsqu'ils arrivèrent devant l'imposante maison du Maître, une petite troupe de curieux s'était pressée autour d'eux. La nouvelle de leur venue les avait précédé. Maître Jarland se précipita vers eux, dès qu'ils furent descendus de cheval.

- Prince Brand ! Quelle heureuse nouvelle que celle de votre venue. Et vous êtes venu avec la princesse Mara. Soyez les bienvenus en Esgaroth !

Le Maître affecta d'être embarrassé par de tels hôtes :

- Quel dommage que votre arrivée ne m'ait été annoncée plus tôt. J'aurais fait préparer un festin en votre honneur.

Brand agita la main pour signifier que l'heure n'était pas aux cérémonies :

- Maesta, ne vous souciez point de festin. Nous accepterons votre hospitalité pour cette seule nuit, et repartirons demain à l'aube. Je souhaite m'entretenir avec vous en privé.

Jarland baissa la tête et, d'un geste, invita le prince et sa compagnie à entrer dans sa demeure.

A ce moment, un jeune homme se détacha de l'assistance :

- Brand ! Mara !

Le prince Breid, qui vivait à Esgaroth depuis plusieurs mois déjà, était visiblement réjoui de revoir son frère et sa sœur. Brand lui témoigna sa froideur habituelle, tandis que Mara répondit plus chaleureusement à son accueil.

Brand et ses compagnons furent conviés, peu après, à un dîner donné en leur honneur. Tout improvisé qu'il fût, ce repas avait tout d'un festin princier. Parmi la vingtaine de convives présents, se trouvaient, en dehors du Maître et de sa famille, de riches marchands d'Esgaroth et des bateliers, parmi lesquels Nelgin, le chef de leur corporation. Sa fille, Elga échangeait avec Breid des regards qui en disaient long sur les sentiments qu'ils partageaient. Aux côtés de Breid se trouvait également un homme aux longs cheveux blonds, dont l'accent marqué indiquait qu'il venait d'une contrée lointaine. Il se nommait Ethred et se disait natif du Rohan.

Le repas fut riche. L'hydromel coula à flots et le prince Breid, ayant bu plus que de raison, se fit fort d'entonner un chant en l'honneur de sa cité.

Croisant le regard réprobateur de Brand, Ethred, d'un geste, se permit de stopper le jeune prince. Breid se rassit et le repas put se poursuivre et se terminer sans qu'aucun incident n'ait lieu entre les deux frères.

Après le repas, les voyageurs firent plus ample connaissance avec Ethred. Celui-ci semblait porter un lourd secret. A l'en croire, il avait quitté son clan où il n'y avait guère de place pour lui et se faisait fort d'offrir sa lame à qui en aurait besoin.

Au matin, après une nuit passée à Esgaroth, Brand et ses compagnons s'embarquèrent sur le bateau personnel de Nelgin le maître-batelier. Le voyage jusqu'à la lisière de la Forêt Noire fut paisible.

III : Le Royaume des Elfes

Arrivée à destination, la petite troupe se mit en marche, progressant rapidement à travers bois, guidée par Belgorn. Les pas de l'archer étaient rapides, et son cœur battait la chamade. Cent fois, en rêve, il avait parcouru ce chemin, jusqu'aux arches marquant l'entrée du Royaume de Thranduil, où vivait Amriel.

Il était perdu dans ses pensées quand, surgis de nulle part, des archers elfes vinrent à leur rencontre.

- Bienvenue à vous, prince Brand, princesse Mara, dit celui qui se trouvait à leur tête.

Et, se tournant vers l'archer :

- Je suis Indelmir le frère d'Amriel. Soyez le bienvenu, Belgorn, « ami des Elfes ».

Les paroles d'Indelmir allèrent droit au cœur de Belgorn. Cependant, parmi les Elfes présents, il en était un qui jeta un regard noir au jeune soldat de Dale. Il avait pour nom Arendil et ne semblait guère porter Belgorn dans son cœur, en raison de l'amour que lui portait Amriel... Indelmir et ses archers accompagnèrent les voyageurs jusqu'au palais de Thranduil...

Peu de mots pourraient traduire l'enchantement qui saisit les visiteurs à l'entrée dans les cavernes des Elfes. Dans ce royaume de pierre, au cœur de la Forêt Noire, tout n'était qu'harmonie. Les yeux écarquillés devant la splendeur des ouvrages elfiques, les voyageurs se laissèrent ensorceler...

Alors que ses compagnons découvraient les cavernes de Thranduil, le prince Brand s'entretint avec Legolas, le fils du roi des Elfes, puis avec le Roi lui-même. Il apprit ainsi que les Elfes n'avaient pas repéré de maraudeurs orques au cours des derniers mois. L'ouest du Royaume de Dale restait sûr et le resterait tant que les Elfes monteraient la garde. Mais, selon certains d'entre eux, une ombre grandissait au cœur de la forêt...

Pendant ce temps, Belgorn laissa ses compagnons de marche pour retrouver Amriel, dans un des nombreux jardins du palais royal. Ils restèrent un long moment à écouter les bruits de la forêt, les chants des elfes, sans parler, savourant les heures partagées, oubliant l'espace d'une nuit les rumeurs de guerre.

Ajarn visita les forges elfiques, suivi par Mara. Ils rencontrèrent l'affable Berenthir, maître forgeron de Thranduil. Mara fit la connaissance de Maelduin, elfe venu d'un autre royaume, sombre et silencieux.

Lors de cette nuit au royaume des Elfes, le temps sembla s'arrêter...

Cependant, à l'aube, il leur fallut partir, le cœur lourd, pour poursuivre la mission que leur Roi leur avait assignée.

Ils quittèrent les cavernes de Thranduil au matin, sous la conduite d'Imdelmir. Jusqu'aux frontières du royaume, le chant d'Amriel les accompagna, prolongeant la féerie de leur trop bref séjour chez les elfes. Belgorn, silencieux, le cœur déchiré de devoir déjà quitter ce pays enchanteur, fermait la marche. Son pas était plus lourd, plus lent qu'à l'aller.

Ils marchèrent ensuite longuement, suivant pendant deux jours le cours de la rivière jusqu'aux abords de la maison de Clem le forestier.

IV : Sinistre Découverte

Arrivés près de la clairière où se trouvait la demeure de Clem, les voyageurs s'étonnèrent du calme qui régnait alentour. Les chants d'oiseaux étaient rares...

Ils aperçurent bientôt deux formes gisant sur le sol, non loin de la cabane de Clem.

Il s'agissait de Clem, et de sa femme, Erna, serrant contre elle son jeune fils. Leurs corps avaient été transpercés de nombreuses flèches.

- Clem avait aussi une petite fille, Rya...dit Riarost.

Belgorn, en examinant les flèches, blêmit.

- Il s'agit de traits elfiques, lâcha Brand
- Cela ne se peut... murmura Belgorn

L'attaque les prit par surprise, avant qu'ils ne puissent en dire plus.

Une volée de flèches s'abattit sur eux depuis les arbres. Brand fut le premier touché, en pleine poitrine, puis Riarost s'écroula à son tour.

- Vers la maison ! hurla Ajarn, tandis qu'il se précipitait vers le prince.

Belgorn avait déjà bandé son arc et commençait à décocher des flèches en direction des arbres d'où était venu le tir. Mara en fit autant. Dans leur dos, le forgeron poussa un cri, tandis qu'un trait lui transperçait la cuisse. Deux nouvelles flèches s'abattirent sur Brand avant qu'il n'atteigne la chaumière. Un des assaillants tomba, tué net, bientôt suivi d'un second, atteint près du cœur.

Les tireurs abattus, un silence soudain s'abattit sur la clairière.

Tant bien que mal, Ajarn traîna le prince jusqu'à la maison, tandis que Mara, soutenant Riarost, l'y transportait également.

Quand les blessés furent à l'abri, ils constatèrent que le prince était très grièvement blessé. Il avait perdu beaucoup de sang et, malgré les soins de ses compagnons, sa survie semblait incertaine. Riarost était lui aussi gravement blessé. Au dehors, la lumière commençait à baisser.

Empli de fureur, oubliant la douleur qui dardait sa cuisse, Ajarn ressortit et traîna jusque dans la maison celui des tireurs qui avait survécu. Il était au plus mal et n'avait plus longtemps à vivre.

Belgorn, resté seul dans la clairière, entendit un bruit dans les fourrés. Se retournant, il distingua une silhouette qui s'enfuyait. Il décocha une flèche, mais celle-ci se perdit entre les frondaisons. S'élançant à la suite du fuyard, à travers ronces et fougères, l'archer dut vite se rendre à l'évidence : il ne pourrait rattraper son adversaire. Il stoppa sa course, banda son arc et tira dans sa direction. La flèche disparut en chantant entre les troncs, sans que Belgorn ne sache s'il avait fait mouche. Un rire cruel lui parvint au loin.

Belgorn fit demi-tour et retourna vers la clairière. Il avait entr'aperçu le visage du fuyard, mais n'avait pu être assez habile pour l'abattre. Il raconta sa poursuite à ses compagnons et retourna monter la garde dans la clairière.

Monté dans les branches d'un grand chêne, Belgorn tentait de percer l'obscurité de ses yeux. Soudain, un bruit de feuilles et de branches se fit entendre, non loin de la chaumière. L'archer localisa vite l'origine du bruit. Là, dans un fourré proche de la maison, une forme se déplaçait, en direction de l'habitation. Il banda son arc, s'apprêtant à tirer et siffla, imitant le trille de la grive.

Aussitôt, Ajarn sortit de la maison et, l'épée au clair, tous ses sens aux aguets, repéra vite le bruit et le mouvement dans le buisson. La forme continuait de s'approcher. Dans l'arbre, Belgorn, prêt à tirer, eut soudain un doute et baissa son arc. Il faillit crier à Ajarn de s'arrêter, mais le cri mourut dans sa gorge. Le forgeron avait déjà bondi sur la créature. La lutte fut brève car il ne s'agissait que d'une petite fille, terrée jusque là sous les feuilles.

- Rya, murmura Belgorn

Arrivant près de la fillette, le forgeron comprit sa méprise et se saisit de l'enfant, qui se débattit jusqu'à ce qu'il l'emmène dans la maison. La fillette, visiblement terrorisée, alla se cacher dans un coin de la maison, se lovant contre la chienne qui dormait. Malgré tous leurs efforts, ils ne purent lui arracher un mot et décidèrent de la laisser en paix.

Tenant la main de son frère inconscient, Mara, qui avait été blessée elle aussi, tenta d'évaluer la situation :

- C'est Brand que l'on visait. Nous avons tous failli être tués, mais c'est lui qu'on voulait abattre...
- Mais qui a pu commettre un tel forfait ? demanda Belgorn.
- Nous avons été piégés, et donc trahis, dit Ajarn, et le traître doit être démasqué. Mais, pour l'heure, nous devons sauver nos amis.
- Où chercher du secours ?
- Le royaume de Thranduil est le havre le plus proche, répondit Ajarn, mais les flèches...
- Non, cela ne se peut, déclara Belgorn.

Ajarn et Mara acquiescèrent. Leurs assaillants étaient des hommes, et non des Elfes. Leur prisonnier en dirait plus dès qu'il reviendrait à la conscience. Pour l'heure, il importait de quérir de l'aide, pour sauver Brand et Riarost.

- Faisons appel aux oiseaux. Nous connaissons leur langue. Nul autre messenger ne pourra aller plus vite qu'eux jusqu'à Thranduil...

Ainsi fut fait. Mara fit venir à elle une grive et lui murmura quelques mots en sa langue. L'oiseau s'envola avec un trille, les laissant seuls, alors que la nuit tombait...

V : Péril en la Demeure

Ils installèrent les blessés du mieux qu'ils purent, et apportèrent autant de soins qu'il était possible à leurs plaies. Brand était le plus souvent sans connaissance et n'ouvrait les yeux que rarement. La petite fille restait muette et n'acceptait que la compagnie de Mara. Pendant que la princesse tentait de la reconforter et de soigner les blessés, Ajarn et Belgorn donnèrent une sépulture à Clem et à sa famille. Ils décidèrent ensuite de monter la garde. Belgorn, qui n'avait subi aucune blessure, décida de reprendre son poste d'observation dans l'arbre. Tandis que ses compagnons s'installaient tant bien que mal, il se hissa dans le vieux chêne.

De nouveaux bruits firent sursauter Belgorn. Trois formes s'approchaient de la maison, en produisant de sinistres grognements. Leurs yeux rougeâtres brillaient dans la nuit. Des ouargues s'en prenaient maintenant à la petite troupe. Criant pour alerter ses compagnons, l'archer décocha un trait qui alla se loger dans le corps de la bête la plus proche, sauta de son arbre, puis courut rejoindre ses compagnons.

Ils calfeutrèrent tant bien que mal toutes les issues de la maison, qui leur paraissait désormais un havre bien précaire, et la nuit ne faisait que commencer. Plusieurs minutes s'écoulèrent sans que rien ne se produise, dans un silence que seuls rompaient les grognements au dehors. Puis, soudain, un coup ébranla la porte, comme si un bélier s'y était attaqué. Rya poussa un cri de terreur et alla se blottir contre Garm, la fidèle chienne d'Ajarn.

Ajarn et Belgorn avaient tiré leur épée.

Un nouveau choc les fit bondir. Une masse avait sauté sur le toit de chaume et commençait à le déchirer...

N'écoutant que son courage, Ajarn sauta sur la charpente et se hissa jusqu'au toit, donnant de furieux coups d'épée en direction de la bête. Les crocs du ouargue s'enfoncèrent dans l'épaule du forgeron, lui arrachant un cri de douleur. Le toit finit par céder, laissant l'homme et la bête rouler au sol, tandis qu'un nouvel assaut faisait trembler le volet de la fenêtre. Ajarn se redressa, couvert de sang, en proie à la plus grande des fureurs et donna de grands coups d'épée dans la masse sombre qui tressaillit et mourut.

A ce moment, le volet céda et une gueule hérissée de crocs apparut, poussant de furieux grognements, tentant de happer tout ce qui était à sa portée. Mara, d'un grand coup d'épée, trancha le mufle de la bête en hurlant.

Le silence retomba. Les compagnons étaient épuisés : combien d'assauts de ce genre leur faudrait-il repousser avant que le jour ne vienne ? Que ces monstres reviennent en force et ils n'auraient plus qu'à vendre chèrement leur peau. Bien décidés à lutter jusqu'au bout, ils réparèrent tant bien que mal les dégâts causés par l'assaut des créatures, renforcèrent la porte et attendirent, tentant de prendre quelque repos. Parfois, ils semblaient dans un sommeil sans rêves, comme en font les soldats épuisés lorsque leurs forces les abandonnent.

La lumière grise du matin les trouva toujours en vie, soulagés de n'avoir pas du subir de nouvelles attaques.

Brand et Riarost restaient inconscients, à leur plus grande inquiétude. Par contre, leur prisonnier avait ouvert les yeux. Son teint cireux ne laissait néanmoins aucun doute quant à sa fin prochaine. La flèche qu'il avait reçue lui avait perdu beaucoup de sang.

L'homme ressemblait à un forestier mais leur était inconnu. Belgorn se pencha sur lui. Une sombre colère se lisait dans ses yeux.

- Qui vous a envoyés ici ?

A l'article de la mort, le blessé gémit :

- Harn...

Ajarn reconnut alors ce nom comme celui d'un forestier disparu depuis plusieurs années. La respiration du prisonnier s'accéléra. Il bredouilla alors des propos confus, parlant d'un « roi de la forêt » et d'un « étranger », capable de « parler aux loups et aux corneilles ». L'homme rendit son dernier soupir.

Les trois compagnons se regardèrent, interloqués, en silence. Chacun retournait la situation dans tous les sens, tentant de démêler les dernières paroles du captif.

Mais l'heure était à la survie. Ajarn et Belgorn traînèrent les carcasses des ouargues loin de la clairière, pour ne pas attirer de nouvelles créatures, puis retournèrent à la cabane. A ce moment, de nouveaux mouvements à l'orée de la clairière attirèrent leur attention. Ils s'apprêtèrent à sortir de nouveau leurs épées, mais n'allèrent pas jusqu'au bout de leur geste. Indelmir et six de ses archers sortirent de sous les arbres et les rejoignirent.

- Nous avons reçu votre message.
- La situation est grave, ami, dit Belgorn. Le prince Brand et Riarost sont gravement blessés.
- Nous allons les emmener en notre Royaume. Là, nos guérisseurs pourront les sauver.
- Il faut faire vite, conclut Ajarn.

Ainsi fut fait. Les Elfes construisirent des civières pour les blessés et le cortège se mit en route, pour rejoindre la Rivière Enchantée, puis les cavernes de Thranduil.

La petite troupe avança rapidement, suivant des sentiers que seuls les Elfes connaissaient. Ces derniers devaient par moment ralentir leur marche, afin de ne pas laisser derrière eux leurs compagnons humains. A mesure qu'ils approchaient des frontières de leur Royaume, d'autres Elfes les rejoignirent et ils arrivèrent bientôt à la rivière et s'installèrent dans des bateaux préparés à leur intention.

VI : Retour chez les Elfes

Dès leur arrivée dans les cavernes de Thranduil, ils furent soignés et purent prendre du repos.

Tous s'endormirent, en sécurité, perdant toute notion du temps.

Au cœur de la nuit, Belgorn fut éveillé par un chant mélodieux. Ouvrant les yeux, il découvrit Amriel, assise près de lui, fredonnant un air mélancolique. Elle prit ses mains dans les siennes et il se rendormit, paisible.

A leur réveil, leur fatigue avait disparu, mais pas leur inquiétude. On les rassura sur le sort de Brand et de Riarost, dont les jours n'étaient plus en danger.

Ils racontèrent leur périple et l'embuscade dont ils avaient été la cible. Quand ils montrèrent les flèches tirées par leurs assaillants, les Elfes les reconnurent comme leur et expliquèrent que nombre d'entre elles avaient été les armes récupérées par des détrousseurs avant la Bataille des Cinq Armées. Ils leur apprirent également que, durant leur sauvetage, les patrouilles envoyées par le Roi avaient capturé un homme et une femme serrant contre elle une créature ressemblant à un hideux goblin, qui s'étaient aventurés sur le territoire des Elfes.

Les voyageurs, désireux d'en savoir plus sur la situation à laquelle ils étaient confrontés, demandèrent à rencontrer les prisonniers pour les interroger, requête qui leur fut accordée.

Lorsque les trois voyageurs vinrent l'interroger, l'homme, un nommé Harod, raconta son histoire. Il venait de la communauté des gens des collines, qui vivait au cœur de la Forêt et refusait l'autorité des rois de Dale. Leur chef actuel était un nommé Bragga, qui vouait une haine féroce à la ville de Dale. Mais ce ressentiment était loin d'être partagé car nombreux étaient les gens de la colline désireux de revenir près du Lac.

Avant l'hiver, un homme nommé Harn était arrivé chez eux et s'était allié avec Bragga. Harn était un homme sombre, mystérieux, capable de marcher sans bruit, de disparaître dans la forêt et de parler aux loups. Il parla longtemps avec Bragga, attisant sa haine et sa jalousie envers les gens de Dale.

Quand les voyageurs lui parlèrent de l'Etranger, Harod répondit qu'il s'agissait d'un spectre, appelé par Harn. Cet Etranger portait un cercle d'argent et un joyau rouge. Il avait donné deux corneilles à Bragga et lui avait promis la puissance, l'assurant de faire de lui le Roi de la Forêt. L'Etranger avait un but avoué : brûler Esgaroth de nouveau et prendre la couronne du Roi Bain.

Harod les implora de le conduire auprès de Bain, mais ils ne purent lui accorder cela, car c'eut été aller contre la volonté de Thranduil.

Ils allèrent ensuite voir l'être ressemblant à un orque. La misérable créature prostrée au fond de la cellule ne pouvait produire d'autres sons que des gémissements craintifs. Ses traits difformes rappelaient ceux des haïssables orques mais il était beaucoup plus petit, de la taille d'un enfant – et semblait en effet en être un. Les compagnons le laissèrent, mal à l'aise et allèrent interroger la femme, nommée Berrad. De celle-ci, ils apprirent peu de choses, si ce n'est que la vile créature était son fils et, comme il le supposaient, était né malgré elle, après qu'elle eut subi les outrages de maraudeurs orques qui l'avaient laissée pour morte.

- Il eût mieux valu qu'elle trépassé, lâcha Ajarn, amer.

Le temps leur était précieux, maintenant et la situation leur imposait la vitesse. Le Roi Thranduil était plongé dans une grande colère et était prêt à frapper les hommes des collines. Le prince Brand, conscient qu'il devrait rester chez les Elfes jusqu'à ce qu'il recouvre ses forces, pressa ses compagnons de retourner à Dale, auprès du Roi, afin de lui rendre compte des événements et de l'avertir de ce nouveau péril. Il se chargerait d'éviter que Thranduil n'entre en guerre de son propre chef.

Ajarn, Mara, toujours flanquée de Rya, embarquèrent sur un bateau mis à leur disposition par les Elfes. Belgorn fit ses adieux à Amriel, espérant la revoir sous un ciel plus clément, la jeune Elfe lui offrit une mèche de ses cheveux.

Ils partirent peu après, laissant là Brand et Riarost, aux bons soins des Elfes et quittèrent le royaume enchanté, porteurs de sinistres nouvelles.

VI : Questions et Décisions

Le retour à Esgaroth fut rapide, car le courant portait leur embarcation. Trouver le traître était leur principal souci. Ils avaient compris que cette embuscade, destinée à tuer Brand, n'avait pu être tendue que par des hommes avertis de sa venue chez Clem.

Ils arrivèrent à la ville du Lac en une demi-journée de navigation. Là, à leurs visages tristes et fermés, tous surent que l'heure était grave ; Sans un mot ou presque, ils se dirigèrent jusqu'à la maison du Maesta.

Jarland nia toute implication dans quelque trahison que ce soit, de même qu'il refusa d'envisager qu'un de ses proches, tel que Nelgin le batelier ait pu participé à un tel complot. Exaspérée, Mara alla voir son frère.

- Breid, nous avons été trahis et Brand a failli être tué. A qui as-tu parlé de notre mission ?
- Mais à personne, Mara ! Et, quand bien même, je n'en savais que peu de choses...
- Quoi qu'il en soit, tu vas venir avec nous, à Dale. C'est Père qu'il faudra convaincre. Et ton ami, cet Ethred, devra également nous suivre.

Ajarn et Belgorn trouvèrent aisément Ethred, attablé dans une taverne, devant un pichet d'hydromel. Le Rohirrim leva la tête vers eux et, à leur invitation, les suivit jusque chez le Maître, où les attendaient Mara et Breid. Là, il répondit à leurs questions :

- Si vous voyez en moi l'homme qui a informé vos ennemis, sachez que vous faites fausse route et que je suis prêt à défendre mon honneur, dussé-je pour cela me battre.

Ethred, s'il était offusqué qu'on le soupçonne de trahison, suivit néanmoins Mara et ses compagnons, apparemment désireux de prouver sa bonne foi.

- Cette affaire concerne désormais la sécurité du royaume. Une seule personne peut décider de votre sort : le roi, notre père.
- Dans ce cas, à cheval, tous ! déclara Ajarn. Nous retournons à Dale.

Et tous les six reprirent la route, galopant vers la Cité de Dale...

La route se poursuit, sans fin...

Laurent Lepleux (Août 2005)

D'après un scénario d'Olivier Legrand