

Fishmondt

Non loin d'Halcast, au sud-ouest au-delà de la route principale vers Ludia, se trouve la ville de Fishmondt. En fait de ville il s'agit d'un rassemblement opportuniste de tout un tas de personnes attirées là par l'appât du gain. Fishmondt est encastré dans une fissure. Lorsque vous êtes sur la route de Ludia ou la route qui plonge vers le sud de la contrée du Suelan, la fissure est invisible. Masquée par les forêts et les champs des villages environnants, c'est une véritable fourmilière qui s'agite là à quelques quatre cents mètres sous la surface. La ville ou plutôt les strates successives d'habitations créées par les vagues de migration, est coupée en deux par une rivière qui s'élargit très vite. Tout aussi secrètement que la ville, cette rivière que les habitants appelle Ocre, fonce en sud-est, traverse la forêt de Luna Purcy pour se jeter dans le fleuve de la région des lacs. Dans les entrailles de la terre à la source de Ocre se déploie un réseau minier incommensurable contrôlé par la plus grande ethnie de Nains d'Amadrim. Ils sont très peu connus. On les appelle "les Gris", leur peau prenant une teinte de minerai de fer lorsqu'ils restent en pleine lumière trop longtemps. La plupart reste sous terre et ils vivent toute leur vie dans le réseau minier qui est en fait la plus grande ville d'Amadrim. Elle n'a pas de nom en particulier, personne ne s'intéresse à cet endroit et cet endroit ne s'intéresse à personne. Fishmondt est en quelque sorte la partie émergée du réseau minier. Les nains contrôlent l'intérieur, Fish Osbawn contrôle l'extérieur. Fish Osbawn est le descendant direct d'une très très vieille famille qui a conclu il y a des siècles un pacte avec les "Gris". Physiquement Fish Osbawn porte les traits et l'apparence en général d'une ancienne ethnie disparue. Quelques habitants ont aussi quelques restes de ce peuple assez particulier. Les mauvaises langues qui connaissent Fishmondt diraient que Osbawn Fish est le plus gros rat d'Amadrim, ce qui est vrai dans tous les sens. Un gros rat sans âge, dépassant les deux mètres, énorme, se déplaçant tout en glissade et en pas chassé avec un corps difforme, une respiration haletante dès le moindre effort, il reste l'homme le plus puissant de Fishmondt et aucun Nain Gris ne s'amuserait à le défier ouvertement. Les Nains Gris respectent Fish parce que Fish respecte les Nains Gris.

Par un beau matin printanier plein de volutes écoeurantes, alors que Smuz nettoie le pont de la quatrième traverse, il lève la tête au bruit d'un hennissement. Plissant les yeux pour mieux cerner le nouvel arrivant, il voit un homme avec un chapeau arriver par le chemin Ouest. Le chemin Ouest n'est jamais utilisé sauf pour expulser les bannis ou de temps en temps la visite de personnages importants assez initiés aux routes secrètes pour accéder à Fishmondt.

Smuz, homme de petite taille, ratatiné et dur comme du bois sec, n'a toutefois aucune envie d'être le messenger de l'arrivée d'un étranger auprès d'Osbawn, il tourne le dos à la route et continue son balayage avec une concentration jusqu'ici inégalée. Un miaulement l'oblige toutefois à jeter un coup d'oeil. Consterné, il se rend compte que d'autres cavaliers sont apparus au détour de la falaise et que maintenant il discerne quatre arrivants. Encore trop loin pour bien comprendre à qui il a à faire, il jette un coup d'oeil sur la tour de garde. Ce fainéant de Sigmur n'est pas en poste, les autres membres de la garde des Fishers doivent soit découvrir, soit être en patrouille sur les plateaux est des tribus orques Gilmash. La quatrième traverse est l'endroit où logiquement les gens passent pour atteindre le baraquement d'Osbawn. Smuz soupire un bon coup, met son balai en bandoulière et se précipite vers la "grande maison".

“Le chat s’agite Gensi Red” lâche la première cavalière. L’intéressé tourne la tête et sourit, il caresse la tête du chat qui ronronne, tourne sur la large épaule du guerrier, s’étire et miaule de nouveau. Sous son large chapeau marron délavé Gensi Red refixe son attention sur Fishmondt. Une barbe en broussaille, une cicatrice sur la joue gauche en forme de griffe, un large poncho cachant une cotte de mailles usée, les yeux malicieux, Gensi Red se fait une joie de débarquer à Fishmondt. Sur la gauche des maisons qui s’accrochent à la falaise, des terrassements chaotiques donnent l’impression que tout va s’écrouler d’un moment à l’autre. La falaise s’élève à perte de vue et le ciel bleu est masqué par une nappe de brume caractéristique de l’Ocre charriant des substances nocives servant à l’excavation des mille minerais. Sur la droite à l’est, des chemins abruptes transpercent la roche et à cette heure de la journée on peut voir quelques ouvriers rentrer chez eux sur les plateaux est ou se rendre dans les entrailles. Au milieu Ocre déjà large qui coule silencieuse et faussement endormie. La cavalière monte à son niveau et l’observe attentivement. C’est une petite brune à lunettes rondes avec un hibou sur l’épaule. Elle machouille un bâton de réglisse et porte un chapeau encore plus large que celui de Gensi Red. Derrière vient un homme le visage coupé au couteau, fin et sec, mal rasé, un sourire narquois collé au lèvres. Un grand corbeau noir est posé sur la tête de son cheval. A ses côtés vient un homme immense et massif, crâne rasé, énorme barbe, torse nu à la peau mate, le corps bardé de tatouages. Un ours l’accompagne. Ce que Smuz n’a pas vu c’est que d’autres viennent derrière et cette compagnie n’emprunte pas la quatrième traverse. Ils restent sur la rive Ouest et se rendent à un endroit précis. La maison de l’elfe de la région des lacs: Inicia.

Smuz n’a pas besoin de sonner, de frapper, il passe par la porte des “petits” toujours ouverte jour et nuit. Il arrive dans le grand hall et se sent encore plus petit. Il marche bien sur le côté pour ne pas salir le tapis ancestral kilométrique qui mène au grand escalier. Tout autour ce sont des portes immenses, des tableaux immenses, des meubles immenses et lui se dit qu’arrivé à la première marche il aura la taille d’une fourmi et que Osbawn va l’écrabouiller. Il emprunte les petits escaliers taillés dans les grands escaliers qui lui arrivent au nombril. Une fois en haut il emprunte le couloir qui le mène au grand bureau. Il ne frappe toujours pas et rentre par la petite porte en s’écriant le plus jovialement possible:

“Osborn de la visite, des arrivants sur la route Ouest et...” Le gros rat n’est pas là où il devrait être, les projectiles n’ont pas volé, la dernière fois il a pris un os de la taille de son bras en pleine figure. Non...Osborn est de dos à la fenêtre et soupire. Smuz a beau chercher dans sa tête, cette situation n’est pas dans le manuel des relations avec le Boss. Il va falloir improviser...ou faire demi-tour. Faire demi-tour lui paraît une solution très acceptable.

“Viens là Smuz...Je vais te montrer quelque chose.” Le petit homme s’approche docilement mais pas tranquille. Une énorme paluche vient l’attraper par la chemise et Smuz se voit hisser sur le rebord de la fenêtre. Il n’a jamais été aussi près du Boss auparavant et mise à part cette odeur d’oignon qui pourrait être un détail important, c’est surtout la masse de l’individu qui le tétanise.

“Par la fenêtre...” Smuz se retourne et voit à travers les carreaux crasseux une compagnie de cavaliers sur la rive ouest. Il met un coup de manches sur la vitre, complètement inefficace, mais perçoit tout de même l’étrangeté de la procession. Des cavaliers accompagnés d’animaux...

“Ils vont chez Inicia...” murmure Osborn

“Mais...mais... elle est morte !

- C'est pour cela qu'ils sont là...parce qu'elle est morte. Que sais-tu d'Inicia, Smuz ?
- Boss... bizarre la question sauf le respect que je dois des fois, Inicia c'était l'elfe de Fishmondt depuis...depuis...pfff...toujours, aussi loin que j'essaie de pousser ma cervelle de moineau...
- aussi loin que moi ? Mmh ?
- C'est ça ! c'est ça !" Smuz agite sa tête frénétiquement et sa voix monte dans les aigus, les yeux exorbités. "Ben dis donc...ben dis donc..."
- Tu es toi aussi un des plus vieux Smuz, je ne compte pas Goldt, Gulit, Groff, et toute la Famille des Gris, je parle des extérieurs...Tu n'as rien à faire, là ?
- Ben j'l'avais la quatrième...
- Ca attendra !"

Alors que Smuz se fait soulever comme une feuille, il remarque quelques abeilles collées aux vitres.

La nuit tombe et le feu crépite dans le jardin elfique. La maison d'Inicia respire la région des lacs, enclave de sérénité, véritable poumon de Fishmondt. Gensi Red aiguise une lame tandis qu'un autre quelque part fait sonner une guitare. L'ours émet un gros brouff avant de s'allonger dans l'herbe. Le chat fixe le feu d'une manière pas commune pour un chat. Le corbeau s'est trouvé une branche haute dans un des Ouskas à l'entrée. Cent-yeux est allongée couverte d'abeilles qui entament leur nuit.

“ ‘ai vu le gros rat avec un petit homme, ils nous observaient.” susurre Cent-yeux pour éviter que certaines de ces petites amies s'engouffrent dans sa bouche.

Gensi Red crache sur le côté.

“ Sûr qu'il aimerait être une petite souris aster...”

Un grand cri de singe perce la tranquillité nocturne et une course-poursuite s'engage à travers le jardin. Jesper Green pourchasse le primate qui trouve refuge dans l'Ouska du Corbeau, le Corbeau s'y met, et entre les cris des animaux, les insultes de Jesper, des rires fusent de l'obscurité.

“ Té 'spèce la moukat, mi sa totoss sinze la !

Kosa la fé Jes !

- Ma té pou pissé la moukat la pinz mon ki couyon !
- La trap ton kabo vé dir !"

Le singe s'esclaffe, l'ours gronde, la compagnie rigole...jusqu'au moment où le chat détale. Les yeux de Gensi Red luisent.

“C'est parti !"

C'est l'histoire de Gensi Red et du chat. Gensi Red vivait aux abords de la région des lacs. Dans une maison en bois, dans un bois, avec comme seuls compagnons la multitude d'animaux, d'insectes et de plantes autour, dedans, dehors. Puis vint un chat. C'était pas un chat des bois, non plutôt un chat des villes avec de sales manières, trop familier, limite qui pensait que Gensi Red était à son service. Et plus Gensi Red lui expliquait qu'il n'était pas son domestique plus le chat lui prouvait le contraire. Le guerrier qui n'était plus guerrier, redevint guerrier à cause du chat. Le chat lui faisait penser à la ville et la ville au combat. Pendant des heures il s'entraînait avec le chat sur les épaules, sur le dos, sur les jambes. Et

puis un jour lors d'un mouvement rapide et d'un geste circulaire le chat perdit ses appuis et s'envola pour tomber dans le puits. Ni une ni deux Gensi Red sauta aussi. Puis tout devint silencieux, un jour passa, une nuit passa, encore un jour et encore une nuit. Alors une main surgit, une autre, le chat sauta sur le rebord tandis que Gensi Red sortait du puits. Ils se mirent en route, Gensi Red sur un cheval et le chat sur l'épaule de Gensi Red, désormais tel un seul esprit.

Le chat est parti, le reste a suivi. La compagnie fait halte devant l'arbre-maison d'Inicia. La porte est entrebâillée. Les hommes, les animaux et même les abeilles ont retrouvés leur calme, ils restent immobiles, en attente. Le chat finit par ressortir, il grimpe sur l'épaule de Gensi Red et émet un long miaulement.

“ Alors ? ” demande la femme au hibou.

Gensi Red soupire:” Elle ne peut pas sortir, quelque chose la retient prisonnière.” Une vague de déception parcourt l'assemblée. Le singe se met sur le dos, un bras sur le front. Le corbeau agite frénétiquement ses ailes. L'homme qui l'accompagne s'avance.

“ Il faut qu'on sache où elle est enterrée.

- Koman ou koné ban'a la met a elle and sou ? Té marmay y met pa un zelf sou ter couyon ”murmure Jesper Green.
- Les gens de Fishmondt n'y sont pour rien et encore moins les Gris ou Osbaw. Elle a été assassinée par quelque chose de plus noir que la nuit ” déclare Gensi Red.
- Sans vouloir interrompre, ça se bouscule au portillon” clôture la femme au loup.

A l'entrée du domaine, ils trouvent trois Gris qui brandissent des torches et les regardent de manière sévère.

“Bien le bonsoir maîtres Nains ! Je suis Gensi Red et voici mes compagnons de route. Nous avons appris la terrible nouvelle à propos d'Inicia et souhaitons nous recueillir sur sa terre avant de poursuivre notre route.

- Voilà bien la première chose faite correctement de votre part, saltimbanque. Vous présenter. Je suis Goldt, maître-architecte, voici Groff maître-guerrier et Gultit maître-extracteur. Nous allons vous demander de remonter sur vos chevaux, de reprendre la route par laquelle vous êtes venus et de ne jamais revenir à Fishmondt.
- Ou sinon quoi ? Creuseur de trous !” Venu de nulle part un homme au crâne rasé couverts de tatouage accompagné d'un tigre blanc aux yeux rouges se présente sur le chemin.

“Houlà ! Veuillez excuser Misshead notre infortuné compagnon qui n'a plus toute sa tête depuis un terrible accident”, tente Gensi Red, pour éviter le pire.

Un peu en retrait la femme au hibou et l'homme au corbeau se font signe.

Je croyais qu'on le tenait occupé très loin ?

- Très loin n'est jamais assez loin pour Monsieur Tigre”.

Goldt regarde le nouvel arrivant et sourit. Il se retourne vers Gensi Red et le reste de la compagnie encore dans le jardin d'Inicia.

“Les humains ont toujours cette fâcheuse tendance à l'arrogance, mais vous êtes encore pire avec votre orgueil. Des aventuriers parcourant les routes, ne sachant pas de quoi demain sera fait. Et vous venez ici, aux portes de la civilisation des Gris. Cette civilisation qui est l'exact opposé de tout ce que vous représentez. Mais ce que nous Gris détestons encore plus c'est l'insanité nécromantique, je connais votre secret saltimbanques, je connais les Mots pour vous chasser !”

Un silence de tombe accompagné d'un vent glacial viennent troubler quelques secondes les flammes des torches. Puis Gensi Red s'éclaircit la voix:

“ Très bien les amis vous avez entendu !” Il se retournent vers la compagnie, souriant, les bras ouverts. Là son visage se strie de nervures noirâtres et ses yeux changent de couleur pour s'obscurcir.

“Tuons ces Gris, Saltimbanques !!”