Chapitre 24 : Ouverture des jeux

Par myfanwi

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Épisode 24 : Ouverture des jeux

Par Chl007

Les Aventuriers venaient tout juste d'apprendre que leur allié Milich, alors même qu'il les avait accompagnés à Kirov des mois plus tôt pour tenter d'empêcher la guerre, était peut-être impliqué lui aussi dans cette sombre histoire de gemmes de l'Abîme. Mais ils n'avaient pas le temps d'y réfléchir pour le moment : plus loin, des personnes étaient en train de pousser l'armoire qui dissimulait le passage secret et s'apprêtaient à les rejoindre. Conservant son sang-froid, Grunlek s'adressa aussitôt au marchand.

— Vous aviez dit que vous aviez peur pour votre vie si jamais on savait que vous nous aviez parlé. Là, y'a des gens qui arrivent, c'est dans votre intérêt de nous permettre de nous échapper sans qu'on soit vus. Est-ce que vous avez une autre sortie ?

Marmonnant dans sa barbe que les quatre individus avaient foutu sa vie en l'air, il leur indiqua malgré tout un lourd présentoir couvert de gemmes, qu'il se mit à écarter les unes après les autres. Mani ne se priva pas pour lui apporter son aide, et, dans son dos, Grunlek prit soin de récupérer la gemme de l'Abîme que le marchand avait jeté au sol avec les autres. Sans trop d'efforts, ils parvinrent à déplacer l'imposant bloc de pierre, révélant un escalier.

Ils s'y précipitèrent, pressés par le marchand, et, pendant de longues minutes, ils progressèrent dans des galeries sombres. Ils avaient perdu tout point de repère et ne savaient pas trop où ils se trouvaient exactement par rapport à la ville. La personne encapuchonnée devant eux les guidait à travers les souterrains, qui se révélaient parfois étroits, au point que le groupe devait se mettre à ramper ou marcher pliés en deux.

Au bout d'un moment, les aventuriers en fuite parvinrent à un croisement plus large. Sur le côté se trouvait un petit tas d'or auprès duquel Mani se rendit immédiatement, pour s'allonger dedans et écarter les bras en dessinant un ange dans les pièces dorées, un grand sourire aux lèvres (et au passage en fourrer quelques poignées dans ses poches, histoire que les gemmes de pouvoir qu'il avait grappillé dans la salle des enchères ne se sentent pas trop seules). C'était

tellement plus intéressant que les quelques squelettes et cadavres en décomposition qu'il y avait un peu plus loin !

En fin de cortège, les gardes nains, affaiblis par leurs blessures suite à leur confrontation avec les Aventuriers, traînaient la patte. S'arrêtant au niveau de l'intersection, le marchand tendit le bras et indiqua avec une légère pointe d'agressivité :

— Si vous continuez droit devant, vous arriverez au Quartier des Ombres. Moi, maintenant, vous m'excuserez, mais je vous laisse ici.

Il commença à s'en aller dans une autre direction, provoquant les protestations des Aventuriers, en particulier de Grunlek, qui tenait à savoir ce qu'il y avait dans les autres directions. Avec agacement, le marchand grommela que la galerie du nord les mènerait vers l'extérieur de Fort d'Acier. Shin avait quelques doutes, se demandant s'il ne les menait pas en bateau, mais sans aucune autre intervention des Aventuriers, le personnage au capuchon s'éloigna rapidement, suivi par ses gardes blessés.

Grunlek et Shin partirent dans la direction que leur avait indiquée le marchand. Bob et Mani les suivirent, après que le mage ait fait un discret détour pour imiter son ami et récupérer quelques pièces d'or pour s'auto-dédommager des tournées générales qu'il avait payées à tous les ivrognes du Tambour Brisé. L'elfe commença par pleurnicher que c'était son idée, avant de gentiment lui proposer de l'aider à porter son or. Au loin, la voix haineuse du marchand résonna une dernière fois dans les souterrains obscurs.

— J'espère que Thagor vous tuera tous ! Idiots !

— ... Ouais ? répondit Mani sans conviction.

— Au plaisir ! lança Balthazar dans le même temps, tout en rejoignant ses deux autres compagnons (en transportant lui-même son or sous le regard déçu du télékinésiste).

Les quatre amis poursuivirent leur route et arrivèrent dans le Quartier des Ombres, surgissant de sous un tapis. Oui, parce que le passage secret d'où ils arrivaient était très habilement et discrètement dissimulé sous un tapis. Ils revinrent à l'air libre (bon, même s'ils étaient toujours dans la montagne, mais passons) et observèrent les alentours.

Un peu plus loin se trouvait une sorte de bureau de change : des nains auprès d'un cheval

attelé étaient en train de décharger des marchandises et attendaient visiblement d'être payés. Sur le côté, des mendiants s'attroupaient dans l'espoir de pouvoir ramasser quelques bouts de minerai qui seraient tombés. Cela arrivait parfois que les sertisseurs de gemmes jettent les pierres de moins bonne qualité : les plus pauvres qui parvenaient à les récupérer les revendaient ou les échangeaient contre de la drogue ou de la nourriture.

Pendant que Grunlek fixait du regard le regroupement de nains, Balthazar avait remarqué du coin de l'œil que des colonnes soutenaient les galeries et songea qu'une petite charge d'explosifs judicieusement placée là pourrait bien servir à faire sauter tout le quartier. Son ami au bras mécanique haussa un sourcil perplexe alors qu'il déballait ses pensées à voix haute.

— Merci pour ta solution contre la pauvreté, Bob, ne put-il s'empêcher de commenter, sarcastique.

Les autres rigolèrent doucement.

— Non ! Non, non, non, non, mais non, mais bande d'enfoirés ! se récria le mage, outré. Non, c'est pas ce que je sous-entends ! Ce que je sous-entends, c'est que ce serait très facile pour un groupe autre que nous — parce qu'on n'est pas obligés de semer la mort et la destruction à chaque endroit où on va... Voilà. Notamment les riches, justement !

Ses trois compagnons hochèrent la tête à ses paroles. Il n'avait pas tort. Pendant ce temps, quelques personnes dévisageaient les Aventuriers avec étonnement, vu que c'était quand même assez peu habituel de voir des gens surgir de sous un tapis. Mais très rapidement, chacun retourna à ses affaires sans leur prêter davantage d'attention. Le plus naturellement du monde, Bob attrapa des bûches dans le tas de bois à côté duquel ils se trouvaient et se mit à les empiler sur le tapis d'où ils venaient, dans l'espoir de bloquer le passage à d'éventuels poursuivants. Les autres l'aidèrent dans sa tâche, tout en résumant à voix basse leur situation.

Ils étaient venus ici depuis la Tour des Mages parce qu'ils avaient trouvé là-bas une gemme de l'Abîme, une pierre interdite, dont ils recherchaient le propriétaire. Ils étaient enfin parvenus à trouver un indice quant à l'identité de cette personne, et ce grâce à un extraordinaire coup de chance. Juste en allant dans une auberge (ce qui conforta Bob dans l'idée que c'étaient les meilleurs endroits du monde. Avec les bordels. Et les puits de mana). Et finalement, les Aventuriers réalisèrent que... en ce qui concernait leurs recherches, plus rien ne les retenait vraiment à Fort d'Acier. Milich connaissait le propriétaire de la gemme de l'Abîme, ils n'avaient qu'à lui mettre le grappin dessus et lui demander.

Mais rapidement, le sujet de la situation diplomatique à Fort d'Acier revint sur le tapis (comme

les bûches qu'ils étaient toujours en train d'y empiler). Après leur passage dans la ville, auprès du « vrai » peuple nain, Grunlek avait constaté que les élites n'avaient rien à faire des plus pauvres. Que ce soit Gargrim ou Thagor, aucun à ses yeux ne méritait de gouverner le peuple nain. Sa décision était prise, il était déterminé à faire changer les choses et à apporter à Fort d'Acier les valeurs qui lui avaient toujours tenu à cœur : la justice, la tolérance et l'égalité.

Les Jeux de la Fosse ne duraient qu'une journée. Et si Grunlek les remportait, malgré les risques qu'il encourait, il aurait suffisamment d'influence pour faire basculer les élites naines de son côté.

Il y eut une longue conversation entre les aventuriers, où les arguments de Shinddha ne furent pas vraiment retenus sous prétexte que lui-même fuyait ses responsabilités face à ses centaines de gosses qui se baladaient sûrement un peu partout aux quatre coins du Cratère. Mais au final, Grunlek avait tranché, et il ne changerait pas d'avis. Il ne voterait pas pour un candidat, il n'essaierait pas dans l'immédiat de sauver son oncle de la maladie des pierres : il allait participer aux Jeux de la Fosse. Et peut-être cela lui permettrait-il de monter lui-même sur le trône, afin de donner au peuple nain un avenir meilleur.

Après leur visite fort intéressante dans le Quartier des Ombres, les Aventuriers retournèrent au palais et se rendirent à la salle du trône. Là, Grunlek s'avança vers Kahn, l'intendant. Les regards de ses deux rivaux pesaient dans son dos. Le nain les convoqua également, puis déclara fermement :

— Thagor, Gargrim. J'ai été rendre visite à notre peuple, dans les bas quartiers, ceux que vous avez tendance à énormément oublier. C'est inadmissible, vous êtes là à essayer de vous enrichir, vous êtes là à essayer d'avoir de la puissance militaire et vous ne vous occupez même pas des vôtres, de ceux qui ont véritablement besoin de votre aide.

Grunlek marqua une légère pause, inspira profondément, puis annonça avec détermination :

— C'est pourquoi j'ai pris ma décision. Je ne voterai pour aucun d'entre vous. Je vais invoquer les Jeux de la Fosse.

À peine Grunlek eut-il fini sa déclaration que Gargrim s'emporta.

— Comment ça ?! Mais pour qui est-ce que vous vous prenez ? rugit-il. Vous avez fui vos responsabilités il y a des années, et maintenant vous revenez comme une fleur pour essayer de monter sur le trône ?! C'est une honte !

— Ce qui est une honte, c'est votre attitude à l'heure actuelle, répliqua l'aventurier avec agacement en relevant le menton. Oui, j'ai fui. Oui, on m'a fait clairement comprendre que je n'avais pas ma place ici, mais maintenant, le peuple nain a besoin d'aide et je suis là.

Thagor demeura silencieux, écoutant le débat avec intérêt. Quant à Gargrim, il n'en démordit pas.

— Vous n'avez aucune légitimité pour prétendre au trône des nains ! Nous nous battons contre Lorimar et contre les hommes dans les montagnes depuis des années alors que vous, qu'est-ce que vous faisiez ? Vous vous promeniez avec vos amis ! Pour qui est-ce que vous vous prenez ?

Pendant que Gargrim hurlait tout son soûl pour qui voulait bien écouter ses vociférations, Mama Casse-Roc s'approcha de Grunlek avec inquiétude pour lui rappeler que les Jeux de la Fosse n'étaient pas à prendre à la légère, qu'ils pourraient aller jusqu'à causer sa mort. Cela ne le fit guère changer d'avis. Il se permit même une petite plaisanterie en référence à Théo, qui après tout, était déjà mort plusieurs fois, et que pourtant ils se coltinaient toujours. Alors que ses amis ricanaient à sa remarque, Mama Casse-Roc continua d'insister, se penchant pour lui chuchoter à l'oreille un autre plan. Il n'était pas obligé de participer à ces Jeux et d'y risquer sa vie, il suffisait qu'il lui laisse quelques jours et ils s'empareraient du pouvoir de force... À voix basse, Grunlek refusa sa proposition.

— L'important, ce n'est pas que j'accède au trône, c'est qu'eux n'y accèdent pas. Les Jeux de la Fosse vont avoir lieu. Mais n'hésitez pas à essayer de rassembler des gens si jamais ça ne se passe pas comme prévu.

Mama Casse-Roc soupira.

— C'est votre choix, mon garçon... j'espère que ça se passera bien pour vous.

Elle recula de quelques pas, laissant Kahn Grisetoison s'avancer. Celui-ci s'adressa à l'assemblée des nains présents dans la salle du trône.

— Les Jeux de la Fosse ont été convoqués. Qui se nommera pour participer ?

Gargrim et Thagor s'avancèrent, le premier affichant une expression de contrariété, le second

un masque résigné. Les autres nains du Sénat échangèrent des regards hésitants, mais aucun n'osa lever la main. Ils savaient tous ce qu'il se passerait s'ils tentaient de participer. Après un instant d'attente, Kahn Grisetoison posa son regard sur le troisième candidat, Grunlek, et déclara haut et fort :

— Les Jeux de la Fosse sont convoqués !

Un immense cor résonna alors à travers tout Fort d'Acier, faisant vibrer les murs. Mama Casse-Roc fixa les quatre Aventuriers en soupirant, toujours peu emballée à l'idée que son protégé risque sa vie si facilement.

— Suivez-moi, je vais vous accompagner à votre chambre... vous aurez besoin de repos, cette nuit.

Elle les guida jusqu'à une pièce située à l'écart de la salle du trône, mais toujours dans la cour royale naine. Sur l'un des quatre lits de la chambre, une note était déposée. Sous l'impulsion de sa curiosité naturelle, Bob se précipita aussitôt dessus, talonné par Mani, qui se mit sur la pointe des pieds et s'appuya sur lui pour lire par-dessus son épaule. Mais se rappelant un peu tardivement qu'il ne savait toujours pas lire le nain, le mage passa finalement le papier à Grunlek.

Sur la note figuraient différentes instructions et schémas dont il ne comprenait pas vraiment le sens. La seule chose à peu près claire pour lui était les trois premières lignes rédigées en tête de l'étrange message : « Lorsque sonnera le cor, ne partez pas et attendez. Ton ami, M. » Le reste du papier ayant l'air assez important et lié aux Jeux de la Fosse qu'ils s'apprêtaient à vivre, Balthazar et Grunlek passèrent un long moment penché dessus à essayer de mémoriser les nombreux dessins et les annotations. Puis ils discutèrent pendant plusieurs minutes, tentant d'élaborer un début de stratégie. La fatigue l'emporta finalement et ils partirent se coucher.

Le lendemain, à l'aube, un énorme bruit de cor les réveilla en sursaut. La sonnerie tonna pendant plusieurs secondes, et, lorsqu'elle cessa enfin, les Aventuriers entendirent une clameur sourde monter de la cité tout entière.

Les Jeux de la Fosse commençaient.

À partir de cet instant, tout et n'importe quoi pourrait les tuer.

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés