

LA TERRE des HÉROS

La Geste de Dale

Troisième Volet

DRAMES en DORWINION

S'il n'est de bonne compagnie qui ne se quitte, les meilleurs amis finissent toujours par se retrouver. Ce soir de l'an 3007 du Tiers Age, dans la Maison des Rois, la princesse Mara, le forgeron Ajarn et l'archer Belgorn savouraient la joie d'être à nouveau ensemble. Bien des choses avaient changé, ces derniers jours, dans l'existence des trois compagnons. Belgorn passait la plupart de son temps avec Amriel, sa bien-aimée. Ajarn avait voyagé avec son fils jusqu'au royaume d'Erebor et en était revenu avec six Nains : Bifur, Bofur et quatre de leurs neveux, chargés de dix lances d'acier et d'or, forgées au temps du Roi Bladorthin et offertes en présent au nouveau Roi de Dale. Mara, quant à elle, était restée en Dale, s'entretenant avec ses frères et se liant également d'amitié avec Ethred le Rohirrim.

Le jeune prince Breid était parti vers Fondcombe, la demeure du sage seigneur Elrond, afin d'y trouver un conseil en ce qui concernait l'ennemi qu'il avait entrevu, l'homme de l'Ouest au diadème d'or. Breid était accompagné de Maelduin, l'Elfe sombre, qui souhaitait séjourner une dernière fois dans la Maison d'Elrond, avant de quitter à jamais la Terre du Milieu... Quant à Riarost, il avait été envoyé en ambassade auprès des rudes Beornides, à l'ouest de la Forêt.

L'Appel du Roi

Bientôt, le Roi Brand fit mander les trois compagnons afin de leur confier une importante mission : ils devraient se rendre en Dorwinion, dans la Ville des Deux Rivières. Depuis l'appel lancé par Maître Erwald, lors de leur entrevue à Esgaroth, Brand et son oncle Berion en avaient appris davantage – assez pour réaliser que la situation était plus compliquée que ne l'avait dépeint le marchand dorwinadan : d'après les investigations menées sous les ordres du sagace Maesta Jarland, il était apparu qu'Erwald n'était pas, ainsi qu'il l'avait prétendu, venu en Dale mandaté par le Maître de la Ville des Deux Rivières, mais qu'il avait apparemment agi de sa propre initiative... De plus, les marchands et les bateliers d'Esgaroth avaient rapporté à leur Maesta qu'ils faisaient l'objet de contrôles beaucoup plus rigoureux et suspicieux de la part de la garde de la Ville des Deux Rivières.

Si la raison officielle du voyage en Dorwinion était l'annonce de la mort du Roi Bain, les compagnons étaient en fait chargés d'estimer plus précisément les forces armées dont disposait la Ville et d'en apprendre un peu plus sur les manigances de Maître Erwald... Les assauts des Hommes de l'Est ayant été brisés à Fort-Levant, la seule inquiétude du jeune Roi venait désormais du Sud. La Ville des Deux Rivières était en effet reliée à l'unique pont enjambant la Rivière Rouge – un pont fortifié, certes, mais qui restait un accès possible pour des troupes venant de l'Est... Pour le Dorwinion comme pour Dale, il était vital que la Ville soit en mesure de pourvoir à sa propre défense.

Ajarn se renfrogna. Ainsi, il leur faudrait se rendre en une contrée dont on pouvait supposer qu'elle était en guerre – et, qui plus est, s'y rendre seuls, sans même une petite escorte d'archers ou de lanciers... Il regarda l'épée rapportée du tombeau, accrochée au mur, tel un trophée.

- C'eût été l'occasion pour cette épée d'être portée par un Roi... fit-il remarquer à Brand avec son habituel franc parler.

- Cette épée sera donnée à mon fils, quand le temps sera venu pour lui de me succéder. L'heure n'est pas à la guerre, Ajarn. Pas encore...

A ces mots, Belgorn remarqua un voile sombre passer sur le visage de Mara...

Le Fleuve et l'Épée

A l'appel du devoir, ils quittèrent donc leurs proches, le cœur tremblant. Ajarn laissa son épouse et ses fils. Belgorn dut se résoudre à confier Amriel à la seule protection des murs de sa Cité : les jours qui viendraient allaient leur paraître une éternité, même s'ils avaient été séparés bien plus longtemps à plus d'une occasion. En la quittant, Belgorn lui annonça que, dès son retour, leurs noces seraient célébrées.

Ils chevauchèrent jusqu'en Esgaroth, puis de là, prirent le bateau qui devait les mener jusqu'à la Ville des Deux Rivières. Entraînée par le courant, la barge qui les emmenait mit tout de même sept jours à atteindre la Cité. Durant ce temps, le paysage autour d'eux se faisait de jour en jour plus verdoyant, témoignant de la richesse du Dorwinion.

Pendant le voyage, Ajarn en dit un peu plus sur ce qu'il avait pu apprendre lors de son voyage en Erebor. Parmi les Nains, il avait découvert que l'épée ramenée du tombeau avait été forgée plus de mille ans auparavant, mais par la main d'un homme, dans les forges de l'Eotheid, terre natale de ceux qui deviendraient plus tard les Rohirrim. Les runes sur l'épée indiquaient qu'elle appartenait au Roi de la Forêt, ou à la Grande Forêt, selon la traduction qui pouvait en être faite. Selon les Nains, cette épée pouvait même dater de plus de deux milliers d'années et avoir appartenu au premier Roi du Rhovanion, nommé Bara, mort sans héritier, et dont le Royaume disparut avec lui. Ce témoignage d'un lointain passé troublait Ajarn et ses amis. Pourquoi le Destin avait-il mis cette épée entre les mains des hommes de Dale ?

Mara confia alors à ses compagnons qu'elle avait récemment eu une sorte de prémonition et avait vu Barde, le fils de Brand, recevoir l'épée... mais n'ayant pas encore vingt ans – son père, Brand, était-il donc destiné à mourir dans les prochaines années ? Ce troublant présage assombrit quelque peu la fin du voyage des trois compagnons, qui arrivèrent en vue de la Ville des Deux Rivières plongés dans de bien noires pensées...

La Ville des Deux Rivières

A l'approche de la Ville des Deux Rivières, le trafic fluvial devint plus important. Lorsqu'ils entrèrent dans les faubourgs de la Ville, ils furent saisis par l'agitation qui y régnait. La cité qu'ils découvraient était pleine de vie, de bruit et de saleté. Les maisons y étaient plus grandes et plus massives qu'en Esgaroth. Au centre de la ville, une bâtisse de grande taille attirait l'œil : il s'agissait vraisemblablement de la demeure du Maître. Au loin, à l'Est, ils virent le pont fortifié, aussi appelé la Porte de l'Est, ouvrage auquel des hommes de Dale avaient contribué... mais nulle part ils ne remarquèrent de signes indiquant que la cité se trouvait sur le pied de guerre.

Leur barge accosta sur un quai de bois. Le bruit de leur arrivée les ayant précédé, ils furent accueillis par une troupe de soldats vêtus de broignes de cuir et de manteaux couleur lie de vin, armés de lances et de boucliers.

Un officier s'approcha de Mara et l'écouta décliner son identité, celle de ses compagnons et le motif de leur visite. L'homme, de haute stature et d'allure autoritaire, se présenta comme étant le Capitaine Fenrad, chef des forces armées de la Ville. Nos trois compagnons furent ainsi escortés jusqu'à la grande demeure du Maesta de la Ville, Maître Holding, qu'un grand espace dégagé séparait des autres habitations.

La Demeure du Maître

A leur entrée dans la bâtisse, ils furent accueillis par une jeune femme : elle se nommait Viana, et était l'épouse du Maître. Elle les fit entrer dans une grande salle qui les émerveilla par sa richesse. De nombreux livres étaient posés sur de grands rayonnages de bois, la lumière du jour baissant leur parvenait à travers des vitres de verre coloré et illuminait de nombreux objets de grand prix, dont certains de facture naine. Sur l'un des murs, une tapisserie d'une grande beauté représentant la fondation de la Ville attirait également le regard. Mais l'objet qui focalisa le plus leur attention était un superbe coffre, assez grand pour contenir deux personnes et dont la serrure trahissait l'oeuvre d'orfèvres nains.

Ils furent bientôt rejoints par le Capitaine Fenrad, accompagné de Maître Holding, un vieillard au moins deux fois plus âgé que son épouse, et du fils de ce dernier, un jeune homme nommé Gheldir. Vêtu de robes dignes d'un prince, le Maesta Holding toisa les visiteurs d'un air froid et hautain.

Mara s'approcha de lui, le salua et lui annonça la mort du Roi Bain, son père.

- Je sais tout cela, répondit le vieil homme avec lassitude.

Les trois compagnons se regardèrent, interloqués par l'attitude pour le moins distante de leur hôte. Mara sortit de sa manche le pli que lui avait confié Brand et se tourna vers Belgorn, porteur d'un livre offert par le Roi, en gage d'amitié.

Maître Holding prit la lettre et le livre sans même y jeter un œil.

- Soyez assurés que j'y porterai toute l'attention nécessaire, lâcha-t-il. Souhaitiez-vous me faire part de quelque autre affaire ?

- Eh bien...hésita Mara. Nous avons rencontré un de vos marchands, Maître Erwald...

- Erwald ? l'interrompit grossièrement Holding. Il a bien mal mené ses affaires ... Sachez que ce traître a été arrêté et emprisonné... pour avoir conspiré contre mon autorité. Seriez vous de ses amis ?

Les voyageurs se regardèrent une nouvelle fois, inquiets. Avant qu'ils ne puissent ajouter quoi que ce soit, Holding était sorti de la salle.

Quelque peu embarrassée, Dame Viana les conduisit à leurs appartements. Leur présence n'était visiblement pas la bienvenue, mais ils avaient une mission à remplir et devaient rester en ce lieu, bien que leur coeur les poussât à rentrer chez eux...

Lugubre Dîner

Invités ce soir-là à la table de Maître Holding, les trois émissaires de Dale y trouvèrent le climat glacial, sans savoir si l'attitude du Maesta de la ville était due à leur présence. Il ne prononça que quelques mots de tout le repas, négligeant ses hôtes, tant et si bien que ceux-ci furent presque soulagés quand il quitta la table, les laissant avec Fenrad, Gheldir et une Viana de plus en plus gênée. Ajarn décida alors d'engager la conversation avec le Capitaine, au sujet d'éventuelles incursions d'ennemis venus de l'Est.

- La Porte de l'Est ne tombera pas, déclara Fenrad. Le Dorwinion tiendra.

L'accent du Capitaine semblait indiquer qu'il n'était pas originaire de la région. Il exposa brièvement la situation aux visiteurs : à l'Est, les Variags se montraient belliqueux, même si les troupes de Dale avaient brisé l'assaut des Balchoth à Fort Levant. Le peuple des Chariots se préparait à un nouvel

assaut, mais se heurterait à la résistance de l'armée de Fenrad. Il était fier de cette armée, qu'il avait organisée seul, transformant une milice désordonnée en un corps militaire entraîné et discipliné. A ce jour, la cité comprenait plusieurs casernes, même si le gros des forces était stationné dans la citadelle de la Porte de l'Est.

Quand Fenrad quitta la table, Gheldir tâcha d'excuser le comportement de son père, puis fit les éloges du Capitaine. Lui-même appartenait à l'armée de la cité, où il servait comme officier des archers. Ayant remarqué le superbe arc elfique de Belgorn, il convia ce dernier à tirer quelques flèches avec lui le lendemain matin. L'archer dalois accepta de bon gré, bien décidé à profiter de l'occasion pour remplir sa mission et pouvoir, ainsi, retrouver au plus tôt son pays.

Dans la Citadelle

Au matin, Ajarn et Belgorn suivirent Gheldir à la Porte de l'Est, afin de comparer leurs talents de tireurs. Ils durent d'abord passer le pont, la forteresse se trouvant sur les berges orientales de la Rivière Rouge. Ce fut l'occasion pour les deux hommes de Dale de visiter les fortifications, mais aussi de dénombrer les soldats présents. Avec au moins deux cents hommes prêts à combattre, l'armée de la cité était loin d'être négligeable.

Le concours de tir tourna vite à la démonstration, tant l'archer dalois surpassait le fils du Maître. Quand la troisième flèche de Belgorn vint se ficher en plein cœur de la cible, la mine déconfite de Gheldir en dit long. Beau joueur, il fit néanmoins de son mieux mais ne put égaler la prouesse de l'archer dalois. Cependant, l'attention d'Ajarn et de Belgorn était accaparée par autre chose. Une clameur sourde, comme celle de centaines de voix lointaines, résonnait au delà des murailles, sans qu'aucun des soldats présents dans la caserne ne parût y prêter attention.

Ce n'est qu'en se rendant sur les remparts qu'ils découvrirent que des centaines, peut-être même des milliers d'hommes, de femmes et d'enfants étaient installés, au pied des murs, dans des conditions pitoyables - et directement exposés à toute attaque en provenance de l'Est...

- Gheldir, qui sont ces gens ? demanda Ajarn.

Le jeune homme sembla hésiter, puis répondit :

- Des réfugiés venus de l'est du pays...

- Mais pourquoi sont-ils entassés ici ? Que les hommes de l'Est attaquent et ils périront tous ! Il y a là des femmes, des vieillards et des enfants...

La voix forte de Fenrad s'éleva, derrière eux.

- Que font ces étrangers ici, officier Gheldir ?

Le jeune homme semblait avoir perdu toute assurance.

- Nous sommes allés tirer quelques flèches, mon capitaine. Je ne...

- Vous êtes dans une place forte ! trancha sèchement Fenrad. Cet endroit n'est pas le lieu pour accueillir des visiteurs !

Gheldir considéra ses hôtes d'un air désolé, comme un enfant pris en faute.

- Je n'aurais pas dû vous mener ici... J'ai commis une faute... Repartez, je vous prie... nous nous retrouverons ce soir, chez mon père...

Malgré les protestations des deux hommes de Dale, ceux-ci durent quitter la citadelle, la rage au cœur. Ils décidèrent d'aller trouver Mara sans plus tarder : en tant que représentante du Roi son frère, elle saurait les conseiller... Ils retrouvèrent la princesse dans la demeure de Maître Holding, où elle avait tenu compagnie à Dame Viana et visité la grande demeure, ainsi que quelques quartiers de la ville, sous l'escorte des gardes personnels de la maison du Maesta.

Un Cas de Conscience

Belgorn et Ajarn contèrent à Mara leur découverte. Les réfugiés entassés au pied des murs, à la merci d'une attaque des hommes de l'Est, étaient sans doute ceux qui avaient déjà subi les raids de ces derniers. Restait à savoir qui avait décidé de les parquer ici, au mépris de toute humanité. N'étant cependant que de simples émissaires en pays étranger, les envoyés de Dale pouvaient difficilement ingérer dans les affaires de la Ville des Deux Rivières.

Pour tenter d'apaiser le courroux de ses deux compagnons, Mara envoya Ajarn et Belgorn dans la ville, afin qu'ils découvrent si la population était au fait de la présence des réfugiés. Les tavernes de la Ville étaient, pour la plupart, bondées. On y croisait parfois des commerçants redderks, venus d'au-delà de la mer de Rhûn, et la présence de ceux-ci ne semblait pas poser le moindre problème aux gens du Dorwinion. Au fil de leurs conversations, les deux hommes de Dale comprirent bientôt que la populace ignorait tout du destin réservé aux réfugiés, de l'autre côté du pont. La rumeur prétendait même qu'ils avaient été déplacés à l'Est et s'y étaient installés, en toute sécurité et bien loin de la Ville des Deux Rivières... C'est donc la rage au cœur, au vu du massacre qui se préparait sous leurs yeux, que Belgorn et Ajarn revinrent faire leur rapport à Mara.

Eclats

Ce soir-là, en prenant place, une nouvelle fois, à la table du Maesta Holding, les envoyés de Brand se rendirent vite compte que l'atmosphère était encore plus glaciale que la veille. S'ils se mordaient les lèvres pour ne pas évoquer les réfugiés, c'est parce que la prudence leur dictait de se taire. Ce fut, à la surprise générale, Gheldir qui rompit le lourd silence :

- Nos invités ont vu les réfugiés, ce matin...

Le visage de Maître Holding s'empourpra. Il foudroya son fils du regard et siffla :

- Et pourquoi cela ? En quoi cela les regarde-t-il ?

- Maître Holding, dit Mara, on ne peut laisser là ces malheureux : ils risquent la mort...

- Eh bien si le roi de Dale veut les accueillir sur ses terres, grand bien lui fasse ! La Ville des Deux Rivières n'a pas les moyens de nourrir ces gens... ni tout le Dorwinion, d'ailleurs. C'est une cité libre ici – pas un royaume...

Ce soir-là, le dîner arriva vite à sa fin, dans un silence glacial. Mara, Ajarn et Belgorn remontèrent vers leurs chambres le cœur lourd.

Quand Sonne l'Alarme

Le son d'une cloche les tira du sommeil. Ils se précipitèrent aux fenêtres et virent des gens, hagards, allant et venant dans les rues de la Ville, sans savoir ce qui avait déclenché l'alarme. Ils se vêtirent et descendirent, croisant les autres habitants de la demeure. Gheldir, qui avait revêtu son uniforme, leur

dit rapidement qu'il devait se rendre à la citadelle, d'où venait l'alerte. Se munissant de leurs armes, ils décidèrent de lui emboîter le pas.

Arrivés à la Porte de l'Est, ils découvrirent pourquoi la cloche avait sonné. A l'Est, à plus d'un mille, des centaines de torches brillaient. Sans en voir plus, se fiant aux dires des soldats, ils comprirent vite que les hommes de l'Est, des cavaliers Variags, se préparaient à l'assaut. Des éclaireurs avaient repéré d'importantes troupes de cavaliers à quelques lieues à peine de la Rivière Rouge, se dirigeant vers la citadelle... Au dehors, les réfugiés appelaient à l'aide, devant les portes obstinément closes... Devant l'horreur de la situation, le sang des trois compagnons ne fit qu'un tour.

De sa forte voix, Ajarn s'écria :

- Soldats ! Ouvrez cette porte !
- Que personne ne bouge ! Restez tous sur vos positions ! C'est un ordre !

La voix de Fenrad avait claqué comme un fouet. Le Capitaine se tourna alors vers les hommes de Dale :

- Ceci ne vous regarde en rien ! Quittez sur le champ cette place forte !

Belgorn soutint son regard :

- Capitaine, voici venue l'heure de nous battre ensemble, contre un même ennemi... Mais avant cela, vous pouvez sauver ceux de votre pays. Ouvrez la porte à ces malheureux...
- Cette porte restera close ! cria Fenrad. Nous n'avons nul besoin de vous, étrangers ! A présent quittez les lieux où je serai obligé d'user de la force !
- Capitaine Fenrad, ne confondez pas honneur et loyauté envers un fou ! Faites ouvrir ces portes, sans quoi le sang des vôtres coulera cette nuit et les âmes de ces malheureux viendront vous hanter jusqu'à la fin de votre existence !

Belgorn était ivre de colère. Mais Fenrad ne cédait point.

- Gardes ! tonna-t-il. Saisissez-vous des étrangers !
- N'obéissez pas à ces ordres ! cria Belgorn.

Mara intervint :

- Belgorn !

L'archer était allé trop loin, emporté par sa colère. Il jeta un coup d'œil à la princesse Mara. Celle-ci affichait une mine navrée, devant le tour désastreux que prenaient les événements. Autour d'eux, les soldats hésitaient malgré tout sur la conduite à tenir. Tous étaient loyaux à leur cité et à leur capitaine... mais tous savaient également que si les réfugiés n'étaient pas rapidement amenés à l'intérieur de la citadelle, ils seraient impitoyablement massacrés par les Hommes de l'Est, sous les murs mêmes de la forteresse...

Ajarn, à son tour, tenait tête à Fenrad. Le fougueux capitaine hurlait ses ordres, menaçant ses hommes de représailles si un seul d'entre eux désobéissait à ses ordres, qu'il tenait du Maesta lui-même. N'y tenant plus, le forgeron dalois se jeta sur Fenrad et tenta de le ceinturer.

- Ouvrez les portes, soldats ! hurla Ajarn, tout en luttant avec l'officier.

De son côté, Belgorn courut vers les portes et commença d'actionner les leviers, aidé par quelques soldats téméraires, bien décidés à sauver leurs compatriotes du carnage.

- Ils avancent ! cria quelqu'un depuis une tour. Les hommes de l'Est !

L'archer dalois se rua vers les remparts, où se trouvait déjà Mara. Au loin, on pouvait déjà discerner une longue ligne de cavaliers armés d'arcs et de lances... Eclairée par des torches ardentes, la horde de l'Est avançait au pas, semblable à un mur de chevaux et d'hommes.

Les portes s'ouvrirent. Les premiers réfugiés, en proie à la terreur, déferlèrent bientôt à l'intérieur de la citadelle. Dans la cour, Ajarn finit par mettre Fenrad à terre, après une lutte acharnée. A demi conscient, le capitaine lâcha :

- Fous ! Traîtres ! Vous allez tous nous faire tuer !

L'Assaut

Les torches avançaient toujours. Les Variags étaient nombreux, plus d'un millier d'hommes, marchant vers la citadelle où s'engouffrait encore la marée terrorisée des réfugiés.

Dès que les cavaliers furent à portée de son arc elfique, Belgorn commença à tirer. L'un après l'autre, une demi-douzaine de cavaliers tombèrent. Inexorablement, la horde continuait à avancer, attendant apparemment l'ultime moment pour se lancer au galop vers les portes...

La masse des réfugiés continuait à affluer à l'intérieur de la citadelle.

Quelques flèches furent à nouveau décochées, mais les assaillants étaient encore trop loin pour être atteints par des arcs ordinaires... Seul Belgorn put de nouveau abattre quelques cavaliers, au grand étonnement des Variags, persuadés d'être encore hors de portée... A la lueur de la lune pâle, Belgorn remarqua alors que l'un d'eux portait une armure ornée d'or, avec un heaume figurant un visage. Sans doute s'agissait-il d'un des chefs de la horde. Belgorn le vit lever son épée, comme pour donner le signal de la charge.

Le cœur battant, Belgorn se saisit d'une des flèches dont Maelduin lui avait fait présent.

- Je conservais ces traits pour une occasion particulière, songea-t-il en se rappelant Barde l'Archer. L'heure est venue...

Comme si le temps s'était arrêté, il bloqua sa respiration, prit le temps de viser le cavalier et tira. La flèche s'enfonça dans la nuit, en sifflant et alla se fichier dans l'œil du heaume d'or. Tué sur le coup, le cavalier tomba de son cheval.

Tout alla alors très vite. Un vent de panique commença alors à se propager dans les rangs des cavaliers... Puis ils tournèrent bride et repartirent au galop dans la nuit, sous le regard incrédule des soldats massés derrière les murailles de la citadelle... Tous les yeux se tournèrent alors vers Belgorn, l'archer qui, avec quelques flèches, venait de faire rebrousser chemin à une horde de cavaliers. Ce n'est que bien plus tard que nos compagnons purent comprendre ce qui s'était passé cette nuit-là, devant les remparts de la Porte de l'Est...

La Colère de Maître Helling

Dans une grande confusion où la joie se mêlait à la panique et à l'incompréhension, les trois envoyés de Dale et Gheldir firent de leur mieux pour guider les réfugiés à l'intérieur de la citadelle et éviter que cette foule encore affolée ne crée quelque bousculade meurtrière.

Au lever du jour, ils décidèrent de retourner jusqu'à la demeure du Maître pour y rendre compte des événements... Gheldir avait pris le commandement de la citadelle avec le soutien de la plupart des soldats – mais il n'en demeurait pas moins coupable de mutinerie envers son capitaine, Fenrad.

Ce dernier les attendait chez le Maesta, aux côtés de Maître Holding. Ce dernier était en proie à une extrême fureur.

- Vous quitterez cette demeure et cette cité dès demain. Vous n'y êtes plus les bienvenus... ni aucun de vos compatriotes !

Puis, il se tourna vers Gheldir :

- Quant à toi, je te chasse de ma maison, et de mon cœur ! Tu n'es plus officier de cette armée... et tu n'es plus mon fils !

Le jeune homme baissa la tête, tandis que son père se tournait vers Fenrad.

- Capitaine, je vous ordonne de rétablir l'ordre dans les plus brefs délais. Vous avez failli cette fois, ne me décevez plus...

- Maître, votre fils...

La discrète Viana tentait à son tour d'apaiser le courroux d'Holding. Ce dernier se tourna vers elle et lui asséna un soufflet si violent que la malheureuse en tomba à terre. Elle y resta étendue, terrifiée et incrédule, jusqu'à ce que Gheldir l'aide à se relever. Du sang perlait de sa lèvre fendue et un indicible chagrin se lisait dans son regard. Gheldir sortit, brisé par la douleur. Il jeta un dernier regard à son père, puis à Fenrad... Mara et ses deux compagnons quittèrent eux aussi la pièce, afin de préparer leur départ.

Justice est faite

Mara alla reconforter Viana. Celle-ci lui confia que depuis déjà plusieurs mois, Holding avait perdu l'esprit. D'après elle, la décision qu'il avait prise de clore la Porte de l'Est lui avait été suggérée par Fenrad lui-même, qui se jouait de l'esprit du vieil homme et faisait ce qu'il entendait de lui...

Belgorn et Ajarn allèrent trouver Gheldir. Les deux hommes de Dale l'encouragèrent : il devait être fort et ne pas faillir, pas maintenant, au moment où sa cité était au bord du chaos. Son père, tout comme le capitaine Fenrad, avait manifestement perdu la raison et n'était plus à même de gouverner ; l'heure était venue pour Gheldir de faire face à sa destinée.

Rasséréné par les paroles d'Ajarn et de Belgorn, Gheldir décida d'aller trouver son père pour lui faire entendre raison, si cela était encore possible. Ses deux compagnons lui emboîtèrent le pas, jusqu'aux appartements du Maître. Ils l'y trouvèrent, accompagné de Fenrad et visiblement en grande conversation.

- Père, commença Gheldir...

- Je t'ai chassé. Tu devrais déjà être parti, traître ! Et vous de même ! déclara Holding, haineux, en regardant Ajarn et Belgorn. Dois-je vous faire chasser par mes gens ?

- Il est clair que ces hommes sont des espions, dit Fenrad en portant la main à son épée, venus ici pour saper votre autorité dans quelque but secret...

- Parle pour toi, Fenrad ! cracha Ajarn, lui faisant face.

La tension était palpable dans la salle. Les yeux du capitaine jetaient des éclairs en direction d'Ajarn. Leur affrontement de la nuit précédente allait connaître son dénouement. Ajarn bondit sur Fenrad, tandis qu'Helding restait immobile, face à son fils et à Belgorn.

Les épées s'entrechoquèrent, chacun frappant avec toute sa colère. Les coups de Fenrad étaient parés par Ajarn, et celui-ci ne tarda pas à trouver une faille dans la défense fébrile de son adversaire. L'épée daloise vint se planter dans l'abdomen de Fenrad qui resta immobile, comme stupéfait, contemplant son sang répandu sur le sol et les tapisseries de la chambre...

A cet instant, Helding s'écroula, comme si toute vie l'avait brusquement abandonné. Gheldir se précipita vers lui, mais ne put que constater qu'il venait de trépasser. Surpris par la tournure des événements, Ajarn se tourna vers le vieillard et ne vit pas le capitaine sortir un poignard de sa ceinture. Utilisant ses dernières parcelles d'énergie, il se jeta sur le robuste forgeron et celui-ci eut toutes les peines du monde à éviter la lame. Les deux hommes luttèrent quelques instants, puis Fenrad s'abattit à terre, blessé par son propre poignard.

Un silence étrange s'était abattu sur la pièce quand Viana et Mara y entrèrent, accompagnée de deux soldats. Instinctivement, ceux-ci se dirigèrent vers Ajarn, mais la maîtresse de maison les arrêta :

- Laissez cet homme ! Portez plutôt secours à votre maître !

Les soldats baissèrent leur lance et se précipitèrent vers Helding – mais le Maesta avait bel et bien trépassé, frappé à la tête par sa propre démente. Alors qu'une grande confusion commençait à se répandre dans la demeure du maître, Gheldir réalisa qu'en tant que fils du Maesta, c'était à lui qu'il incombait de diriger la ville le temps que son conseil se réunisse et ne désigne un nouveau Maître. Sa première décision fut de faire mettre aux arrêts le capitaine Fenrad...

Un Nouveau Jour

Mara, Ajarn et Belgorn allèrent prendre un peu de repos. Les heures qui venaient de s'écouler avaient mis leur résistance à rude épreuve.

Ils furent bientôt réveillés par le bruit de la foule au pied de la grande maison des Maestas. Des milliers de personnes se trouvaient là, attendant sans doute que soient confirmées ou infirmées les rumeurs qui couraient à travers la ville. Ils allèrent rejoindre Dame Viana. Celle-ci hésitait quant à la conduite à tenir maintenant. Mara la regarda dans les yeux et l'encouragea à prendre la parole. Elle prit donc pied sur le balcon surplombant la foule et déclara, d'une voix d'abord mal assurée :

- Peuple de la Ville des Deux Rivières, habitants du Dorwinion ! Notre cité a été l'objet d'une attaque des hommes de l'Est, cette nuit...

Un frémissement parcourut la foule, mais Viana continua, plus sûre d'elle :

- Mais leur assaut a été repoussé, grâce à la vaillance de vos défenseurs. Hélas, l'inquiétude née de cette bataille a eu raison de Maître Helding, qui s'est éteint ce matin-même, en sa demeure...

De nouveau, il y eut un murmure parmi l'assistance.

- Le Conseil se réunit en ce moment-même et un nouveau Maesta sera bientôt nommé... En attendant, c'est à Gheldir, le fils de Maître Helding que vous devez confier vos destinées, selon la loi de notre cité... Que chacun se tienne prêt à entendre ses décisions...

Nombreuses Conversations

En attendant la décision du Conseil et le rétablissement de l'ordre dans la Ville des Deux Rivières, Mara et ses compagnons tentèrent de comprendre la machination. A leur demande, Gheldir leur raconta comment Fenrad était arrivé dans cette ville, sept ans auparavant.

Il était venu de l'Ouest, accompagnant une caravane de marchands, parmi lesquels se trouvait également un prétendu devin, nommé Madelar... En cours de route, alors qu'ils traversaient les Terres Brunes, celui-ci se mit à parler de funestes présages et d'un désastre imminent... De fait, dès la nuit suivante, une troupe d'orques attaqua la compagnie... Les marchands et leur équipage ne durent leur salut qu'au courage de Fenrad, ainsi qu'à ses talents de stratège et de meneur d'hommes. Grâce à lui, seuls quelques hommes – dont le devin – périrent dans ce qui aurait dû être un massacre. Fenrad arriva donc dans la Ville auréolé de la rumeur de son action d'éclat... En peu de temps, il sut se rendre indispensable auprès du Maître qui lui confia rapidement de grandes responsabilités. D'une milice hétéroclite, il fit une armée entraînée et disciplinée, et devint rapidement l'homme le plus puissant de la ville après le Maesta.

Maître Erwald vint ensuite rejoindre ceux à qui il devait sa liberté et son statut retrouvé. Une longue discussion eut lieu entre eux. Il commença d'abord par les rassurer : lors de leur entrevue à Esgaroth, il était bien mandaté par le Conseil de la Ville des Deux Rivières, que l'indifférence et l'intransigeance de Maître Helling envers les réfugiés avait inquiété et ému. Son appel avait donc fini par être entendu, et avait porté ses fruits. Ils reconstituèrent peu à peu le fil des événements qui avait mené la Ville des Deux Rivières au bord du gouffre, depuis l'arrivée de Fenrad, jusqu'à son emprise sur Helling. Ce dernier, féru de cette science des étoiles venue de l'Est, était persuadé de pouvoir y lire le cours du destin et recevait souvent des devins venus du Redderch, une des nations pacifiques de Rhûn avec lesquelles le Dorwinion commerçait – des devins dont les prédictions et les augures ne faisaient que le conforter dans son aveuglement. Il ne faisait désormais plus aucun doute que la folie et l'ambition avaient dévoré cet homme autrefois si sage...

Il était impossible pour nos trois compagnons de ne pas voir dans tout ceci la main de ce mystérieux ennemi qui avait déjà tenté de faire assassiner Brand dans la Forêt Noire et de briser ainsi l'alliance entre les Elfes et les hommes de Dale... La machination avait probablement commencé des années auparavant, avant même la venue de Fenrad. Il y a fort à parier que celui qui le commandait avait ourdi un plan à long terme, utilisant l'ambition de cet homme. Sans doute même le devin qui lui avait prédit gloire et puissance avait-il fait partie du complot – sans se douter que celui-ci impliquait sa propre disparition... A son arrivée à la Ville des Deux Rivières, Fenrad n'avait eu qu'à se poser en sauveur, en alimentant les rêves de puissance de Maître Helling. A eux deux, ils firent de la cité une capitale marchande et militaire, à la mesure de leurs ambitions respectives.

Et, quand les réfugiés affluèrent, ils les abandonnèrent à leur triste sort, les condamnant au massacre. On pouvait même imaginer que Fenrad avait prévu ce bain de sang sous les remparts de la citadelle ; il ne lui aurait été guère difficile de faire endosser la responsabilité du massacre au vieux Maesta, lui permettant de prendre définitivement le pouvoir dans la Ville, en profitant de la confusion et de l'horreur qu'aurait suscité chez ses habitants la nouvelle du carnage... Mais après ? Que se serait-il passé ? Les hordes Variags auraient-elles de nouveau déferlé sur le Dorwinion ? Ou bien la puissante armée de Fenrad se seraient-elles retournées contre les contrées voisines – à commencer par le royaume de Dale ? Dans un cas comme dans l'autre, une volonté maligne semblait bel et bien œuvrer dans l'ombre à la chute du Rhovanion... « *L'Ombre se fait plus menaçante* » avaient dit les Elfes de Mirkwood. Les faits leur donnaient raison, une nouvelle fois.

Le Messager Funeste

Les trois envoyés de Dale n'arrivèrent pas à obtenir d'aveux de Fenrad, emprisonné et sous bonne garde. Ils décidèrent de se rendre dans le logement de l'ancien capitaine pour y trouver, peut-être, des preuves de la machination.

Menés par Gheldir, les trois compagnons traversèrent la cité, accompagnés par la rumeur grandissante :

- Regardez, c'est lui, l'archer, celui qui a repoussé les barbares...
- Et, à ses côtés, celui qui a terrassé Fenrad...
- La femme est une princesse venue du Nord

On s'écartait sur leur passage mais, ce matin là, ce n'était pas par peur. Dans les yeux des habitants de la cité, et plus encore dans ceux des réfugiés qui s'étaient installés provisoirement dans la ville, on pouvait lire du respect et de la gratitude...

Gheldir les mena jusqu'aux quartiers de Fenrad. Le capitaine n'avait à sa disposition qu'une simple pièce, meublée de peu.

- Vous voyez, il n'y a là rien qui ne soit à sa place dans l'appartement d'un soldat...

D'un geste, Mara l'interrompit. Près de la fenêtre, une corneille ensommeillée était perchée dans une cage d'osier. Les trois compagnons se regardèrent.

- Gheldir, cet oiseau...
- C'est la corneille apprivoisée de Fenrad, la seule excentricité qu'il se soit jamais permise...
- Vous ne comprenez pas ! Cet oiseau est un messenger...
- Comment cela serait-il possible ? Vous vous jouez de moi ?
- Nous n'oserions pas, en pareille circonstance, répondit Mara. Mais certains hommes savent le langage des oiseaux, et les utilisent pour envoyer des messages. D'ailleurs, nous autres, gens de Dale, agissons souvent ainsi...

Un peu plus tard, les trois compagnons purent de nouveau interroger Fenrad... Ils comprirent alors que lui-même n'avait été qu'un pion dans une plus vaste machination... mais aussi la victime de son aveuglement et de son arrogance.

Le Destin de Fenrad

Avant sa venue en Dorwinion, Fenrad avait servi dans les armées du puissant royaume de Gondor, à l'Ouest. Bien que natif du Gondor, il était, par son héritage et comme son apparence l'attestait, un Homme du Nord, ses ancêtres appartenant à ces guerriers du Rhovanion qui avaient migré à l'Ouest aux temps du Roi Menalcar, après la Guerre Civile qui avait déchiré ce royaume.

Servant sous la bannière de Minas Tirith, Fenrad avait fait partie de la garnison qui occupait la cité d'Osgiliath, que les Hommes du Gondor avaient repris aux Orques et où ils tentaient tant bien que mal de rétablir leur présence ; là, il avait souvent eu l'occasion de démontrer sa bravoure et un sens certain du commandement. Ces qualités lui firent espérer une promotion au rang de Capitaine, mais celle-ci ne vint jamais. Blessé dans son orgueil, le combattant alla jusqu'à rencontrer l'intendant Denethor, lequel éclata de rire en entendant ses doléances : comment un simple *homme du bas*, qui portait sur lui l'héritage de ses ancêtres du Nord, pouvait-il oser croire qu'il était digne de commander d'authentiques hommes de l'Ouistrenesse ? Le lendemain de cette humiliante entrevue, Fenrad prit la décision de désertir cette armée à laquelle il avait consacré sa vie et qui ne lui avait offert en retour

que mépris et ingratitude. Il partit vers le nord-est, bien résolu à devenir le maître de sa propre destinée... et à ne plus jamais recevoir d'ordres de qui que ce soit.

Alors qu'il chevauchait seul dans les Terres Brunes, il rencontra une caravane de marchands qui faisait route vers le Dorwinion. Il décida de voyager à leurs côtés... C'est là qu'il fit la connaissance du nommé Madelar, un homme mystérieux qui prétendait pouvoir lire le destin dans les étoiles – des propos que Fenrad accueillit d'abord avec un scepticisme méprisant, même (ou peut-être surtout ?) lorsque Madelar lui certifia que lui, Fenrad, était promis à un grand et glorieux destin. Puis Madelar se montra de plus en plus inquiet et fit bientôt courir le bruit que la caravane courait un grand danger – rumeur qui ne manqua pas de provoquer un certain émoi parmi les voyageurs...

Une nuit, le campement fut attaqué par une bande de maraudeurs orques. Dans la panique et la confusion, Fenrad, en soldat expérimenté, parvint néanmoins à organiser la défense de la caravane, empêchant ainsi les voyageurs d'être massacrés jusqu'au dernier... Les Orques prirent la fuite et les voyageurs purent finalement arriver jusqu'en Dorwinion, avec quelques blessés dans leurs rangs et sous la conduite de Fenrad, dont la bravoure et le sang-froid firent l'admiration de tous. Quant à Madelar, il faisait partie des quelques infortunés qui avaient trouvé la mort lors de l'attaque des Orques... A aucun moment, Fenrad ne songea qu'il avait pu être le jouet d'une volonté maligne ; fier de son exploit martial, grisé de pouvoir enfin commander, il se mit à songer que l'infortuné devin avait dit vrai et qu'un grand destin l'attendait au bout de sa route... De fait, il ne tarda pas à recevoir un présage de cette glorieuse destinée. La veille de l'arrivée à destination de la caravane, alors qu'il se trouvait à l'écart du campement, plongé dans ses rêves de grandeur, Fenrad reçut la visite d'un oiseau noir qui lui parla, l'appelant par son nom. Ebahi, Fenrad écouta l'étrange messager lui révéler la destinée qui l'attendait. Celui-ci lui apprit que, comme il l'avait toujours senti en son for intérieur, il n'était pas un homme commun : dans ses veines coulait le sang des anciens rois du Nord... comme le prouvait le fait qu'il pût entendre et comprendre la langue des oiseaux. Les histoires que lui contait sa mère, lorsqu'il était enfant, ne disaient-elles pas que les Elfes avaient jadis enseigné ce langage aux plus nobles des hommes du Rhovanion, la terre de ses ancêtres ? Et lui, Fenrad, était destiné à devenir roi à son tour – à bâtir un royaume par la seule force de sa volonté...

Pendant les années qui suivirent, alors qu'il devenait à force de patience et d'ambition un des hommes les plus puissants de sa nouvelle cité d'adoption, Fenrad continua d'écouter les paroles de la corneille, ce conseiller secret qu'il pensait être le messager de sa destinée... mais qui n'était en réalité que l'instrument de sa perte. Peu à peu, la vision de son destin se fit de plus en plus précise, grâce aux révélations de son « oiseau royal », qui lui souffla même comment parvenir à ses fins. Il devait d'abord se créer une armée digne de ce nom afin, le moment venu, de disposer de la force nécessaire à la réalisation de ses ambitions. En attendant ce jour glorieux, il lui faudrait ravalier sa fierté et accepter de recevoir des ordres de ce marchand arrogant qui se disait « Maître » de sa cité... jusqu'à ce qu'il puisse provoquer sa chute et prendre enfin ce pouvoir qui lui revenait de droit.

Lorsque les réfugiés venus de l'est du Dorwinion commencèrent à affluer en masse vers la Ville, Fenrad sut que son heure était venue. Sur les conseils de la corneille, il persuada aisément Holding, un homme déjà aveuglé par sa propre arrogance, de laisser les portes closes, tout en laissant entendre à certains de ses hommes qu'il lui coûtait d'appliquer ces ordres, mais qu'il se devait de les faire respecter, en bon Capitaine loyal à son Maesta. Le plan était simple : Fenrad savait que les hommes de l'Est ne tarderaient pas à attaquer... Il ne doutait pas que, sous son commandement, la forteresse de la Porte de l'Est pourrait repousser leurs assauts – mais les réfugiés, piégés entre la citadelle et les hordes de cavaliers, seraient massacrés par les Variags, au pied même des murailles... Une fois la bataille gagnée, Fenrad n'aurait aucun mal à exploiter l'horreur provoquée par ce carnage et à retourner ses hommes contre le Maesta. Une fois Holding destitué, il lui serait tout aussi facile de jouer sur le climat de peur provoqué par l'attaque des Variags et de devenir le nouvel homme fort de la Ville – il commencerait par demander au conseil des marchands de lui octroyer les pleins pouvoirs, afin de pouvoir organiser au mieux la défense de la cité et, à travers elle, du reste du Dorwinion. Avec le soutien de son armée et de la populace, il se proclamerait roi...

Aveuglé par son orgueil, Fenrad ne soupçonna jamais qu'il ne faisait qu'accomplir les desseins d'un puissant serviteur de l'Ennemi, ayant reçu pour mission de préparer la chute du Rhovanion... Plus ironique encore, Fenrad restait convaincu d'agir dans l'intérêt des gens du Dorwinion et d'œuvrer à la lutte contre le pouvoir grandissant de l'Ombre, comme il l'avait fait jadis, en Osgiliath, en combattant les Orques. L'Ennemi, il le savait, était partout et face à cette terrifiante menace, les véritables Hommes ne pouvaient compter que sur eux-mêmes – ni sur les Elfes, ni sur les Nains, ni même sur les vestiges de la grandeur passée de Numenor. En ces temps de ténèbres, le seul espoir de l'humanité résidait dans le courage et l'ambition d'hommes tels que lui, assez sages pour entrevoir l'avenir et assez forts pour faire ce qui devait être, fût-ce au prix de quelques milliers de vies sans importance...

A court terme, un dirigeant comme Fenrad, aveuglé par ses rêves de grandeur et fort d'une armée non-négligeable, aurait constitué une menace directe pour ses voisins – à commencer par Dale, qu'aucune frontière naturelle ne séparait du Dorwinion. L'ascension de Fenrad faisait manifestement partie d'un plan plus vaste – un plan dans lequel s'insérait également la tentative d'assassinat de Brand, dans la Forêt Noire, et les manœuvres de Harn le Maudit auprès de Braga et de ses brigands des collines. La corneille de Fenrad obéissait à coup sûr au même mystérieux maître que celles de Braga, sans doute cet étrange homme de l'Ouest qu'avait entrevu le prince Breid lors de sa capture...

Départ et Retour

Le temps était venu pour les trois compagnons de retourner en Dale.

Maître Erwald, promptement élu Maesta de la cité par le Conseil, décida d'envoyer avec eux Gheldir, promu Capitaine en récompense de sa valeur. Tandis que la Ville des Deux Rivières consacrerait son énergie et une partie de son trésor à aider les réfugiés, le jeune officier avait pour mission de renouer les liens entre sa cité et la ville de Dale. Les deux contrées avaient tout intérêt à s'unir, pour devenir les deux piliers d'une alliance puissante, face aux menaces venues de l'Est... et aux agissements de ceux qui, de leur plein gré ou à leur insu, servaient les desseins de l'Ennemi.

Plusieurs semaines après leur retour, les compagnons apprirent enfin la vérité sur la brusque retraite des Variags. Le chef au masque d'or que Belgorn avait abattu, était un terrible seigneur de guerre nommé Jebal Khan, que ses guerriers considéraient comme une sorte de démon à visage humain : les gens de l'Est qui commerçaient avec le Dorwinion racontaient qu'une noire sorcellerie l'avait rendu invulnérable à toutes les armes humaines, un don qui, plus d'une fois, lui avait permis de défier la mort... Avec une seule flèche elfique, Belgorn avait abattu celui que ses hommes appelaient l'Immortel, semant un véritable vent de panique dans leurs rangs. Longtemps après la fin de cet âge, les gens du Dorwinion contèrent à leurs enfants l'histoire de cet archer venu du nord qui, d'un seul trait, repoussa une armée et sauva une cité.