

Compte rendu : La rançon de l'officier

Comme d'habitude, un peu de contexte. Cette affaire se déroule dans les collines sanglantes, un des royaumes de l'ouest. Enfin "royaume" c'est vite dit. La subtilité avec ce "royaume", c'est qu'il n'y en a pas. Il est peuplé de sauvages, de trolls et de monstres en tout genre; ce pays est le canard boiteux des royaumes de l'ouest. Son suzerain est un chef de guerre troll, un barbare aussi brutal que rusé. Avec un tel roi, il n'est pas étonnant que ce territoire soit en conflit permanent entre des petits seigneurs de guerre, luttant pour un lopin de terre où planter ses tentes.

J'ai été envoyé ici pour rencontrer l'un de ces seigneurs (dont j'ai oublié le nom). Une escarmouche entre ses troupes et celle du Royaume des Trois Tours a eu lieu. Les sauvages ont pris le dessus et ont fait des prisonniers. Qu'importe, me direz-vous, laissons-les mourir aux mains des trolls, de simples soldats ne valent pas une rançon. Je suis bien d'accord avec vous, mais il y a un hic...

L'officier de ces idiots de soldats est le neveu d'un général des Trois Tours (dont j'ai aussi oublié le nom, il ne mérite pas d'être sur ma Liste). C'est ce général qui m'a envoyé ici. Officiellement, une somme m'a été allouée pour la rançon. Officieusement, la couronne ne souhaite pas dépenser cette somme

et seule la vie du neveu importe. De plus, si la tête du neveu se sépare de ses épaules, le général fera de ma vie un cauchemar. Une escouade m'a aussi été allouée, pour libérer les otages par la force si nécessaire. Mais ne soyons pas naïf, libérer autant de prisonniers est impossible. Ces soldats m'ont été prêtés uniquement pour assurer le sauvetage du neveu. Je ne crache pas dessus, j'adore faire joujou avec une armée comme si j'étais un vrai chef de guerre.

En arrivant au campement ennemi, je suis surpris par sa taille. Il n'y a que quelques tentes misérables. Le neveu du général ne doit vraiment pas être doué s'il s'est fait battre et capturer par les occupants de ce campement. Malheureusement, mes maigres troupes ne seront quand-même pas suffisantes pour prendre nos ennemis d'assaut. Je vais devoir la jouer fine. C'est l'heure d'aller dire bonjour aux trolls.

Je passe entre les tentes sous les grognements remplis d'intelligence de leurs occupants. Un coup d'œil rapide vers une colline à l'ouest me rassure: je sais que mes soldats y sont cachés et qu'ils me surveillent. Si ça tourne mal, ils voleront à mon secours. Ou bien me laisseront à mon sort et profiteront de la diversion pour sauver le neveu. Cette dernière option me semble plus logique, tant pis pour moi.

Je repère la tente du chef de guerre assez facilement: il y a des crânes partout en guise de décoration. Charmantes touches de bon goût. Tiens, quelqu'un m'attend à l'entrée. Il porte une robe, c'est peu commun dans ses contrées. Tiens, une goutte de sang est dessinée sur sa robe... Oh merde, c'est une langue vermeille, un messager de la Confrérie Écarlate ! Cette secte de

fanatiques du sang complotent dans les royaumes de l'ouest pour prendre le pouvoir. Personne ne les prenait au sérieux jusqu'à la fameuse Nuit Sanglante, où ils ont assassiné de nombreux nobles et hauts placés. Pour faire bref, la secte est dirigée par celui que l'on nomme le Roi Sanglant. Ses prêtres utilisent une peinture infâme et corrompue basée sur le sang, à travers des rituels et des maléfices. Et comme toute bonne secte et religion, la Confrérie a des recruteurs : les langues vermeilles. Ce sont les plus perfides du lot, prêt à tout pour ramener des sacrifices consentants (cherchez l'erreur) à leur Roi avide d'hémoglobine. Les services d'espionnage des Trois Tours avaient ouï dire que la Confrérie était implantée dans les Collines, mais la présence d'une langue dans cette affaire ne présage rien de bon.

Son regard de vipère croise le mien et je sens un profond dégoût monter en moi. Si cette vermine pense m'intimider, il se trompe.

- Bonjour sir El'Rahib.

Cet insecte connaît mon nom, génial. Sortons-lui une remarque bien sentie pour lui expliquer à quelle sauce je vais le manger :

- Jolie goutte sur votre robe.

Il tique, je souris.

- Très spirituel. J'espère que vous rirez autant lorsque les têtes de vos soldats rouleront à vos pieds.

Touché. Je hausse néanmoins les épaules pour marquer mon détachement et entre dans la grande tente. L'intérieur est assorti à l'extérieur : les crânes côtoient les épées et les armures. Je n'aime pas les armes, elles me

rendent nerveux. La prose me suffit amplement à mener mes combats. Soudain, ce que je prenais pour une armoire se déplace. C'est donc à ça que ressemble un troll vu de près. Il fait presque deux fois ma taille en hauteur et au moins quatre fois en largeur. Son faciès tend vers le lézard et sa tête semble sortir directement de ses épaules, sans avoir besoin de cou. Il a beau être vêtu d'une armure, je devine les puissants muscles qui roulent sous sa peau à chacun de ses mouvements. Heureusement, il y a une règle universelle qui se valide à chaque fois avec les chefs de guerre : plus c'est gros et plus c'est bête. Throg Fylamendar étant évidemment une exception.

La chose se retourne lentement vers moi et me fixe de ses yeux dénués d'intelligence. Je sens bien qu'il s'ennuie. Il n'a pas l'air de bien comprendre l'intérêt de cette réunion. Un homme vient lui chuchoter un mot à l'oreille, ce qui semble irriter le seigneur de guerre. Pendant un instant, il semble sur le point d'arracher la tête de son serviteur avec les dents. La langue vermeille intervient à son tour et ses paroles semblent calmer la brute. Le serviteur se retire, je discerne une trace étrangement placée sur son pantalon lorsqu'il passe devant moi. Ah, le troll s'apprête à prendre la parole.

- C'est toi qui doit me donner beaucoup d'or ?

C'est pas gagné...

- Effectivement, c'est bien moi. Quel est le prix de la rançon exigée pour la libération des prisonniers ?

Il m'annonce un chiffre beaucoup trop élevé. On ne m'a attribué que la moitié de cette somme. Sans compter que je ne suis même pas censé la

dépenser en entier. Je tente vainement de négocier, mais rien n'y fait. L'imbécile ne fléchit pas et reste fixé sur son prix. Je vois la langue vermeille frétiller. Il ne semble pas satisfait par la situation.

- Peut-être notre invité souhaite-t-il prendre note de la bonne santé des prisonniers ? prétexte la langue. Je vais de ce pas l'emmener les voir. Nous revenons rapidement.

Il me prend par le bras et me fait sortir de la tente. Chouette, j'aime les conflits internes. Voyons où se trouve le litige :

- Vous ne semblez pas satisfait par la demande de rançon de votre chef ? L'or ne vous intéresse pas ?

- Pas le moins du monde, répond la langue avec honnêteté. L'or est superficiel, le sang est divin. On peut avoir de l'or de milles manières, mais se procurer d'aussi beaux sacrifices que ceux dans nos cages...

Et voilà, il n'a pas fallu deux phrases avant qu'il ne parte dans ses rituels déments. C'est toujours la même chose avec les suivants de l'Église du sang, ils n'ont qu'une chose en tête.

- Voici les prisonniers, m'annonce la langue.

Devant moi se trouve une petite cage avec une dizaine d'hommes à l'intérieur. La plupart sont mals en point, sauf un qui semble intact et porte de beaux vêtements. Probablement le neveu. Peut-on faire plus cliché franchement. Et dire que c'est lui que je dois sauver.

La langue vermeille semble vouloir dire quelque chose, mais sa voix m'est trop insupportable. Je retourne dans la tente du chef troll avant qu'il ne prononce le moindre mot. L'homme lève les yeux au ciel et me suit.

Je tente encore de négocier la rançon, mais le chef de guerre ne veut rien savoir. Il ajoute même une phrase qui me crispe les machoirs : "Donne moi tout l'or ou tes gars seront morts à l'aube". Merde.

Je sors de la tente en coup de vent et me dirige vers ma troupe de l'autre côté de la colline. Il va falloir reprendre les prisonniers par la force. Super plan, qu'est-ce qui pourrait mal se passer.

- Attendez !

Je me retourne pour tomber nez à nez avec la langue vermeille qui m'avait suivie.

- Je peux peut-être vous aider, susurre-t-il. Venez seul une heure avant l'aube, avec l'or. Alors je suis certain que nous trouverons un terrain d'entente.

Une envie pressante de lui mettre mon poing dans la figure m'envahit, mais j'y résiste. De toute façon, c'est ça ou une confrontation frontale vouée à l'échec. Je dois suivre son plan.

Lorsque je reviens au campement ennemi une heure avant l'aube, j'aperçois la langue vermeille en pleine discussion avec le serviteur du chef de guerre. Ce dernier a apparemment changé de pantalon et semble être de garde devant la cage. Lorsque la langue m'aperçoit, il attrape le garde à la gorge. La

tête de ce dernier semble gonfler, se déformer, puis exploser sans bruit. Je suis pris d'un haut le cœur devant l'horreur de la scène. J'avais entendu des rumeurs sur la peinture du sang, mais le voir est une toute autre histoire.

- Voilà les clés de la cage, dit l'homme en sortant l'objet d'une poche du cadavre. Elle est à vous, à deux conditions. La première, donnez-moi l'or. Je prétendrai que l'idiot à nos pieds a ouvert la cage contre cet or et que je l'ai pris sur le fait. Une telle somme fera rapidement oublier la disparition de ses prisonniers au troll et il ne vous poursuivra pas.

- Et la deuxième condition ?

- Les cinq soldats dans le fond de la cage restent avec moi, répond la langue avec un sourire mauvais. Cela fait trop longtemps que je n'ai pas offert de sacrifice en bonne et due forme à mon maître. Et j'ai bien assez de temps avant l'aube pour faire mon rite. Je dirai au troll que je les ai tué pendant leur fuite.

- Et si je refuse ? tentais-je en connaissant la réponse.

L'homme ne prend même pas la peine de répondre et désigne le corps à ses pieds. C'est très clair. Un point reste cependant à éclaircir...

- Pourquoi m'aidez-vous ? Qu'avez vous à y gagner ?

La vermine me lance un regard mauvais.

- Mes affaires dans cette contrée sont importantes et un conflit plus ouvert entre votre roi et le seigneur de guerre local me compliquerait la tâche. Cette réponse devra vous suffire.

Oh comme je déteste ces gens ! Lâches, manipulateurs et terre à terre. Un mélange dangereux et efficace.

Je pars donc avec mes otages, laissant derrière moi les cinq prisonniers aux mains de la langue vermeille. Ils étaient trop mal en point pour s'enfuir de toute façon. C'est du moins ce que je me répèterai ce soir pour réussir à m'endormir.

Chroniqueur : Aton El'Rahib