



La Campagne Impériale
Première partie



Livre Premier

Les enfants de la Bogen

15 Nachexen de l'an 2512

Sorsha Lebenslied était arrivée par diligence à l'auberge-relais des Lances Croisées en compagnie d'une noble dame et sa suite. L'auberge est située entre Gründburg et Feldbach, sur le trajet habituel de la compagnie des Quatre Saisons. L'« *oie des hauts plateaux de Kôlsa dans le Talabecland* », comme se plaisait à l'appeler sa sœur voyageuse, avait quitté sa basse-cour sur les traces d'enfants disparus dans les terres impériales. Son enquête l'avait menée à la recherche d'un halfling répondant au nom de Petihavre.

Alors qu'elle arrive dans ce lieu accueillant, une diligence en provenance de Nuln et affrétée par la Canon Ball Express envoie son équipe de patrouilleurs ruraux réserver une table et des repas chauds. A son bord, une jeune femme, un halfling bien mis et un jeune clerc du Dieu Empereur attendent l'escale avec impatience.

La soirée dans l'auberge honore les hôtes d'une roborative pitance. Sorsha apprend de ces trois oiseaux –Mark Rasbalth, le clerc, Fraulein Helga Hausmann et le bourgeois tendron Wolfgang Moëlleux du Revard – que la zone géographique vers laquelle elle se dirige est également le siège d'échauffourées récentes.

Originellement, cette équipée singulière a été recrutée pour mettre la main sur un Nain accusé du vol d'une cassette contenant la richesse du contremaître d'un chantier de construction plus au sud. C'est à la faveur de cette mission qu'ils se sont retrouvés sur les routes.

L'assemblée étant aimable, c'est sous le ton de la confiance que s'achève le repas. A cette occasion, chacun peut apprendre que Sorsha a été missionnée par l'ordre des *Filles de Rhya* pour retrouver de jeunes enfants disparus. Le sieur Petihavre est soupçonné d'être lié à leur disparition. De leur côté, et en plus de leur traque du nain voleur de cassette, les trois comparses composent avec l'étonnante ressemblance existant entre le sieur Moëlleux du Revard et Crespin Petihavre... décédé il y a peu et néanmoins héritier réputé d'un magot aussi honorable que fortuit qui l'attendrait en la ville de Bogenhafen.



Durant le repas, à la faveur d'une méprise sur l'identité de Wolfgang « MDR », l'équipée apprend d'un joueur de cartes que Crespin Petihavre est passé deux jours auparavant avec un enfant visiblement drogué, au nord de Gründburg et en direction d'Altdorf.

Cette opportuniste compagnie vient de trouver un intérêt et une destination commune !

Du 16 au 19 Nachexen de l'an 2512

Départ en direction d'Altdorf, en compagnie de Günar et Ulz, le cocher et son acolyte patrouilleur. En chemin, Günar propose un bulletin des actualités colportées la veille au soir. La rumeur raconte que le colonel Sievers est revenu des bordures des principautés frontalières avec les lauriers d'une victoire contre les peaux vertes.

Durant le trajet, les guides croisent d'autres voyageurs de leur connaissance, qui réjouissent le quatuor de quelques actualités croustillantes. Il paraîtrait notamment que le zoo d'Altdorf a fermé par suite d'une crise de folie d'une de ses pièces maîtresses, le Griffon d'Altdorf. Par ailleurs, à l'approche de la capitale, on apprend que la population itinérante se plaint de l'insécurité sur les routes depuis que soldatesque a été mobilisée sur la prise de contrôle de l'Überstreik par le Prince.

20 Nachexen de l'an 2512

Le convoi arrive à Altdorf, la majestueuse capitale impériale. La circulation est aussi dense que la vue est grandiose jusqu'à la Koenigsplatz où ils sont assaillis par des colporteurs et agents de la cité les hélant de toutes parts. Tandis qu'ils cherchent à s'orienter dans cette gigantesque cohue, deux individus qui discutent avec un troisième homme tentent de prendre attache du sieur Moëlleux via des signes discrets. Observant une réaction inadaptée du petit homme, les gredins les dénoncent à la garde... Le temps de tirer l'affaire au clair, franchir le défilé Impérial du

jour et sa marée humaine, ils perdent la trace des deux larrons dans l'auberge du Torchon et du Tonneau... mais réussissent néanmoins à identifier leur interlocuteur, un chasseur de prime. Cela augure une enquête mouvementée !

Finalement, las et désireux d'un bon repas, ils jettent leur dévolu sur l'auberge de la Mouette et le Bouclier, auberge de marins de gamme moyenne. Ils y font la rencontre de Joseph, capitaine de barge et ami d'enfance de Helga. Cet homme viril et replet les invite à son bord dans les jours à venir à destination de Bogenhafen où il se rend à l'occasion du Shaffenfest. Dans l'entrefaite, les quatre voyageurs béotiens sont autorisés à passer leurs nuits à bord du *Berebeli*, sa barge de commerce fluvial, sur laquelle œuvrent ses matelots Wolmar et Gilda.

21 Nachexen de l'an 2512

Wolfgang est le premier levé, en avance sur le coq et ses trois comparses. Les braises tardives du foyer de la salle principale de l'auberge dispensent une agréable chaleur. Mark envisage de se rendre au célèbre temple de Sigmar pour y faire ses dévotions mais, alors qu'il s'apprête à quitter les lieux, son élan est coupé par l'affaissement de deux corps humains contre la porte de l'établissement. Il s'agit des deux étranges voyous de la veille, proprement assassinés sous son nez.

La garde d'Altdorf, appelée à faire son office, débarrasse la scène de crime et emporte les dépouilles auprès du médecin de la garde M. Wilandus Lustig (proche de la rue des Mille Tavernes).

Après cette entrée en matière choquante, ils conviennent du bien fondé de se disperser dans Altdorf. Helga et Wolfgang apprennent que le village de *Teufel Feuer* aurait été complètement brûlé par un répurgateur zélé. L'époque est vraiment terrible ! Ils apprennent par ailleurs que les deux victimes de l'assassinat du matin étaient porteuses d'un tatouage en forme de main rouge sur l'avant-bras.

Pendant ce temps, Mark va vivre ses prières au temple de Sigmar, comme Sorsha au temple de Taal et Rhya.

De fil en aiguille ou, plus exactement, de dock en temple, ils apprennent que le Nain qui est en possession de la cassette du contremaître

serait en ville et qu'il se cacherait dans le Spitzfeld (après s'être délesté de son coffre contre quelque monnaie sonnante et trébuchante). Par ailleurs, ce serait dans ce même établissement qu'une certaine Anika Passerine se ferait fort de recueillir les orphelins de la cité... une piste intéressante, qu'ils partent explorer.



Ils ont déjà repris du poil de la bête depuis ce matin morbide, mais n'ont pas été préparés à l'ambiance noire de ce quartier. D'un côté ils entendent un prêcheur ubuesque pérorer des récits de fin du monde et, de l'autre côté, observent une misère extrême avachie sur le perron d'un immeuble gigantesque constitué de brics, de brocs et autres de matériaux de récupération.

L'entrée est gardée par un ogre taciturne et aimable qui leur indique où trouver Anika. Il leur apprend que l'endroit a fonction d'hostellerie et, en ce moment, d'hospice pour les démunis. Tandis qu'ils mènent l'enquête dans le bâtiment, ils voient arriver la garde d'Altdorf accompagnée de vestales de Shallya. Le bâtiment est mis en quarantaine sans délai, piégeant les enquêteurs en son sein...

A l'intérieur, Helga, Mark et Wolfgang retrouvent le nain Tulgrim. Dans une discussion à bâton rompu, Tulgrim assume pleinement avoir dérobé les richesses des maîtres de l'ouvrage Reuter et Stiegler en réponse à l'honneur bafoué de sa famille par les mêmes riches bourgeois. Une vengeance du Nom par celui qui a tout perdu...

Auprès d'Anika, Sorsha apprend que Petihavre a effectivement fréquenté l'établissement mais qu'il est depuis devenu indésirable céans. Il y a quelques semaines encore, flanqué d'acolytes grimés en adeptes de Shallya, le halfeling

distribuait la soupe populaire et œuvrait à recueillir les enfants orphelins ou de familles trop pauvres. Constatant que les enfants disparaissaient sans mot, les frères Skreul et Sreuleu – deux nains peu amènes chargés de la sécurité des lieux – les ont flanqués à la porte du Spitzfeld.

En continuant à fouiner, ils retrouvent au cinquième étage de l'immeuble certains de leurs complices : le couple Schnatzer. Alors au bord de la mort à cause de l'étrange maladie qui sévit dans les lieux, ceux-ci confessent avoir participé à un trafic d'enfants par barge dans le triangle Nuln – Weissbrück – Middenheim.

Pendant ce temps, en aidant le Docteur du Spitzfeld (mourante également !) dans ses recherches, Mark et Moëlleux identifient le mal qui donne tant de fil à retordre aux soigneurs et prêtresse de Shallya. Non une maladie, mais un empoisonnement par le sang d'une créature qui hante les murs de l'établissement !

L'éprouvante journée du 21 Narexen se poursuit et la compagnie s'accroche à l'espoir d'avoir enfin une piste sérieuse. Ils envisagent donc de poursuivre l'enquête auprès des bateliers susceptibles d'avoir assuré le fret du trafic et, sur conseil de Josph, ciblent les quais du bas-quartier et leur marché officieux.

Dans la taverne des quais, ils apprennent qu'un batelier peu scrupuleux pratique l'« exfiltration » de personnes à l'aide de sa Péniche Ferdinand II. Après maintes tractations menées par Wolfgang et Helga, il apparaît que l'homme répond au nom de Korvin Schutzmann, dont ils retrouvent la trace.

L'entretien avec Schutzmann est houleux. Les enquêteurs se font passer pour des commanditaires du « réseau » porteurs d'une réclamation sur la dernière livraison effectuée par ses soins. Korvin nourrit de nombreux soupçons face aux mensonges peu convaincants qui lui sont servis. Fort heureusement, la ressemblance de Wolfgang avec Petihavre leur donne le crédit suffisant pour qu'il leur décrive son « contact de confiance » sur Weissbrück, à trouver auprès de l'entrepôt n°12. Une femme blonde de quarante ans, accompagnée d'une poignée de dockers. Ils s'échappent avec difficultés, le capitaine Schutzmann étant surtout désireux de voir la dette de Crespin Petihavre honorée pour son dernier transport. Il y a fort à penser

qu'à laisser un tel homme derrière eux, les ennuis les rattraperont.

22 Nachexen de l'an 2512

Après les sueurs froides de la veille, force est de constater que l'ampleur des affaires de Petihavre les dépasse. Au petit matin, ils se rendent donc dans le centre d'Altdorf afin de référer aux autorités de leur (juste) démarche.

Fort heureusement, la référence au trafic triangulaire et au gang de la main rouge leur ouvre les portes de la juge Ulrike. Observant leur bonne foi, elle les associe à ses récentes avancées dans ses enquêtes et leur apprend que le gang sévit sur tout le territoire impérial. Récemment, une antenne a été démantelée en Averheim qui était dirigée par la rectrice de Véréna !

Conscients de l'aspect tentaculaire de la corruption à laquelle ils envisagent de se confronter, ils sollicitent le soutien de la Chancellerie. C'est avec un mandat de l'institution, une liste de contacts fiables dans les villes de Weissbrück, Middenheim, Nuln et Bogenhafen qu'ils retournent sur la péniche de Joseph.

Les matines sont sonnées depuis quelques temps lorsqu'ils quittent le quai à bord du Berebeli, en direction de Weissbrück.

En fin d'après-midi de cette première journée naviguée, la barge bifurque vers le sud et arrive aux premières écluses de Harts Klein, où elle s'oriente depuis le Reik vers le canal de Weissbrück après paiement des taxes associées. Le canal est peu large et après quelques lieues de voyage, ils accostent le long d'un quai et son auberge-relais pour les gens du fleuve, la Couronne Rouge.

Après une tournée de pintes de *Rousses de Weissbrück* à trois sous, les quatre canotiers débutants profitent d'un repas chaud dans l'auberge (de la superbe saucisse accompagnée de ses radis noir et des mûres en dessert). A cette occasion, ils observent que la sacoche de Wolfgang présente une variation de la couleur de son cuir vers un jaune très différent du brun qu'ils avaient connu auparavant. Cet événement surprenant ne trouve pas d'explication. Après examen des pièces de cuir de chacun, aucune autre altération similaire n'est observée, hormis le changement de

couleur récent des cheveux de Mark depuis son passage au temple du dieu-Empereur.

Au cours de la soirée, ils aperçoivent des bateliers qui les avisent que la rivière Bogen (au nord de Bogenhafen) serait infestée de mutants. Récemment, un violent assaut de cette engeance aurait détruit le château Grauenberg. De l'avis des gens du fleuve, des patrouilleurs fluviaux devraient être recrutés par le Graff !

Ils passent la nuit sur la barge, dans un dortoir cédé à leur compagnie récemment formée, coincés entre les fûts de vin et les stères de bois précieux embarqués par Joseph.

23 Nachexen de l'an 2512

Durant le voyage, il est parfois difficile de manœuvrer la grande péniche qu'est le Berebeli. La participation des quatre voyageurs aux travaux de navigation est limitée, hormis lors du passage des écluses où des ballasts doivent être charroyés à bras-le-corps. Six membres d'équipage sont amplement suffisants pour une traversée par temps clément, au gré de la navigation au long des rives du fleuve.



Le soir venu, après que Gilda a promis au sieur Moëlleux de cuisiner une tourte à la truite, ils accostent auprès d'une nouvelle auberge, les Cinq Loutres. L'établissement accueille quelques gens du commun en sus des gens du fleuve. Les discussions sont animées et l'ambiance amicale ! Ils portent leur attention sur les regards des badauds et clients. Aucun signe d'animosité. Ils peuvent déguster une nouvelle pinte de *Rousse* ! Au cours de cette soirée, ils sont abordés par un bougre, malheureux d'avoir un stock d'outils agraires à écouler et à la recherche de commerçants participant au Schaffenfest. L'offre est déclinée.

Mais c'est sans compter sur le fait que des charrettes pleines de matériels divers sont stationnées devant l'auberge, suffisamment à l'écart pour aiguïser les appétits d'Helga et Moëlleux. Leur curiosité n'est assouvie que par

un retour à la charge du vendeur de bûches qui assaille Helga d'une nouvelle proposition, à nouveau déclinée.

Après un repas copieux de Gilda (au titre duquel la tourte promise est honorée par le semi-homme), ils passent une nouvelle nuitée à bord du Berebeli et repartent pour une nouvelle journée de navigation.

24 Nachexen de l'an 2512

Une journée sans histoire qui s'achève sur l'arrivée sur Weissbrück. A cet endroit, le canal est très fréquenté. A l'approche du port, Helga et Sorsha se sentent observées.

C'est depuis un fenestron au premier étage d'une auberge en face du ponton que Mark, alerté par Helga, reconnaît le chasseur de prime qui les avait déjà épiés en Altdorf quelques jours auparavant... et armé d'une arbalète pointée vers la jetée. L'individu disparaît à la fenêtre de sa chambre.

Une fois à quai, ils se dirigent vers la plus imposante auberge, nommée *la Trompette*, pour y prendre une bolée. Ce grand établissement est très animé. D'ici des festivités, de là des invectives entre divers corps professionnels : mineurs, débardeurs, bateliers, joueurs, artisans, colporteurs et personnels de l'établissement. Ils prennent une table et sont servis promptement.

Au cours de la soirée, Sorsha apprend que l'entrepôt n°12 serait situé à l'extrême nord du village. Par ailleurs, une anecdote interpelle la prêtresse : le cousin d'un type présent dans l'auberge - bourrelier de son état - est revenu d'Altdorf quelques jours auparavant avec une chevelure brune en lieu et place d'une toison blonde comme les blés d'été. Et, à nouveau, sans explication. Le mystère des couleurs versatiles s'épaissit... ! Pendant ce temps, Mark apprend de l'aubergiste que le type du troisième étage est bien un chasseur de prime et qu'il a quitté l'auberge, seul, une heure avant leur arrivée dans ces lieux (c'est-à-dire lorsqu'ils sont arrivés au port)

Mais alors, qui est-il ? Un allié ou un ennemi ? A la veillée, en faisant le point sur ces questions, ils se remémorent qu'il ne leur a pas tiré dessus et que les hommes de la Main Rouge qui l'ont recruté se sont fait tuer peu après...

Opération blondasse

Une fois passées ces questions sans réponse, ils décident de se rendre vers l'entrepôt n°12. Le quartier des entrepôts est sombre et y circuler nécessite l'utilisation d'un lampion. L'entrepôt n°12 semble le siège d'une activité nocturne avec un halo de lumière émergeant par la double porte principale. Wolfgang y jette une œillade et constate que trois hommes partagent une partie de cartes à l'intérieur tandis qu'un quatrième semble se reposer dans une salle séparée du volume principal.

Le petit homme escalade jusqu'au toit du bâtiment et accède à une lucarne surplombant la salle principale.

Malheureusement, le bruit de chute de quelques tuiles suffit à donner l'alerte. Un certain Rudolf sort de l'entrepôt avec une lanterne. Après une recherche approximative, n'ayant trouvé personne à l'extérieur (ouf !), il retourne à sa partie de cartes.

Mais au-delà de cette sueur froide, ils ne tirent de cet espionnage aucune information...

Après une heure d'attente, ayant observé ce qui semble être une cage et l'extinction du lampion qui faisait persister la lumière dans les lieux, ils décident de pénétrer en silence dans les lieux. Pour ce faire, à l'opposé de ce qui leur apparaît être le dortoir des malfrats, ils démontent trois planches et pénètrent dans l'entrepôt plongé dans le noir. En allumant une lanterne occultée, ils découvrent quatre cages enfermant des lits d'enfants, vides.

A pas de loup, ils traversent l'entrepôt et constatent que les cages ont été occupées récemment. Au cours de leur exploration, un cliquetis de la masse de Mark attire l'un des sbires hors de leur dortoir. A l'affût, Helga glisse sa lame sous la gorge du bedonnant malfrat. Ce dernier, une sorte de milicien-docker nommé Konrad, les avertit sensiblement des risques qu'ils encourent à s'opposer à eux. D'un geste assuré, Helga dirige le gros bras vers les cages éloignées du dortoir. En le forçant à cracher ce qu'il sait, ils apprennent que le contact du réseau (la femme blonde) s'appelle Séléna et que cette dernière est partie deux jours auparavant pour livrer les enfants séquestrés jusqu'alors dans l'entrepôt... Hormis cette information, ils n'apprennent que peu de choses : le bougre ne semble être qu'un intermédiaire en charge d'entreposer les enfants en attente de

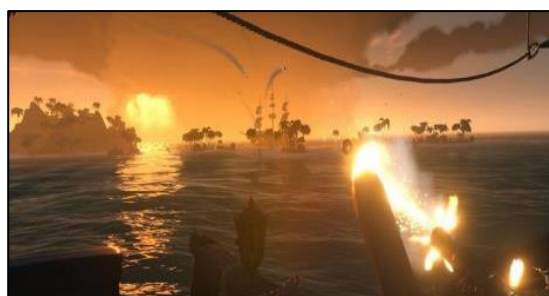
livraison. D'un revers de manchette, Helga assomme le rustaud qui s'effondre à ses pieds. On retrouve également dans un bureau le livre des comptes de l'entrepôt. Ce document leur apprend que son commerce tourne autour des alcools (bières et vins), de forge naine et d'un lucratif commerce d'*oiseaux* dont la recette est remise à un certain "B."

Quelque peu déçus de leurs résultats, passant le long des quais animés d'une huitaine de tavernes de bateliers, ils quittent les lieux et regagnent la péniche.

A bord, Helga observe le trousseau de clés dérobé sur Konrad et constate que celui-ci possède trois clés identiques (les cages), une simple (l'entrepôt) et une autre ouvragée pour une serrure complexe.

Pendant la nuit, ils sont réveillés par leur propre suffocation, tandis que la fumée du poêle habilement saboté envahit la cabine ! Sorsha sollicite les faveurs de Rhya pour un bénédiction de *Souffle*, mais le lien avec Rhya se brise, laissant sa vestale au sol.

Wolfgang entreprend une sortie de la cabine en enfonçant la porte par un roulé-boulé, mais tombe nez-à-nez avec un boulet enflammé ! Cette boule de poix explose en heurtant le pont avant, gerbant des escarbilles visqueuses et incandescentes sur leurs vêtements. Ils entendent les pas de l'auteur de cette attaque sur le ponton, sans pouvoir l'identifier. Bien heureusement, Helga éteint l'incendie naissant à l'aide de leur réserve d'eau tandis que Mark jaillit dans la chambrée de Wolmar et Gilda. Fort heureusement, ces derniers ne sont que sonnés par les émanations de fumée qui se dissipent rapidement.



Dans le tumulte ambiant, Helga reçoit une flèche dans le bras tandis que les prières de Sorsha à Rhya commencent à soigner les blessures des deux femmes. Pendant ce temps, Wolfgang, qui avait nonchalamment sauté dans l'eau bienfaitrice du port, poursuit son approche discrète vers le quai, sous le ponton. Entre les planches de bois il voit les deux

silhouettes, l'une du "canonnier", l'autre d'un arbalétrier rechargeant son arme. Mark saute à l'eau à son tour et, aidé par le souffle de Rhya, remonte sur le ponton, puis sort de l'eau.

Dans le même temps, Helga se saisit d'une arme et bondit sur le ponton ! Les assaillants sont surpris par l'intervention de Moëlleux qui perfore le pied de l'homme à l'arbalète, tandis que son comparse se rue vers Helga et Mark. Le fidèle Sigmarite fait rempart de son corps, mais surtout de sa lourde masse qui écrase bruyamment le nez de son agresseur. Wolfgang se déplace pour observer l'arbalétrier et reconnaît le chasseur de prime d'Altdorf. Sorsha, évitant de peu un carreau sifflant participe avec Wolmar et Gilda à l'extinction de l'incendie. Sur le ponton, le combat fait rage. Helga prend le dessus sur son adversaire, tandis que le mercenaire se retourne violemment contre le halfling épée à la main, après que ce dernier lui a fiché sa lame entre les épaules.

Sorsha appelle les bateliers à l'aide, accusant les agresseurs... Armée d'une gaffe, Helga assaille le mercenaire qui riposte avec adresse et violence. Mark lutte quant à lui contre des cordages animés par une magie obscure et se redresse victorieux pour constater la difficulté dans laquelle ses alliés se trouvent. Fort heureusement, la puissance de Sigmar accompagne la frappe puissante du dévot qui a raison de la vaillance du mercenaire. Voyant les renforts appelés par Sorsha arriver, les sbires du mercenaire Kutfos (dit "Cul-de-fosse") prennent la fuite. Le chasseur de prime fanatisé s'apprête à tourner les talons mais Mark le retient avec sa masse en lui broyant le bas de la jambe.

Il est tristement temps de panser les plaies des blessés et, aidé par un rebouteux parmi les bateliers impétrants, ils arrachent Wolfgang des plaines enivrantes de Morr. Cul-de-fosse y restera pour un voyage solitaire...

La Maréchaussée se présente et vient demander des comptes. Les victimes de l'assaut sont tenues de venir déposer leur témoignage à la capitainerie aux matines sonnantes.

De retour dans la barde, ils compulsent les effets personnels de Cul-de-Fosse et retrouvent une missive l'invitant à retrouver la trace de Macil Petihavre (l'oncle de Cresper) en Altdorf, signée Q.F. Ce dernier aurait eu le titre de *Magister Impedimantae*.

25 Nachexen de l'an 2512

Au matin, l'équipage a les traits tirés et souffre d'une nuit agitée. Les blessures de Moëlleux ne sont pas bien cicatrisées et Mark semble également affecté. Peu de temps leur est laissé puisque la garde de la ville les hèle alors leurs saucisses matinales sont à peine passées dans leurs ventres endoloris. Ils sont conduits jusqu'à la douane-capitainerie où ils sont accueillis par le sergent Owingen.

Après le récit concis des événements de la veille, ils ont confirmation de ce que leur assaillant était bien un chasseur de prime (connu dans la région et de bonne réputation). Le sergent leur fait savoir qu'il entend mener son enquête, si besoin à charge à leur rencontre, du fait de la "bonne réputation" du mercenaire. Le ton monte avec le sergent compte tenu de sa démarche qui tend à les incriminer et ils quittent les lieux avec l'ironique obligation de payer 5 Co pour les obsèques de leurs assaillants Adolfus Kutfos et son acolyte auprès des Jardins de Morr.

Les Jardins sont situés en dehors de la ville, au sud des quartiers les plus démunis. Le calme carré de verdure est ceint d'un muret de pierres sobre et un moine de Morr les accueille. Ce dernier leur confirme que la prise en charge des frais leur revient légalement. Cependant, ces frais ne sont que de 1 Co par sépulture, somme que Sorsha remet au dévot.

Projet du reste de la matinée : aller à la rencontre d'Isadora Harker, leur contact de la Chancellerie. Ils nourrissent l'espoir qu'elle saura les éclairer sur Séléna et ses activités à Weissbrück.

Son étale de drapière se trouve au cœur du quartier des artisans. La femme d'une cinquantaine de printemps, plutôt athlétique, les accueille devant sa boutique et les invite à entrer dans celle-ci. Elle s'empare de la lettre de cachet et, malgré les remontrances de Sorsha, contrôle sa véracité.

L'échange débute avec le sujet de Séléna. Isadora les avise que la femme blonde est soupçonnée de trafics et contrebandes réguliers. Elle a été vue avec des bateliers qui ont embarqué pour Bogenhafen avec le capitaine Hamelin Enrikus et sa sœur Heriette Enrikus, des trafiquants connus de la Chancellerie. En Weissbrück leur péniche de nomme l'Ost de Grandorf. Au sujet de Cul-de-Fosse, Isadora leur confirme sa qualité de

chasseur de prime, sans leur en apprendre plus. L'évocation des émules d'abus de pouvoir du sergent Owingen ne la surprennent pas. Au gré de la discussion avec Isadora, ils apprennent aussi que deux membres du gang de la Main Rouge ont été repêchés dans le canal, deux mois auparavant.

Après quelques emplettes de laine et de lin, ils quittent Isadora, prêts à poursuivre leur enquête.

Wolfgang et Helga se rendent au Temple de Véréna, auprès de l'office de l'avoué du bourg, afin d'en apprendre plus sur le titre étrange de Magister Impedimantae. L'aimable prêtresse traduit bien volontiers le terme "*Le Grand Maître qui nous Guide*", bien que surprise par cette construction syntaxique. Celle-ci se montre par ailleurs intéressée par la documentation qui pourrait en être la source. Moëlleux témoigne d'une curiosité pour l'apprentissage de l'écriture, bien que la tâche se révèle ardue. Le jeune initié fait montre de sa volonté de purifier les rives de la Bogen et quitte le Temple avec la bénédiction du théurge.

Origines

La compagnie se regroupe à l'auberge de la Trompette où, pour la modique somme d'une pistole, ceux-ci se régaleront d'une truite au four accompagnée de ses boulettes de fromage et de sa pinte de cervoise. Un repos bien mérité au cours duquel Mark s'est confié sur ses origines et la mort tragique de son père adoptif aux mains d'Hommes-Bêtes fiévreux et la culpabilité qui l'habite de n'avoir eu la force physique et morale d'intervenir pour sa sauvegarde.

Moëlleux du Revard, à son tour, présente ses origines Mootlandaises au sein d'une nombreuse fratrie sous l'égide de parents modestes. Il s'est lancé à l'aventure pour participer à l'effort familial.

Helga semble quant à elle faire montre d'un appétit pour l'aventure au seul dessein de découverte du monde. Elle a donc quitté Talabheim et l'auberge parentale et sa clientèle de bateliers pour parcourir l'Empire et vivre des aventures.

Durant cette demi-journée, Sorsha a repris contact avec la Déesse Mère en flânant dans la campagne à quelques lieues de la cité.

Vers le milieu de l'après-midi, Mark, Helga et Wolfgang se rendent dans la zone nord des docks et s'approchent furtivement de l'entrepôt honni. La porte est grande ouverte, les manutentionnaires œuvrent gaillardement à l'intérieur. Helga s'approche, passe devant les portes et observe Konrad remplissant le registre sur un pupitre. Des dockers s'empoignent pour des questions diverses de manutention mais aucune étrangeté n'attire l'attention de Wolfgang qui la rejoint.

Retour à la péniche. Joseph est en train d'achever les réparations des bardages du navire.

Wolfgang et Helga s'installent pour débiter l'apprentissage du petit homme à la lecture et Mark s'isole pour pratiquer ses méditations. En soirée, Sorsha revient vers la péniche, revigorée par sa balade champêtre.

Gilda leur a préparé de la *tanche aux haricots bouillis*, bande de petits veinards vaseux !

26 Nachexen de l'an 2512

La nuit qui suit est calme et, à la faveur d'un tour de garde partagé entre Sorsha et Mark, le matin surprend les valeureux bateliers pour les inviter à un nouveau départ.

Ils se lèvent aux aurores et mettent le pieds à l'étrier en compagnie de Joseph en direction de Bogenhafen.

En journée, ils passent le village de Grandorf (du même nom que la péniche qu'ils poursuivent) et ils accostent pour la nuit après une belle journée de navigation. Helga et Wolfgang continuent leurs apprentissages de l'écriture, Sorsha découvre l'utilisation du pistolet qui lui a été offert par la Chancellerie et Mark mouline du marteau.

27 Nachexen de l'an 2512

La traversée de la Bogen se poursuit vers la ville de Träusreud, coupée en deux par le canal.

A partir de cette ville, ils observent une forte densité de péniches et traversent une large forêt. Lorsqu'ils font arrêt, aucune auberge n'est là pour les accueillir. C'est donc ancrés dans les cailloutis de fond de rivière qu'ils passent la nuit. Joseph est inquiet des suites de la rumeurs d'attaque des péniches, aussi instaurent-ils des tours de garde.

28 Nachexen de l'an 2512

Il est quinze heures lorsqu'ils approchent de Bogenhafen. Le Berebeli apponte auprès des docks de l'Ostendamm et l'équipage voit au loin les flèches de grands bâtiments. Les bateaux sont très nombreux et les pontons saturés de denrées, de péniches et de bateaux.



Joseph va immédiatement prendre attache de la Guilde des débardeurs pour vider les cales de sa péniche.

Il leur conseille l'auberge des Pics Croisés.

Wolmar, leur propose une alternative en les invitant à se présenter à l'auberge de la Fin du Voyage, plus grande et plus susceptible de leur proposer de la place.

Ils procèdent à un petit tour de table, sur la jetée et retiennent collégialement le bien-fondé de la poursuite de la première piste qui avait motivé les initiatives de Monsieur du Revard à dessein d'héritage (l'héritage de Petihavre). Une seconde piste consiste à poursuivre les bateliers trafiquants de la péniche Enrikus. Par ailleurs, une question effleure Moëlleux : Et si cette histoire d'héritage était destinée à piéger Cresper Petihavre ? Le cas échéant, ils se jetteraient dans la gueule du loup... et de quel loup ? Ils conviennent de rencontrer liminairement Aldeheim Thyrus, leur contact local de la chancellerie après s'être installés à l'auberge du Dernier Voyage, au centre-est de la cité, non loin de la place des temples. Une petite heure après avoir accosté, ils arrivent à l'auberge. Helga et Sorsha partagent une chambre, Mark et Moëlleux une autre.

Tandis qu'Helga se délasse dans un bain chaud qui lui est monté, Sorsha, Mark et Moëlleux échangent avec la population locale. En l'espèce, deux joaillers (Pavil et Boven), apprêtés malgré leur condition d'ouvrier, font de parfaits interlocuteurs. Auprès d'eux, la rumeur leur est contée. L'Empereur Karl Frantz se serait détourné des collèges de Magie pour communiquer dans l'Empire, au profit de ses Ingénieurs. Ils apprennent également que l'achat de chevaux sur cette session du Shaffenfest est déconseillée, depuis que des chevaux aux gencives gaufrées de globes oculaires en provenance de l'Averland ont été observés sur les marchés. Il paraît aussi que les hommes-bêtes qui sévissent dans l'Empire auraient détruit le hameau de Stutz, complètement.

Après un bon bain (d'eau ou de foule), ils se rendent à l'adresse d'Aldeheim Thyrus, lequel n'est pas loin de l'auberge. M. Thyrus est un antiquaire d'une cinquantaine d'années et tient une boutique discrète derrière le temple d'Ulric. Dans la boutique se présentent des faïences, bibelots, statuts et bijoux. Ils lui présentent la lettre de recommandation de la Chancellerie.

Suite à la présentation de l'objet de leur enquête, l'antiquaire reste circonspect, voire dubitatif quant à l'existence d'un trafic d'enfants. Il les avise que la majorité des crimes observés par la chancellerie sont des trafics de douanes. Il va néanmoins se renseigner sur ce type d'agissements et sur les frère et sœur Enrikus. Questionné au sujet de l'avocat Dietrich Barl (Etude Lock, Stock et Barl), Aldeheim Thyrus leur apprend que cet office est un petit bureau d'avoués, d'installation récente (six mois auparavant), sans réputation a priori. Au sujet de Macil Petihavre, leur interlocuteur est affirmatif : il ne s'agit pas d'une famille marchande de Bogenhafen.

En sortant, Helga et Sorsha sont saisies par un pressentiment étrange et sordide. Pourtant, aucun œil mal intentionné ne semble s'attarder sur le groupe. Les voilà en plein questionnement... Pourquoi la famille Petihavre aurait-elle déposé ses richesses auprès d'une étude d'avoués aussi jeune? D'autant plus si elle n'était pas implantée dans la région. Ils décident de se présenter sans préambule auprès de l'avoué, en espérant bénéficier d'un effet de surprise. Helga et Moëlleux (alias Cresper) se présentent à l'étude, Sorsha et Mark veillent sur leurs arrières.

L'étude est un peu plus au nord, au sein d'un quartier d'artisans industriels. La boutique est installée au rez-de-chaussée d'une maison ancienne, avec une petite porte placée sous une enseigne de facture plus récente. Helga et Moëlleux sont accueillis par Me Stock dans une salle peu ordonnée. Me Barl les rejoint.

Moëlleux se présente rapidement sous l'identité de Crespen et l'avoué va chercher son dossier. En un instant, une cloche retentit. Helga et Moëlleux sont enfermés dans l'étude tandis que les avoués disparaissent sur l'arrière du bâtiment. Sorsha et Mark voient arriver quatre malfrats depuis le bâtiment d'en face. Mark et Sorsha les hèlent pour leur demander compte sur leur action. Un instant plus tard, on entend scander les ordres d'arrestation de Cresper, au nom de l'Empereur, au titre de sa qualité de Magister Impedimantae du Culte de la Main Pourpre, pour crime de trafic avec les forces du Chaos. A l'intérieur, après que Moëlleux du Revard ait accusé ses zélotes assaillants de procéder d'un trafic d'enfants, Helga et Moëlleux entendent les gargouillis (d'un égorgement ?) venant de la

cour dans laquelle les avoués s'étaient claquemurés. Les mercenaires dans la rue entrent dans le bâtiment, précédés par Mark.

A l'intérieur, l'un des hommes de main (auquel il faut longuement expliquer pourquoi il fallait le faire) vient aider Helga et Moëlleux à forcer la porte sur le bureau, puis la suivante, sur cour. Là, on retrouve le cadavre de Barl éventré, éviscéré et décapité sur le seuil de l'étude. Quelques mètres plus loin, le corps de son associé a subi les mêmes sévices. A cette vision, les hommes de main (perdus sans leurs donneurs d'ordre !) cherchent à partir en cédant à la panique. Helga les retient et invoque l'autorité de la chancellerie, mais ces derniers ne semblent pas envisager de lui obéir.



l'albionaise.

Les gros bras finissent par passer aux aveux, trop craintifs de voir arriver le guet. Ils avouent avoir été recrutés dans les bas quartiers pour arrêter un halfling frayant avec les puissances de la Ruine. Les quatre hommes donnent leurs noms (sous la contrainte) et filent à

Un examen de la cour, des corps démembrés et de leurs effets personnels ne leur apprend rien, si ce n'est que l'auteur de ce carnage n'était armé que d'une dague... Dans l'étude, Helga trouve des correspondances d'Adolfus Kufos dont elle se saisit à la volée.

Les aventuriers piégés se dispersent dans les ruelles en croisant la garde de Bogenhafen après s'être donné rendez-vous à l'auberge

Sorsha transite par le Schaffenfest, Helga par les docks, tandis que Mark et Moëlleux passent par le quartier des artisans. Dans le Fest, Sorsha entend parler d'un nouvel édit impérial déclarant qu'il « n'y a pas de mutant dans l'Empire » et que toute agression d'un individu à ce titre serait considérée comme un crime. Les attroupements du Fest parlent tous cet édit. Mark s'entretient avec le prêtre de Sigmar qui n'a pas connaissance d'une recrudescence des puissances de la Ruine en Bogenhafen. Ce dernier apprend à Mark que le Duc de Spatenheim s'est saisi de la problématique des attaques d'hommes-bêtes

et mutants et envisage d'adresser des renforts sur la région.

A l'auberge, Helga consulte les lettres en sa possession. Il s'agit d'un ensemble de correspondances de Kuftos à Barl, indiquant qu'il souhaite attirer le Magister en dehors de sa zone d'influence habituelle (Nuln) et lui tendre un piège. De la sorte, il a sollicité les avoués peu scrupuleux pour monter de toutes pièces l'existence d'un héritage d'un certain Macil Petihavre qui n'a jamais existé... son objectif est de capturer Cresper et le faire parler pour démanteler la secte de la Main Rouge.

Que faire maintenant ? La première idée est de reprendre l'enquête auprès des docks, dans l'espoir de recouper la piste de la fratrie Enrikus. Du reste, il serait utile de réussir à trouver d'autres alliés dans cette quête difficile. Le fameux "réseau de Kuftos" doit œuvrer de concert avec eux, pas contre eux ! Helga souligne par ailleurs que le paysage des valeurs morales et des décisions impériales procède d'un retournement inquiétant...

Ils décident d'occulter quelque peu leurs identités en passant pour une famille (notamment, Moëlleux de se faire passer pour le fils de Sorsha). Il est convenu d'opérer dans cet ordre : De découvrir le Schaffenfest (et s'y trouver quelque vêture nouvelle) ; d'enquêter sur les docks, par tavernes interposées ; d'enquêter dans l'environnement du Guet, par tavernes interposées ; de se présenter au guet afin de prendre des renseignements quant à l'évènement chez les notaires Stock & Barl, mais au lendemain seulement. A cet effet, ils comprennent que le guet est implanté sur la poterne sud de Bogenhafen.

En sortant de leur auberge de la Lune Rouge vers 19 heures, Mark est interpellé par deux initiés de son Temple pour participer à une mission dans les cordes d'un prêtre du Marteau d'Argent. Sorsha les suit et s'assure que Mark est bien escorté vers le Temple de Sigmar.



Au nord du marché, on trouve deux auberges à ciel ouvert, entouré d'enclos à bestiaux tenus par des paysans de la région. L'animation est présente plus au sud. Helga partage un moment avec quelques bourgeois du cru, Helga avec les paysans de la région et Wolfgang échange avec les manouvriers regroupés en grandes tablées.

Du côté des bourgeois, on est subjugué par l'édit impérial niant l'existence des mutants. On y parle aussi de la présence de chantiers de construction de tours pour l'envoi de signaux par les ingénieurs impériaux censés se substituer au service des collèges de magie. On raconte également que le duc Von Spatenheim aurait regroupé des Sigmarites zélés pour des expéditions punitives de corrompus. Mais à partir d'aujourd'hui... cette pratique est-elle appelée à disparaître ? L'interlocuteur d'Helga est un négociant-logisticien dans le domaine des métaux. Il conseille à Helga de passer par la Guilde des Débardeurs pour toute affaire avec les Bateliers.

Du côté des manouvriers, débardeurs et charretiers, on discute aussi beaucoup de l'édit de l'Empereur. On s'inquiète de la bonne manière de réagir à une attaque de mutants. Moëlleux rencontre un confrère, Yuri. Ce dernier lui apprend qu'au matin, il a aperçu sur un quai au sud de la Bogen deux hommes en train de remplacer le nom d'une péniche. Il identifie la péniche (deux voiles rouges dont une rapiécée) et la localise (auprès du bac sud).

Les paysans sont également loquaces. Au sujet des bêtes mutantes, on parle à Sorsha du zoo du Docteur Maltusus : d'improbables animaux mutants sont regroupés sous un auvent vert, le long de la muraille. Le vendeur de cochons s'enorgueillit des produits issus des porcs de Bogenhafen et invite Sorsha à rencontrer le charcutier Seibke. En repartant, Sorsha constate qu'un tournoi de pugilat est en cours sur une estrade, sous les exclamations du public avide de bourre-pif.

Une fois regroupés, ils pénètrent dans le marché par le sud. On y trouve des camelots, artisans, voyantes, apothicaires merveilleux et, finalement, une échoppe de textiles. Ils y trouvent, après moultes négociations, une belle tunique de laine rouge pour Sorsha, et deux tuniques de lin pour Helga et Moëlleux (ainsi qu'un chapeau de feutre pour ce dernier). Un peu plus loin et après qu'Helga a abandonné son arc au profit d'une veste de cuir, ils se restaurent de quelques tourtes à la viande

copieuses et fameuses. A la faveur de la tombée de la nuit, ils retournent dans l'enceinte de la cité, traversent les quartiers riches et s'orientent vers les quais. Ils se dirigent directement vers la jetée auprès du bac et constatent la faible activité des docks.

Sur place, ils n'identifient pas la péniche qui leur a été décrite par Yuri. A quelques dizaines de mètres de là, un groupe de débardeurs devise et Moëlleux du Revard les interpelle. Ces derniers lui confirment que la péniche aux voiles rouges a appareillé en direction du nord, dans le sens de la Bogen. Après quelques mots et une pistole lâchée, Helga et Moëlleux apprennent que le contenu de la péniche a été déchargé dans un entrepôt à quelques pas d'ici, qui leur est désigné par les dockers. Il s'agissait de caisses drapées de lourd tissu... Les aventuriers se dirigent promptement vers l'entrepôt de piètre facture qui leur a été indiqué.



Helga se poste à une fenêtre, tend l'oreille et entend une poignée de voix qui discutent à l'intérieur. Sorsha et Moëlleux inspectent l'intérieur du bâtiment depuis des fenêtres en pignon et observent une pièce illuminée. Au sol, des sacs en tissus jonchent le sol et une trappe est placée au centre de la pièce. Côté intérieur, une porte donne sur le hangar. Depuis un autre fenestron, ils voient un homme étudiant à son bureau... et franchissent discrètement la fenêtre pour finir le tour du bâtiment jusqu'au portail coulissant d'entrée. A l'intérieur, trois gardes jouent au dé. Soudain, les infiltrés voient un loqueteux extrêmement disgracieux sortir de la trappe au sol avec trois écuelles, se plaignant de ce que ses ouailles n'ont pas mangé de la journée.

Après un débat tactique (faire appel au Guet ou non ?), ils décident d'intervenir. Helga et Moëlleux débutent leur ascension du pignon pour atteindre la gerbière donnant sur le

grenier du hangar. La grimpe est difficile mais moyennant quelques efforts coordonnés, Helga atteint la gerbière qui s'ouvre en grinçant. Elle pénètre à l'intérieur et emprunte une passerelle qui semble passer au-dessus du bureau du contremaître. Moëlleux la rejoint tandis que Sorsha reste dans la rue et se met en poste à proximité de la fenêtre du bureau.

Les sbires et le contremaître échangent quelques mots indiquant leur passage au lit sous peu après une bonne journée de travail tandis que, tels deux chats, Helga et Moëlleux se faufilent au surplomb des dockers.

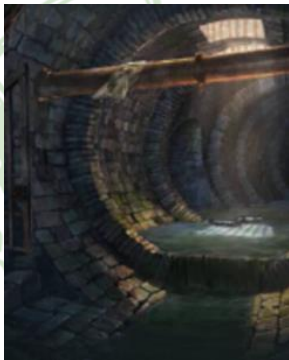
Baoum !

Moëlleux du Revard a fait basculer du matériel stocké en hauteur sur la table des dockers, en déstabilisant l'un d'eux au passage. Rapidement, c'est la cohue. Le contremaître s'élance en dehors de son bureau en râlant sur ses compères qui se plaignent de la chute d'objets lourds.

Alors qu'il sort, le contremaître se fait cueillir par Helga qui lui place l'épée sous la gorge. L'un des sbires hèle son contremaître Rüdolph tandis que Sorsha pénètre (péniblement) par la fenêtre du bureau vers lequel Helga et le contremaître pris en otage se replient. Là-haut, sur la passerelle, Moëlleux prépare son arc. Helga fait cracher le contremaître qui révèle que la livraison des enfants a été effectuée en début d'après-midi par les égouts. Les deux sbires hésitent et ne savent pas bien se positionner, entendant les propos apeurés de Rüdolph. Surgit alors Wolfgang dans le bureau du contremaître.

Une discussion s'engage où Helga joue le bluff d'un contre-ordre qui ne serait pas parvenu auprès de ces humbles exécutants. Rüdolph déploie alors le plan de la journée : trois enfants ont été livrés vers 11h le matin dans les égouts, à destination d'un messenger adolescent (seize ans, en livrée de bourgeois rouge et blanc) qui les a récupérés contre paiement. La péniche de la fratrie Enrikus a été renommée la Maille Faible et est bien repartie avec Séléna pour descendre la Bogen. Encore une fois, cet intermédiaire ignore tout de ce qui se passe en amont et en aval de son maillon de l'organisation. Rüdolph les accompagne vers le sous-sol où ils rencontrent le garde Siegfried-

le-bienheureux, endormi. Le sous-sol est occupé de plusieurs cages équipées de paillasses dans lesquelles les enfants étaient détenus. Aucune souillure ne semble indiquer que les enfants étaient malades ou en mauvaise santé. Rüdolph, leur confirme avoir pris soin des enfants. Ils le quittent en lui promettant des instructions précises pour organiser la rafle de Séléna et le maintien en place des prochains enfants qui lui seront livrés.



Dans l'obscurité totale de la conduite, les narines opprimées par une odeur de déjection et de vase, les quatre enquêteurs pénètrent dans les ténèbres de l'égout.

Ils remontent la piste laissée au sol dans la boue odorante de l'égout, et arrivent à une bifurcation dans le réseau souterrain. Au moment de franchir le bras d'eau pour poursuivre le long d'une autre conduite, Wolfgang tombe à l'eau, Sorsha le rattrape et l'équipée poursuit sa piste. Dans le bras suivant, ils repêchent le corps d'un nain éviscéré à la manière de feu les notaires associés. La mort a l'air récente et les entailles de plus petite taille. Les viscères lui ont été retirés ou arrachés.

Leur progression est lente... mais ils tiennent une piste que rien ne saurait les faire lâcher !

Wolfgang, Sorsha et Helga laissent le corps éviscéré du nain dériver le long de l'égout central et poursuivent leur descente en direction –semble-t-il – de l'ouest. A une centaine de foulées de là, ils aperçoivent la lumière d'un lampion qui révèle finalement la silhouette de Mark.

Le prêtre du Marteau d'Argent qu'ils avaient quitté au matin, couvert des excréments décaféinés de la généreuse Bogenhafen, est accompagné d'un initié de l'ordre de l'Enclume, un certain Marusch Gunterman. Les deux jeunes dévots apprennent à leurs comparses être à la poursuite d'un goblin mutant qui leur a échappé au sortir de l'échoppe de Maltusus le montreur de monstres. La créature, blessée, les devance de quelques minutes. Les trois autres investigateurs de la Chancellerie leur indiquent leurs récentes pérégrinations et la piste froide du matin de la disparition des deux enfants.

La piste du goblin mène le groupe vers une porte discrètement encastrée dans le mur de la galerie. La porte est scellée mais le marteau d'acier de Mark et les épaules décidées de Sorsha ont raison de ses gonds et la porte s'ouvre. Derrière, une cave maçonnée accueille sur son dallage un large cercle peint et inscrit dans un plus large cercle ferré. Cette représentation faite de peinture violette entoure une étoile dessinée dans la même peinture, qui élance ses pointes vers le cercle extérieur. Du côté de la porte, le long de ce cercle, se trouve la dépouille sanguinolente d'une créature ayant été dotée de trois jambes (le goblin pourchassé par Mark, sans doute possible). En son centre, le crâne d'une créature vaguement bovine gravé de symboles étrange supporte la silhouette tordue d'une entité toute de cornes, de dents et d'une venaison rêche et pourpre. Le bas de son corps, vapoureux, semble extrait du néant.



L'entité

Helga est ébranlée par la vision de cette créature, mais Sorsha et Mark fondent sur l'abomination. Le marteau frappe violemment, mais la créature lacère l'abdomen de Sorsha et la cuisse de Mark à l'aide de ses cornes effilées. Au renfort des flèches du petit homme et d'une estocade de Helga, la créature se décorpore et, maudissant ses assaillantes, disparaît dans les interstices du dallage.

Les échevins de la justice rapide visitent les lieux et retrouvent les signes d'obscures pratiques : une dague gravée d'une symbolique de chairs humaines et animales mêlées, la toge noire d'un officiant de grande taille posée sur une patère (brodée sur l'avant de l'acronyme O.S. sur le pectoral et F.S. dans le dos) et un rouleau de parchemins dont un est rédigé dans un langage noir et torturé. Dans l'environnement de la patère, tous remarquent une zone de mouvements marqués sur le sol, mais aucune forme de passage secret qui se révèle à eux. Après un temps de silence, les deux prêtres de la comète et de l'épi sont unanimes... l'entité est un minion de Tzeench, la puissance de la Ruine.

Par défaut de moyens permettant la destruction de ces outils déviants, l'équipée s'accorde sur la nécessité d'en apprendre plus sur les activités des égouts et de demander le concours du culte de Sigmar qui saura entreprendre toutes les destructions utiles.

Leurs pas les mènent donc vers l'embranchement-au-nain. Au fait de la voute de l'égout de trouve une cheminée ouvrant sur le ciel de Bogenhafen. Après quelques menus préparatifs, Wolfgang escalade jusqu'à la grille fermant ce regard et observe de biais une enseigne d'établissement formant un croissant de Lune. Voilà un point de repère ! Au loin, les oreilles les plus fines détectent des pas pressés s'éloignant de l'endroit. C'est donc en reprenant vers le nord (a priori) que l'équipée tente de rattraper l'individu qui tente de s'enfuir. Après avoir croisé une nuée de rats paniqués (et, fort heureusement détournés de leur chemin par une barrière de flammes dressée avec les vêtements boueux de Sorsha promptement oints d'huile), puis des sorties émergeant sous les quais de l'ouest, les pèlerins du lendemain des latrines finissent par sortir de cet intestin malade, non sans avoir cartographié maladroitement les boyaux de Bogenhafen.



Ils se dirigent alors avec diligence au temple de Sigmar où ils sont accueillis par Anusch Beschafen, le recteur du Marteau d'Argent. Les agissements des puissances de la ruine dans les sous-sols lui sont signalés et le prêtre s'engage à procéder aux investigations et destructions nécessaires.

Peu avant minuit, le personnel de l'auberge du Dernier Voyage accueille avec dégoût ses loqueteux clients et fait dresser deux baquets dans les écuries pour curer les cuirs et laver les vêtements.



29 Nachexen de l'an 2512

Les mâtines accueillent la compagnie qui, après un copieux repas fait de gruau mêlé de saucisse, constate la peine de Mark. Après ses pérégrinations dans les égouts, le jeune prêtre semble avoir attrapé une sorte de gale qui lui démange le corps et le recouvre de plaques d'urticaire.

Avant même d'avoir achevé sa pitance, le voilà parti en direction du temple de Shallya. Les vestales de la Blanche Dame accueillent le malheureux, lui diagnostiquent un mal bien

connu de la cité (et faisant la réputation des gueux et pouilleux de ses bas-fonds) : la vérole urticante. Un baume crayeux lui est prescrit qui apaisera ses démangeaisons. A appliquer à la truelle pendant plusieurs jours... à commencer par cet aurore radieux.



Mark, heureux

Mark rejoint Sorsha et Helga parties faire leurs dévotions à Taal et Rhya dans l'environnement de l'oratoire situé au-delà de la porte sud.

Pour y procéder, les deux femmes sont allées solliciter des artisans du Schaffenfest. Helga y dégotte un arc court qu'elle s'empresse d'aller essayer en forêt. Malheureusement, le bois de frêne constituant l'âme de l'arme de brise dès la première utilisation ! Furibonde comme on la connaît, Helga va faire esclandre à l'échoppe des trappeurs qui, après contestations, convient que son lot d'armes est vicié. De son côté, Sorsha se dote de divers outils agraires et de réserves de graines auprès de la grainetière itinérante Elvira Kleinestühn (également fidèle de Rhya). Les deux femmes semblent partager un attrait mystique pour des cercles de pierres levées dans l'Empire et, à dessein d'en observer, Elvira confie à la prêtresse la localisation de son habitat dans les bois de *Bredar*, au nord de Bogenhafen.

Peu enclin aux emplettes et au jardinage qui s'en est suivi auprès de l'oratoire de Rhya, Mark est à nouveau allé à la rencontre de Maltus et son cirque. Il y découvre la misérable ménagerie du colporteur : Un serpent ailé, une collection de têtes d'hommes bêtes empaillées (la plupart étant le fruit d'une chirurgie sur viande morte travestissant des crânes de mouton), une huitaine d'oiseaux colorés et un petit humanoïde velu, agile et bruyant.

La matinée est passée rapidement et, après un repas frugal, ils se dirigent en direction de la guilde des marchands. Le commis de la guilde, interrogé de façon évasive sur les initiales O.S et F.S. acquiesce à demi-mots et s'en va

chercher un représentant de « l'Ordo Septonarius ». C'est Maître Friedrich Magirius qui accueille les curieux voyageurs dans son bureau. L'homme dans la force de l'âge se présente comme le secrétaire de l'Ordo Septonarius et, obtenant du groupe l'information selon laquelle Le-Maître-Petihavre envisage d'installer une activité commerciale sur Bogenhafen, développe son propos. L'Ordo Septonarius est un conclave discret (mais pas totalement secret) de marchands établis et ayant une visée caritative sur Bogenhafen. Ces derniers organisent leurs dons à l'attention des temples de Shallya et de Bogenauer, le dieu de la rivière. Le caractère occulte de leur organisation aurait vocation à éviter les rumeurs relatives à des tentatives de corruption et interférences dans les sphères politiques et religieuses.

Interrogé sur l'origine du peignoir en possession de Sorsha en cet instant, le Secrétaire de l'ordre confesse la facilité avec laquelle leur organisation se complet à flatter ses membres par divers cadeaux et festivités folkloriques afin d'amuser et émoustiller ses ouailles.



Un philanthrope en flagrant délit de camaraderie

L'Ordo Septonarius est composé de 49 membres dont un conclave intérieur de 7 membres au titre desquels Franz Steinager, propriétaire de la toge et membre fondateur de cette belle cité fluviale. Afin de développer plus avant les projets de Petihavre, riche héritier d'une industrie du bois, le halfling et sa suite sont invités en soirée à partager le souper avec Maître Magirius à la *Truite Dorée*.

Une heure plus tard, voilà l'équipée partie en quête d'une friperie afin d'assumer quelque peu les rôles qu'ils se sont construits durant cet entretien somme toute fructueux. C'est l'établissement de Helge Weibrand, non loin de l'étude notariale au nord de la ville, qui leur est conseillée. Au gré de la traversée des rues durant toute cette fin de journée, Helga et Sorsha, coutumières d'une intuition aussi féminine qu'efficace, partageront l'impression d'être épiées. Dans la boutique, les rôles se définissent. S'affublant d'une robe de velours vert et blanc à la gorge ouverte et de quelque joncaille de perles tombant sur son sein, Sorsha sera la dame de compagnie du Maître. Helga sera la trésorière et conseillère avisée de Petihavre en sortant de ses malles une robe plutôt bien assortie. Mark accepte de quitter sa chasuble et enfile un tabard sommaire aux couleurs de la suite. Wolfgang se déploie dans le rôle d'un Petihavre héritier en assumant un port de noble stature et en s'offrant une livrée constituée d'un pourpoint vert à crevets, de chausses, bottes, caleçon et d'un chapeau assorti. Les emplettes sont complétées d'une séance chez le barbier Gustav dans l'Altstadt, que quartier de la vieille ville. Le trésor de la Chancellerie vient d'y passer, mais ainsi apprêtés, les investigateurs sont prêts à pénétrer au cœur de la tempête maléfique qui semble sévir sur Bogenhafen.

Le reste de l'après-midi est dédié à la découverte des lieux évoqués plus tôt dans la journée.

L'Adelring est sans conteste le quartier riche de la ville. Le périmètre de la place est bordé de riches manoirs parmi lesquels le groupe identifie la demeure de Franz Steinager, un manoir bien entretenu, et sa voisine l'opulente demeure de la famille Von Spatenheim piquée de cette vétusté propre aux bien délaissés, ainsi que d'autres présentant des armoiries évoquant un Lion-aux-Trois-Deniers, une Croix Pattée, une Epée-Croisée-d'une-Hache-sur-Forêt ou un Gant-Armé-tenant-un-Epi-de-Blé.

Devant chaque maison, un majordome doublé d'un garde veille à ce que les riches demeures et leurs habitants ne soient pas visitées par de sombres individus. En cherchant à identifier le jeune homme ayant été désignée comme l'escorte des deux enfants dont la trace a été perdue, Helga et Wolfgang entendent parler de la demeure du vieux Rüggbroder (l'armoire Gant-Armé-tenant-un-Epi-de-Blé), négoce de céréales et partenaire de marchands

bretonniens, qui recruterait régulièrement de jeunes pages et serviteurs.



Face orientale de l'Adelring

Chassés par la maréchaussée trouvant leurs allers et retours indiscrets, les héroïques enquêteurs tentent de consolider leur cartographie des égouts à l'aide des quelques repères pris à la surface. A l'issue de cet exercice passablement douloureux pour leurs arptions, les voyageurs arrivent à la conclusion que la cave impie découverte dans les égouts doit se trouver environ à l'aplomb des bureaux de commerce de Steinager...

Changement d'ambiance : Afin d'en apprendre plus sur les agissements dans les égouts, les voilà en route pour trouver contact auprès des ratiers. C'est le plus connu d'entre eux qui leur est conseillé, un certain Malgus Oltolerman. Malgus est un homme entier, sympathique et riche d'informations. Au titre des créatures qu'il lui apparaît possible d'observer dans les égouts, il évoque les Gélulites, de gros blocs gélatineux capable de digérer un homme vaillant en quelques heures, ainsi que des chauves-souris quelque peu voraces... Mais de démon, il n'en a jamais croisé. Par le passé (plusieurs générations auparavant), on parlait de rats grands comme des hommes qui auraient surgi de dessous les égouts, mais ils auraient été chassés et ne seraient jamais revenus. L'évocation de ces rats semble secouer Helga. Interrogé au sujet de trafics dans les galeries malodorantes de la cité, il se montre plus circonspect. Sans doute soucieux de ne dénoncer personne et de conserver un statu quo avec les autres utilisateurs des galeries, il ne souhaite pas donner de nom. Cependant, une fois sa langue déliée à l'aide de quelques sous, il indique ne jamais avoir observé de trafics humains (enfants ou autres).

Pour en apprendre plus sur les trafics en Bogenhafen, il invite les curieux à se rendre à l'auberge des Pics Croisés.



Les costumes ayant été ajustés, la verte suite de PetiHavre se présente à l'auberge de la Truite Dorée et est accueillie dans le salon violet (!).

Le repas est succulent. Sans doute, pour la plupart des présents, les mets les plus fins qu'il leur ait été offert de déguster. Au menu, une crêpe fourrée aux champignons, un cochon de lait et le tout accompagné de vins de Bordeleau.

La discussion est agréable et chacun tient son rôle. L'identité de Petihavre, investisseur et commerçant éclairé y est affirmée bien que ce dernier soit présenté comme un entrepreneur décidé à sortir du commerce du bois au profit de toute belle opportunité qui se présentera.

Asticoté sur la voie du commerce de chair humaine (esclaves et proxénétisme), le sieur Magirius reste circonspect et s'en remet à l'avis de la Guilde. Notamment, le projet d'un réseau d'esclaves domestiques travesti dans une école d'hostellerie où le service humain est frappé de la propriété de son riche acquéreur lui apparaît relever d'une belle idée, mais il reste réservé sur la possibilité légale de le faire fleurir en Bogenhafen... et s'en remet à la discrétion de la Guilde.

Après quelques verres de vins et des avances à peine masquées de Sorsha auxquelles l'homme d'affaire ne semble pas indifférent, Magirius rappelle que l'Ordo Septonarius ne recrute que des marchands ayant déjà fait la preuve de leur installation pérenne et frappés du sceau de la réussite dans la cité. Les « petites sauteries » qu'ils organisent sont des cérémonies initiatiques composées de chants et pratiques rituelles...

Durant tout le repas, Magirius aura reporté les suggestions à court terme, dans la mesure où les prochains jours semblent s'annoncer, pour lui, des plus occupés.

A l'issue du repas les rues de Bogenhafen sont baignées de la lueur verte et blafarde de Morrslieb, la lune capricieuse. Cette lueur

est connue dans l'empire pour le mauvais augure qu'elle envoie sur le Vieux Monde. A la faveur de cette lueur, le groupe se dirige vers les bureaux de Steinhager pour envisager de procéder à une incursion nocturne. Constatant que l'édifice est gardé par un maître-chien et son molosse, tous considèrent qu'il n'est que peu opportun de se faire attraper pour effraction chez un membre de la Guilde des marchands et de l'Ordo, alors même que leur couverture de commerçant apparaît porter ses fruits.

De retour à l'auberge du dernier voyage, il leur reste juste assez de temps pour s'enquérir des dernières nouvelles du Schaffenfest. On y apprend que le Docteur Maltusus était furieux que sa créature à trois pattes ait été accidentée sur les docks. Par ailleurs, on entend parler d'un fou en provenance des bas quartiers qui se serait fait renvoyer du Fest après avoir appelé à la Malédiction des Sept à qui voulait bien l'entendre.

30 Nachexen de l'an 2512

Aussi tôt que possible le matin, en habits de voyage, les princes de la veille vont fouler la boue du Schaffenfest en quête du fou prénommé Ulthar « le simple en slobe »

sont occupées par la soldatesque du Guet, apparemment coutumière de l'établissement et dégustant des œufs brouillés accompagnés d'un bulbe râpé de couleur brune. Alors que les

« Vous êtes maudits ! »,

« J'en vois 7 et j'en vois 9 ! », « *Ils sont tous miens* »,

« *L'Etoile dans le Cercle* »,

« **CRAIGNEZ L'HOMME QUI N'EST PAS UN HOMME!** ».

En pointant Wolfgang du doigt, il ajoute « *La Marque est sur toi !* »



Puis de poursuivre et paraphraser ses propose précédents :

« **L'homme qui n'est pas un homme est là et n'est pas là** »,

« Il y en a un, **IL AURA TOUT !** », « *Ils sont 7 avec des capuches, le huitième est derrière eux et le neuvième suivra !* »

Interrogés, autant que faire se peut au sujet des enfants, il ajoute

« L'enfant est dans le noir. Il est gardé. Ils sont deux. Ils sont maudits. Leur destin est terrible !! »

L'individu apparaît couturé se cicatrice et, au paroxysme de la jovialité, présente des vélins et papiers inscrits de texte, directement agrafés sur sa chair. L'homme aboie ses prédictions apocalyptiques.

Ils passent rapidement chez Elvira pour lui demander des épices capables d'endormir un chien. Elle leur remet des racines de mandragore, interdites dans la cité. Puis les investigateurs quittent le Schaffenfest.

Décidés à obtenir quelques informations leur permettant de dévoiler les agissements des intermédiaires du rapt des enfants, les agents de la chancellerie se rendent à l'Auberge des Pics Croisés. Pendant ce temps, Mark passe au Temple se rencarder auprès du Recteur.

L'établissement est doté d'un comptoir rudimentaire ouvert sur la salle de restauration. De part et d'autre, deux tables

veilleurs du Guet quittent l'établissement pour reprendre leur quart, deux sergents de la même garde viennent prendre leur déjeuner et hèlent Bauman, le taulier, pour quelque saucisse de leur habitude.

De leur air badin et charmeur, les deux dames de la Chancellerie font venir le Bauman. Faisant référence à quelque trafic souterrain, l'intéressé semble interpellé et invite toute l'assemblée à parler au calme d'une pièce voisine... et chacun se fait désarmer. Là, encadrée par les jumeaux bas de plafond Reihart et Reinort veillant sur chacune des issues, une discussion à bâton rompu s'engage avec le patron. L'homme à l'élégance certaine est direct et lève rapidement les sous-entendus : Il veut savoir qui les a rencardés sur le lien entre les égouts et les Pics Croisés. L'équipée tient bon dans la négociation et ne balance pas son informateur... en revanche, puisque le temps est à jouer cartes sur table,

l'histoire du trafic d'enfants motivant leur enquête est présenté au taulier.

L'homme semble être un bougre honorable et droit en affaire. Après paiement et engagement ferme de ne pas mettre le nez dans ses affaires, il apprend à Moëlleux et ses dames que la cave secrète (que personne n'a jamais vue ouverte) est bien la propriété de Franz Steinager. Ce dernier est un marchand important, partageant à la fois ses affaires et un conflit familial avec son frère Heinrich Steinager. Le comptoir Steinager au-dessus a été créé par leur bisaïeul. Par ailleurs, les informations suivantes sont échangées : la famille Rückbrodder est dirigée par un patriarche répondant au patronyme de Hieronimus Rückbrodder, et l'entrepôt par lequel les deux enfants ont transité sur les rives de la Bogen est la propriété de la famille Brüner, connue pour être une famille marchande d'envergure modérée et à l'affût de toute opportunité commerciale.

Mark se présente à l'auberge juste au moment du départ de Mamie, Maman et du petit Moëlleux. De retour à l'auberge du dernier voyage, Mark apprend que les intervenants du Temple de Sigmar ayant fait irruption dans la cave au matin n'y ont trouvé que la trace décevante d'un nettoyage récent.

Après un échange d'informations rapide, Wolfgang et Helga se rendent au temple de l'auguste Véréna pour obtenir la traduction des parchemins de l'Ordo. Saisissant l'importance de leur démarche, la prêtresse qui assure la permanence s'engage à confier la traduction à la spécialiste des langues obscures pour la mi-journée. En première approche, elle reconnaît la structure d'un rituel magique.

Ils poursuivent leurs pérégrinations vers la guilde des débardeurs pour enquêter sur les entrepôts de la famille Brüner. En approchant de l'entrée de la guilde, ils tombent presque nez-à-nez avec F. Magirius. Ce dernier est suffisamment affairé pour ne pas porter attention aux deux jeunes gens. A la faveur de ses mouvements d'homme pressé, un billet choit de la besace du marchand qui continue son déplacement vers une péniche en amont, *Le Bois du Nord*. L'échange entre son capitaine et le marchand débute sur les notes

basses et ordinaires d'une négociation à propos de cordages.

Pendant ce temps, Wolfgang s'est saisi du pli qu'Helga ne tarde pas à consulter. Il s'agit de l'invitation transmise par un certain Johannes Teugen adressée – selon toute vraisemblance – à l'ensemble des sept membres du Cercle Intérieur de l'Ordo Septonarius. Il leur est donné rendez-vous le soir même, chez Teugen.

De retour à la guilde des débardeurs, Wolfgang engage la discussion avec ses pairs et apprend que la famille Brüner possède bien quelques entrepôts. Leurs activités à faible rayon d'action sont souvent menées de façon confidentielles et leur posture opportuniste forme la réputation familiale. Leur demeure n'est pas située loin de l'Adelring mais leur richesse n'est pas suffisante pour figurer directement sur la place. A l'inverse, la famille Teugen est une vieille et riche famille marchande. Après la quasi-banqueroute des affaires familiales que son frère a provoqué, Johannes Teugen, de retour de ses études, a pris les commandes du commerce et redressé la barre, jusqu'à un succès jaloué par nombre de marchands. Les affaires Teugen s'étendent de l'Averland à Middenheim, en passant par le Stirland, et la Bretonnie.

Il semble que la mort soudaine de son frère par la maladie ait facilité la passation au sein de la fratrie.

Pendant ce temps, Mark et Sorsha retournent à la rencontre d'Elvira l'herboriste pour quelques emplettes. La discussion entre les deux femmes se fait tantôt par messes basses, tantôt pas des références peu ordinaires à la pratique de la foi dans le culte de Rhya... du moins tel que les

enseignements reçus par l'initié de Sigmar y font référence. Il y est question de ressentir la Terre Mère, d'effectuer quelque étrange pèlerinage en forêt. Mark accompagne alors Sorsha à l'oratoire de la Déesse des champs, mais pas dans sa « promenade mystique » dans les bois au nord de Bogenhafen.

Au cours de sa déambulation votive, Sorsha reçoit un signe fort de sa déesse et patronne Rhya : une vision des temps à venir. Ecrasée par la vue d'une Lune grimaçante faisant darder ses rayons sur un champ de ruine où seule la mort et la désolation règnent, la



prêtresse ressent la nécessité impérieuse d'agir dans un délai de trois crépuscules.

Mark arrive à l'auberge du dernier voyage peu avant le déjeuner. Il en profite pour faire part de ses doutes sur la direction que prend la foi de Sorsha. Les propos échangés avec Elvira l'inquiètent en cela qu'ils font écho aux mises en garde reçues dans ses enseignements relatifs à la sorcellerie-croyance-ancienne-et-autes-pratiques-louches-dans-les-forêts. Helga lui explique qu'il doit s'agir de quelque expression menstruelle de Sorsha qu'il n'est pas en mesure de saisir et la discussion s'arrête là.

Le déjeuner est constitué d'une carpe à l'ail, épicée d'une visite impromptue. Un homme de vêture bourgeoise se présente au personnel et demande à s'entretenir avec Me Hausman, et MM. Du Revard et Rasbalth. Il se présente comme étant Berthe Justofer, enquêteur privé. Il porte une requête de la part de la famille Reiner en Überstreik, l'ancien employeur des trois intéressés. Ses commanditaires sont dans l'attente d'un retour de l'enquête en cours relative à la disparition du nain, de la cassette Reiner et de l'anneau sigillaire du fils Stielger. Helga et Moëlleux brillent à enfouir leur interlocuteur dans la vase collante de la carpe de leur assiette, lui font un rapport succinct et s'engagent à lui rapporter l'anneau s'ils le trouvent « au bout de leur piste des complices en Bogenhafen ». L'homme restera joignable sous trois jours en l'auberge de la Demi-mesure.

La collation passée, tous se rendent au Temple de la Chouette pour en apprendre plus sur la transcription du rituel. La prêtresse leur propose une traduction et interprétation des rites. Le document originel est rédigé en Langue Démonique. Le premier décrit un rituel permettant l'invocation d'un être gardien. L'autre parchemin décrit les usages de sacralisation d'une zone, nécessitant la formation d'un cercle de fer ceignant une étoile à 7 branches.



A ce stade de leurs investigations, ils décident de confier aux vestales de la Vérité une missive à adresser à la Chancellerie, décrivant toutes les avancées de leur enquête et consignait leur intention d'interférer dans les affaires de l'Ordo Septonarius. Dans le cas où aucun d'eux ne se présenterait au Temple d'ici trois jours, cette missive serait adressée à la Chancellerie en Altdorf.

Direction l'Adelring !

En identifiant les blasons des familles (Teugen : Croix pattée, Lion à 3 écus, Magirius, Steinager et une autre), ils essaient d'identifier un motif à 7 branches formé par les demeures autour de la place, en le cas où les acolytes de l'Ordo envisageaient de procéder à un rituel depuis leur salle de bridge. Sans succès. Seuls des « Reverbherr », fleuron de la technologie urbaine retient leur attention.

L'opportunité leur est cependant laissée d'explorer les alentours de la demeure Teugen. Il s'agit d'une propriété ceinte dans un haut mur de pierre. Seules quelques branches de noyers dépassent de l'arase du mur et une unique et opaque porte cochère permet son franchissement. Les aventuriers en herbe repartent donc forts de ces observations et s'en vont négocier un grappin sur la place du Schaffenfest, pour la modique somme de deux Couronnes d'Or. Pendant ce temps, Sorsha farcit un dos de poule faisane de racine de mandragore réduite en poudre, en fait macérer un tiers dans l'huile et le dernier tiers dans l'eau.

En fin d'après-midi, après avoir profité d'un souper fait d'abats de canards sautés avec des prunes, le groupe constitué de Mark dit « Le crémeux », Wolfgang « Le Moëlleux », Sorsha « Sortie du bois » et Helga « On y va ! », accompagné de Marush « jamais trop près » se prépare à l'assaut nocturne de la demeure

Teugen. Helga et Wolfgang sont en place, camouflés dans le fourré de bouleaux, le visage noirci par du charbon. Ils voient arriver successivement six hommes, au titre desquels Friedrich Magirus, accompagnés d'une dizaine de gros bras et chargés de quelque vêtue aux noirs reflets.

Le groupe se reconstitue sur la ruelle arrière et à renfort de gestes lestes, accroche la tête de mur du grappin, franchit son fait, empoisonne l'un des trois dogues en garde dans le jardin et approche à pas de loups de l'édifice central.

La demeure est un manoir bourgeois adjoint d'une partie en tourelle sur deux niveaux. A l'étage, des silhouettes apparaissent en ombres kilsevites sur les lourds rideaux. Au rez-de-chaussée de la tour, les gardes et autres sbires se repaissent d'une collation huileuse.



Comme un seul homme, ils pénètrent dans le lieu par le rez-de-jardin de la section centrale du manoir et tendent l'oreille au prêche du maître de cérémonie ; Teugen, selon toute vraisemblance.

La nécessité de se cacher du service et de ne pas se faire entendre rend l'espionnage malaisé. L'officiant harangue ses ouailles et les espions saisissent des bribes de de prêche.

« Le cousin Gidéon est à l'œuvre »

« Un nouveau Temple est en cours de construction, dans un lieu encore tenu secret »

« Des puissances néfastes sont à l'œuvre qui tente de nous nuire et, à travers nous, nuire à l'avenir de Bogenhafen »

« Nous en saurons prochainement plus sur la destruction du Temple lorsque Gidéon aura abouti »

« Après demain, un autre jour viendra qui nous couvrira de richesses »

C'est fort de ces informations que d'un commun accord les espions d'un soir décident de quitter les lieux. En prenant le même chemin de silence, ils quittent les quartiers nobles et bourgeois.

Le feu sacré est à l'œuvre ! Les agents de la Chancellerie poursuivent vers les bureaux de la famille Steinhager. Mur d'enceinte (moins haut), chien de garde assommé à coups de racines de saucisse-mandragore (moins nombreux), un carreau brisé habillement et une visite nocturne.

Les bureaux sont gardés, mais cela n'empêche pas les apprentis monte-en-l'air de visiter les lieux. A cette occasion, un passage secret escamoté derrière la cimaise d'une réserve anodine est dévoilé. Son exploration confirme les hypothèses déjà formulées : l'ancienne cave transformée en Temple impie est accessible par un escalier de pierre, derrière une lourde porte manœuvrable depuis le corridor. Par ailleurs, une chambrée transformée en dortoir avec trois lits alignés flanque une petite cellule dotée d'un lit seul, d'une malle avec des vêtements d'enfants et de vêtements bourgeois. Deux autres chambres, vraisemblablement l'une masculine, l'autre féminine, semblent régulièrement occupées.

Arrive le moment fatidique de pénétrer dans la salle dans laquelle le veilleur passe sa nuit. Helga pénètre le lieu, maîtrise l'homme d'âge mur (fagoté des mêmes vestons que dans la malle mêlée de vêtements d'enfants). Ce dernier menace de donner l'alerte aussi la jeune femme lui frappe-t-elle l'arrière du crâne. Fruit d'une ancienne trépanation ? Conséquence d'un âge avancé ? le crâne du vieil homme – sans nul doute le géôlier d'un temps des enfants – se fend, laissant une matière molle et rosée s'épancher sur le sol.



Dans la pièce, Wolfgang découvre un coffre métallique encastré dans le mur de pierre, occulté derrière une tenture. Le mécanisme d'ouverture apparaît complexe et Helga décide de desceller le coffre pour l'emmener.

De retour à l'auberge du Dernier Voyage, les aventuriers fourbus sont interpellés par un messenger musclé. Ce dernier est parfaitement clair dans son propos : il transmet le message d'un unique avertissement :

« Arrêtez de fouiner dans les affaires des puissants et quittez la ville avant demain. Le prochain message sera plus musclé. »

Le message est poliment écouté et effrontément non entendu. La décision est prise : l'auberge sera désertée nuitamment et les enquêteurs jusqu'alors bruyants essaieront de disparaître en ville. La méthode n'est pas arrêtée aussi le conseil du tavernier Bauman est-il recherché. A l'auberge des Pics Croisés, Sorsha, Helga, Wolfy et même Mark sont accueillis dans la cuisine pour discuter affaires. Après discussion, un marché est passé : Bauman mettra une planque à disposition pour la prochaine journée et accepte de procéder aux filatures de Johannes Teugen et Friedrich Magirius. Le marché est estimé à quatre Couronnes d'or et scellé par une poignée de main et un doigt dans l'oreille.

L'homme est payé d'avance en signe de confiance et les espions chargés d'adrénaline ont à peine le temps de préparer leur bagage qu'ils sont escortés par des hommes de Bauman vers la planque.

Il s'agit d'une petite réserve de tissus, d'aspect abandonné, surplombant un ancien hospice, cachée dans les ruelles à quelques encablures à l'ouest du Dernier Voyage. La nuit accueille l'assemblée à bras ouverts bien que sur des paillasses de seconde main.

31 Nachexen de l'an 2512

Au petit matin, pendant son tour de garde, Mark est interpellé par l'un des hommes de main de Bauman. Ce dernier leur apprend que Friedrich Magirius a débarqué à l'auberge du Dernier Voyage et remué ciel et terre pour retrouver les agents... bien entendu sans succès. Magirius apparaît alors comme étant soit un homme désespéré, soit un espion avisé.

Dans les deux cas, il apparaît inutile ou dangereux de le faire suivre. Il est donc demandé aux hommes de Bauman d'ajouter au Contrat la filature de Steinhager.

Moins de deux heures plus tard, « entre le gruaud et le quignon » comme le dit mémé, on vient leur apprendre que Magirius s'est présenté au Temple de Sigmar (!) pour tenter à nouveau d'entrer en contact avec Mark et ses alliés. Il aurait laissé un pli à l'officiant de faction. Marush est envoyé au temple de Sigmar, fort de sa capacité théurgique à n'attirer aucune attention.

Une heure plus tard, l'information de la découverte de la dépouille du commis du sieur Steinhager leur est délivrée.

Il est dix heures ce matin, lorsque Marush est de retour dans la tour d'ivoire des éminences grises de la chancellerie. Le benêt a rencontré le secrétaire du recteur qui a accueilli Magirius. Il a même récupéré le pli qui était destiné aux enquêteurs. Il s'agit d'un manuscrit rédigé à la hâte par Magirius et dévoilant que voici quelques années, Johannes Teugen est revenu de ses études en Nuln avec de sombres savoirs en matière de sorcellerie. Il a déclaré à ses plus riches alliés de la guilde des marchands que la Magie aurait le pouvoir de les rendre riches et plus encore. Le retour aux affaires de la moribonde famille Teugen lui a donné raison et l'Ordo Septonarius fût fondé à dessein d'utiliser la magie et rendre ses membres riches et puissants.

L'influence du cercle intérieur s'est étendue et, notamment en la personne de Teugen, en est venu à corrompre les autorités de Bogenhafen dont la police du Guet.

En fin de matinée, Helga rédige une missive à Magirius qui lui est adressée via des coursiers anonymes, l'invitant à poursuivre ses activités au sein du cercle intérieur de l'Ordo et de laisser les événements se dérouler autour de lui.



Le messager dépêché par le taulier des Pics Croisés se prénomme Ernst (du moins est-ce là le patronyme qu'il utilise). Sur la pause méridienne dûment fêtée avec du pain, un vin roboratif et une pâte fruitée sur ses tartines, il délivre son rapport indiquant que les rues sont parcourues par des hommes à la recherche du quatuor. Alors qu'il vient de quitter la planque, les deux femmes sont saisies d'un sentiment de scrutation mêlé d'une image fugace d'un ruban de fumée froide palpant les lignes de leur visage et effleurant leurs pensées. Un peu plus tard, Ernst revient et avise les agents de l'agitation qui règne dans les rangs de Magirius, Teugen et Steinager.

Désireux de ne pas laisser les événements leur filer entre les doigts, les enquêteurs confient à Helga le soin de prendre la plume pour rédiger une missive à l'attention de Magirius, en ces termes : « *Pour l'affaire qui nous occupe – Elvira Kleinestühn l'herboriste – après le déjeuner* »

Une heure avant le rendez-vous, les aventuriers décident de se rendre au Fest. Les portes principales de la cité, notamment les portes est et sud donnant accès à la foire, sont étroitement gardées. Le guet semble inspecter les visages de tous les ceusses qui franchissent les murs extérieurs. C'est au prix de manœuvres complexes de contournement des

escouades et patrouilles dans toute la place du marché aux bestiaux que Sorsha, Mark, Helga et Wolfgang finissent par approcher l'échoppe d'herboristerie. La silhouette d'un Magirius inquiet se découpe dans la foule. En réponse à quelques signes discrets, Magirius est orienté par les soins d'Helga en direction de l'oratoire de Rhya.

Alors que Magirius s'approche du pieux édifice, une femme ressemblant trait pour trait à Helga (dans ses vêtements de la veille) vient à la rencontre du secrétaire de l'Ordo. Helga (la vraie) et ses comparses n'ont pas le temps de réagir qu'ils voient la femme escamoter une dague affilée et l'enfoncer dans l'estomac de Magirius.

Le corps soudain mou du diacre du profit s'effondre au sol, laissant place aux cris des badauds témoins de la scène. Helga-la-criminelle bondit en direction de la cité et s'échappe, tandis qu'Helga-la-brave s'élance à sa poursuite. Sorsha se précipite vers le corps de Magirius qui, porté par un dernier souffle de vie avant que le poison qui l'habite ne le mène vers Morr, délivre du bout des doigts un ultime message dans la poussière mêlée à son sang. Quelques secondes plus tard, Magirius a rendu l'âme et Wolfgang qui a observé le témoignage graphique de son agonie s'évertue à en recopier la forme générale.

Le Guet s'empare de la scène de crime tandis que les vaillants enquêteurs, à nouveau piégés et dépités, s'enfoncent dans la foule des croquants et donnent le change au moment d'une interpellation par la milice.



Retour à l'étage de la draperie.

L'équipe se met d'accord pour se diviser. Helga et Mark iront fureter auprès du guet puis sur les docks, afin d'en savoir plus sur l'avis de recherche à leur endroit, tandis que Wolfgang,

couvert par Sorsha, tentera d'en apprendre plus sur les entrepôts 73, 77, 17 et 13.

Il apparaît rapidement que le signallement visuel et vestimentaire d'Helga a été communiqué au Guet. La vaillante modifie donc habillement la couleur et la coupe de ses cheveux, tandis que Wolfgang se transforme en enfant, laissant à son équipée avec Sorsha les atours de la mère et son enfant.

Wolfgang identifie l'entrepôt 17 après s'être entretenu avec des dockers de la guilde. Il comprend rapidement que ces derniers sont disposés à le conduire au Guet pour toucher la récompense prévue pour sa capture ; mais son habileté et son désarmant aplomb ont raison des soupçons des débardeurs : Ceux-ci lui concèdent le bénéfice du doute. L'entrepôt est utilisé pour le commerce de large voiles, cordes et matériels d'accastillage. L'entrepôt est gardé par un chien et son maître.

Dans le même temps, Mark et Helga visitent l'entrepôt 13. Au premier abord, l'intérieur de l'entrepôt n'est pas visible compte tenu de la crasse accumulée sur les vitres extérieures. Après en avoir ouvert une, Helga y trouve des tonneaux et caisses de toutes tailles ainsi qu'une charrette à bras. Avec la souplesse d'un monte-en-l'air, la jeune femme accède à la gerbière de l'étage et y contemple le tracé rouge d'un pentacle sur le plancher. Elle redescend pour ouvrir les portes et fenêtre du bas et s'éclipse des ruelles attenantes. Dans les ruelles à l'arrière des docks, les agents de la chancellerie se retrouvent puis se replient vers leurs quartiers. En fin d'après-midi, Ernst vient les informer de la mobilisation d'un fiacre depuis la propriété Steinager.

Il est 18h00, Morrslieb est pleine et baigne l'échiquier de Bogenhafen de sa lueur blafarde. Le Roi adverse a bougé, il est temps pour les pièces de la Chancellerie d'intervenir.

L'entrée de l'entrepôt n°13 accueille un fiacre dont le cocher se présente aux gardes de la porte principale. Les trois devisent et obstruent le passage. Le groupe décide alors d'emprunter les passages réservés par Helga sur la réserve à l'arrière du bâtiment. Il s'en faut de peu qu'ils se fassent saisir par les débardeurs recrutés par l'Ordo pour s'assurer du contrôle d'accès aux abords de l'entrepôt ! Une fois à l'intérieur, les quatre comparses entendent peu de voix. Helga, qui a eu le temps de jeter une œillade par la gerbière de l'étage, leur confirme que seul Steinhager est présent,

en possession des enfants, et procède à quelque petit œuvre de rituel au sol. Quelques minutes plus tard arrivent Teugen et son page, son *jeune* page, qui se rendent à l'étage.

Partagés entre la possibilité de sauver les enfants et l'attente permettant de confondre tous les membres du cercle impie de l'Ordo, les agents de la chancellerie décident finalement de s'élancer vers l'étage tandis que Mark entreprend de bloquer l'accès par le portail principal.



En arrivant à l'étage, Wolfgang, Sorsha et Helga voient la situation sous un angle nouveau. Les deux enfants ne sont pas visibles car cachés par des étagères, mais il apparaît clairement au niveau du spectacle que Teugen officie sous l'aile de son page au regard profond et

dérangeant. L'adolescent n'est autre que le « cousin Gidéon » ! Son commis, le vieux Steinhager, se contente de mettre en œuvre quelque poudre bleu-violette dans des creusets répartis sur le dallage.

Le déroulement de la scène qui suit reste flou dans l'esprit des assaillants aussi terrifiés que dérangés par la scène. Sorsha a bien jailli au milieu du spectacle pour s'en prendre à mains nues à Teugen et Gidéon. Helga et Wolfgang ont d'abord été retenus par deux gros bras à la solde de l'Ordo et gardant le rituel à l'étage, pour finalement rejoindre Sorsha dans le cœur de ce rite impie. Gidéon a muté pour se muer en une bête griffue, tandis que Teugen a fait appel au pouvoir magique des puissances de la ruine.

Presque abattus par la puissance chaotique qui a fondu sur eux, mais néanmoins rendus victorieux par leur rage et le retour furieux de Mark, le quatuor a assisté à la chute des puissants.

Alors que Gidéon et Teugen ployaient finalement sous l'assaut, une lueur éblouissante a jailli du milieu du spectacle pour se former en un œil malveillant. L'intensité de ce regard a traversé les braves non sans leur

laisser la marque d'une souillure coupable, pour finalement disparaître après avoir maudit d'une voix caverneuse et nasillarde ses agents dans la défaite.

Cette émotion intense et répugnante passée, les héros trainent Steinhager vers le temple de Sigmar où ils sont accueillis par Herr Luks Krank. Ce dernier peine à croire leur récit, notamment lorsqu'il implique les notables de la ville. Prêt à répondre de la véracité de leur propos et désireux d'obtenir l'exercice de la justice sur l'ensemble de l'Ordo Septonarius, les agents de la chancellerie se rendent au temple de la Chouette où ils sont accueillis pour la nuit par une abbesse de Véréna.



Au cœur de la nuit, ils sont donc accueillis par Son Eminence Greta Arboka, Grande Prêtresse de Véréna en Bogenhafen. Sollicitée pour son aide qui s'avérera sans doute précieuse pour faire face aux autorités, la prêtresse avise ses auditeurs fatigués de la limite d'autorité que son statut lui confère dans la Cité. Elle se contentera des les gratifier d'une lettre de recommandations auprès du Temple de Shallya et de témoigner, devant qui de droit, de la légitimité de leur démarche telle qu'elle a été signifiée régulièrement à la Mère des prévôts.

Après un moment de soin rapidement dispensé, la nuit s'achève sur les matelas des dortoirs du temple.

32 Nachexen de l'an 2512

Le jeune garçon arraché aux mains des fanatiques de la Ruine se prénomme Hans. Sa sœur se nomme Gabriela, elle est l'aînée des deux enfants.

Ils sont originaires de Weissbrück. Au cours des échanges avec le garçon, il apparaît rapidement que leurs souvenirs ont été dispersés dans la brume d'une drogue quelconque. Des images d'un ravissement soudain, pendant une cueillette de fruits en forêt, se heurtent à un voyage en bateau et un autre en charrette, puis l'obscurité qui se dévoile derrière les barreaux d'une cage. Après un effort de souvenance, Gabriela se souvient

que le jour de leur disparition était un Koenigstag de fin d'année...

Au matin, un jeune initié vient aviser les aventuriers contusionnés d'une injonction à comparaître auprès du tribunal de la Cité.

Mark et Helga se rendent au Temple de Shallya pour y déposer les deux enfants, sur recommandation de la Grande Chouette. Ils sont accueillis par la Mère Rubinstein, une femme au regard empli d'une volonté bienfaitrice. Helga lui présente les deux enfants et est accueillie dans l'établissement. A l'étage, l'hospice est à l'œuvre. Les meilleurs médecins de la cité y œuvrent. Une infirmière ausculte les enfants et suggère, sans certitude, qu'ils ont sans doute été drogués à l'aide de racine de mandragore.



A l'évocation des modes d'inoculation, Gabriela se souvient avoir ingéré un breuvage sous contrainte la veille. Helga est accueillie pour ses blessures également, et alors que sa jambe fait l'objet d'un acte de chirurgie, Helga apprend de l'assistant du médecin que dans la pharmacopée sédative, la racine de mandragore est efficace mais provoque une dépendance susceptible de présider à des réactions violentes et nécessitant un sevrage de deux à trois semaines.

En quittant le Temple, deux gardes se présentent pour leur faire escorte.

A leur tour, Wolfgang et Sorsha sont également flanqués d'une paire d'auxiliaires du Guet alors qu'ils se dirigent vers l'oratoire de Rhya. Ces derniers ont reçu l'ordre de ne s'adresser d'aucune manière aux accusés... Sur leur passage, les badauds leur servent des regards entendus, témoignant de ce que les événements de la nuit et les avis de recherche lancés sur eux ont laissé des traces dans les mémoires.

Arrivée à l'Hôtel de Ville : Les héros aux exploits douteux sont orientés vers une grande salle dans laquelle une assemblée de notable les attend, au titre desquels certains

marchands de la Guilde. Les autres sont des Maîtres de Guilde encadrant un Juge.

L'aîné, Hieronimus Rückbrogger, introduit la séance et nomme chacun de ses « invités » afin de s'exprimer quant aux évènements de la nuit.

En réponse, Helga présente l'ensemble des documents en sa possession témoignant des activités des membres séditieux de la Guilde des Marchands et de la transparence de leur démarche depuis l'ordre d'enquête au propos des enfants délivré par la Chancellerie jusqu'aux témoignages de la prêtresse du Temple de Véréna.

Après avoir écouté attentivement la plaidoirie de la jeune femme, Rückbrogger rappelle avec condescendance à ses invités que leurs actes en Bogenhafen sont placés sous l'autorité du Duché, dans un contexte de tension politique entre l'Empereur et le Duc, jetant de la sorte un discrédit dédaigneux sur la Chancellerie.

C'est par la suite au tour du juge Heinzrichter de prendre la parole et de dresser, avec un extraordinaire aplomb, la liste des chefs d'accusation contre la clique des quatre sauveteurs d'enfants.

« Suspicion de meurtre de l'antiquaire Heildein Tyrrus, de Teugen, de Hieronimus, du gardien Steinager ;

« Intrusion sans licence dans les égouts ;

« Meurtre et éventrement des corps des avoués de l'Aldstadt ;

« Vandalisme sur articles d'archerie du Schaffenfest ;

« Fausses identités »

Il n'en faut pas plus pour déchaîner le feu encore ardent des luttes de la veille. Successivement Helga, Sorsha puis Wolfgang scandent à la manipulation des dirigeants de la cité cherchant à couvrir la dévolution sans retenue de ses notables aux puissances de la Ruine. Après une bonne heure de récitation de parties génitales, professions honteuses et étranges filiations généalogiques, la séance est



ajournée. Les matines retentissent et le rendez-vous du verdict est placé à midi.

A quel simulacre de justice seront-ils soumis ?

Toujours fulminante, Helga se rend au Schaffenfest pour y retrouver le facteur d'arcs Guéblard, toujours escortée de sa paire de hallebardiers du Guet. Après une véhémement leçon d'orthographe au cours de laquelle les « i » ont tous pu se retrouver dotés de leur point sommital, Guéblard promet de venir témoigner de ce qu'il a subi des pressions explicites de porter plainte lors de l'accident des deux arcs à son échoppe en qualifiant la piètre qualité de ses outils de chasse d'acte volontaire de vandalisme.

A l'issue de ce vif échange, Sorsha et ses compagnons vont rendre visite à Elvira qui leur indique qu'elle aura besoin d'un peu de temps avant de quitter le Fest et pouvoir partir avec leur pour apporter aux enfants l'aide dont ils ont besoin en matière de médecine des plantes. Elles conviennent de se retrouver dans la maisonnée de l'herboristes dans quelques jours.

Retour à l'Hôtel de ville.

Le conseiller Rückbrogger accueille les accusés dans un bureau plus humble et à l'écart des notables. Compte tenu des preuves apportées, jusqu'au témoignage de Guéblard confirmant que l'accusation dont ils ont fait l'objet était bien susceptible de constituer un complot à part entière, ceux-ci sont lavés de tous soupçons.

Il ne faut pas plus que cet acquittement pour qu'ils évacuent les lieux avec satisfaction et sans cérémonie.

En deux heures, le Berebeli est chargé de leur paquetage et quitte son pont. Le capitaine Joseph est remercié de sa diligence par une coquette fortune en Or.

Direction Le Bois de Bredar, via Grandorf et en direction de Mitfurt chez Elvira, où Sorsha accompagnera les enfants pour une période de sevrage. Pendant ce temps, les autres iront à la rencontre des parents des enfants sur le chemin de Weissbrück.



A decorative border in a light green color runs vertically along both the left and right edges of the page. It features a repeating pattern of stylized flowers, leaves, and swirling vines. The design is reminiscent of Art Nouveau or similar early 20th-century decorative styles.

Livre Second

Autant en emporte le Reik

Après une remontée de la Bogen vers Altdorf des plus mouvementées, au cours de laquelle Wolfgang, Sorsha et Helga ont hérité d'une péniche « *Le Segel* », arrachée des mains de mutants effrayants et non moins citoyens protégés de l'Empire, le groupe s'est séparé.

Ce n'est qu'une vingtaine de jours plus tard qu'Altdorf accueille les retrouvailles.

18 Jahrdrung de l'an 2512

Le regard empreint d'une sagesse nouvelle, ou du moins plus acéré que quelques semaines auparavant, Sorsha déambule dans les ruelles du port à la recherche du *Segel*. C'est avec plaisir et amusement qu'elle apprend que la plaque peinte sur le flanc de l'embarcation jette à la face du monde son nouveau nom : *la Moelleuse*.

Avec une certaine facilité cependant, elle retrouve le navire et ses occupants Wolfgang Moelleux du Revard et la désormais nommée Irène Battenberg.

Les retrouvailles dans le fond de la cale de *la Moëlleuse* sont heureuses, à croire que les comparses auraient tissé quelque lien de fraternité, sinon d'amitié. Ils y apprennent leurs engagements récents. Helga s'est vue confier la charge de poursuivre ses investigations pour le compte de la Chancellerie et, pour ce faire, a été dotée d'une charge de contrôleur des infrastructures impériales sous l'identité d'Irène Battenberg. De son côté, Wolfgang a décidé de quitter les quais des débardeurs au profit de la charge de patrouilleur fluvial. Sorsha leur confesse avoir emprunté un chemin nouveau dans les pas de la Mère primordiale, connue (et pourchassée) sous le nom de la pratique de la Foi Antique. Mark, quant à lui, a quitté la route pour entrer pour plusieurs années au séminaire de l'église de Sigmar.

La fin de journée est également mise à profit pour écouler le stock de Laine qui dormait dans les cales du *Segel*, pour la rondelette somme de 210 Couronnes arrachée de bonne grâce au marchand Natar Pünkline.

Au gré des pérégrinations dans les ruelles d'Altdorf, tous ont la sensation (et même la preuve après quelques tours de passe-passe) d'être suivis et épiés. Il est donc décidé, à l'issue de cette fin de journée, de quitter les lieux discrètement.



Destination Grissenwald, voire Nuln, à la recherche de Séléna, chacun étant en mesure, chemin faisant, d'honorer la charge qui lui a été remise.

19 Jahrdrung de l'an 2512

La Moëlleuse offre sa voilure rénovée aux vents d'ouest et quitte la jetée aux laudes naissantes. Les premiers milles sont connectés à un nombre important d'affluents du Reik et, dès le lever du soleil, un trafic important occupe les voies de navigation dans les deux sens. Les berges sont peuplées de hameaux parsemés ou rapprochés, dont le village d'Elund au ponton duquel accoste la péniche. Deux autres bateaux, vraisemblablement armés pour la pêche, sont appointés.

Après avoir posé quelques collets, Sorsha rejoint ses compagnons à l'auberge. La clientèle parle, à mots à peine couverts, de la situation désastreuse, héritée de l'édit impérial donnant asile aux mutants. On apprend qu'au sud de Castel Reiksgard, le fleuve est sujet à la piraterie dans un segment du Reik aux berges moins aménagées et aux courants rapides.

Avant la nuit, les collets sont levés, le cou des lièvres rompus et l'équipée profite du calme fluvial pour un sommeil dans le navire.

20 Jahrdrung de l'an 2512

La matinée de cette nouvelle journée est calme et le trafic fluvial moins dense, de sorte que la navigation est facilitée. Peu avant la tierce, la

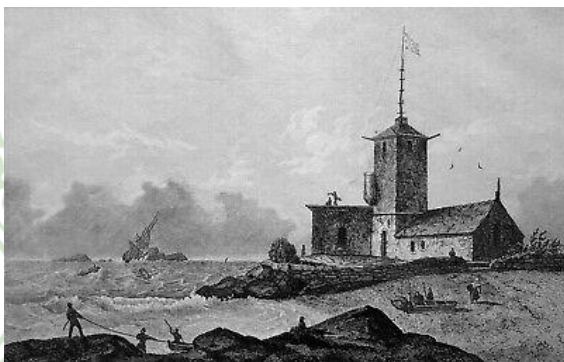
Moelleuse aborde une écluse motorisée, que le Moelleux – du Revard cette fois – s’empresse d’accoster. L’éclusier est nettement négligeant, tant de sa tenue de service que de son service. Après consultation du registre des passages et des péages, le patrouilleur Moëlleux constate que le pauvre hère se sert allègrement dans la taxe et ne renseigne pas les registres.

Les vers lui sont tirés du nez par l’habile halfling et sa comparse Irène Battenberg chargée du contrôle de la maintenance des installations impériales. L’éclusier confesse ne pas avoir touché sa solde depuis 3 mois. Il a été informé par sa sergente Rulyn Sellben de problèmes d’intendance dans la trésorerie des patrouilleurs pour le paiement des soldes.

La corruption semble gangrener à nouveau les rangs institutionnels.

Wolfgang prend note de ces explications, réprimande l’homme sans le châtier pour sa faute et embarque aux commandes de la barge homonyme.

En milieu de journée, l’équipage voit poindre Fielbach sur bâbord. Sur la berge d’en-face, un chantier de sémaphore fend la ligne d’horizon à l’ouest. Après un heureux accostage de la péniche sur le ponton du chantier, Wolfgang entreprend une nouvelle visite... très intéressé, semble-t-il, par le pharaonique projet de tours d’appel mis en œuvre le long du Reik et censé supplanter la dépendance impériale aux collèges de magie pour les affaires de communication et de défense côtière.



Après quelques échanges cordiaux avec le contremaître, Wolfgang apprend que le chantier a pris un retard important du fait des récents attermolements de la guilde des Ingénieurs à approvisionner le chantier. Dans les collines de l’Est, l’activité des mutants préside à de récents pillages et autres razzias,

alors que ce type d’évènements n’avait plus été à déplorer depuis trois ou quatre années.

Tandis que le soleil est encore haut dans le ciel, les navigateurs du Reik orientent leurs pas vers Fielbach où ils sont accueillis à la capitainerie. La ville est placée sous la juridiction du baron Von Brünar. Irène enquête sur le passage par cette étape de Selena Etelka et apprend que la péniche *La Fierté d’Oswald* est passée par Fielbach quelques quatre semaines auparavant en direction d’Altdorf. Cette étape correspond à leur transit vers Bogenhafen. Le passage antérieur de la péniche dont témoignent les registres de la capitainerie remonte à six mois auparavant. La fin de journée est consacrée à un complément de navigation et la péniche accoste à Reinwald, un hameau situé juste au nord des marais Reiker. La soirée est l’occasion de déguster la Flüsich, un poisson endémique au goût très fin dont un tonneau conservé en saumure vient garnir le fond de cale de la *Moelleuse*



21 Jahrdrung de l’an 2512

A la confluence de la Toëfel et du Reik a été bâtie la citadelle fortifiée de Castel Reiksgard. Le lieu est réputé pour accueillir depuis des éons une garnison impériale et n’avoir pour activité que celle héritée d’un passé militaire. Le navire laisse la citadelle sur bâbord et poursuit son trajet vers Nuln.

Cependant, l’attention de l’équipage est attirée par une nouvelle tour de signal sur tribord, quelques encâblures plus loin. Deux silhouettes de Nains hèlent le navire qui répond à l’appel et accoste. Leurs visages apeurés semblent solliciter quelque aide urgente.

A peine le pied posé sur la terre des vaches, les bateleurs constatent qu’un bûcher fait briller une flamme au sommet de ce qui n’est, pour le moment, que le squelette dressé de la tour encore en chantier. Une femme naine rejoint ses deux comparses et accueille les arrivants. Elle se nomme Ysenberd et occupe fièrement le poste de contremaître du chantier.



Après avoir accueilli sommairement les nouveaux arrivants, la cheffe du site présente ses excuses pour le comportement de ses ouvriers. Elle explique que l'inquiétude qui règne sur le lieu est la conséquence de la

disparition de deux ouvriers dans la dernière dizaine de jours. Toujours de nuit.

Qui plus est, les cinq ouvriers qui forment le reste de l'équipe sont la seconde génération de travailleurs du lieu. Une clique de tâcherons humains avait précédemment débuté la construction, mais aurait quitté les lieux avant d'achever l'ouvrage. Par ailleurs, au cours de la discussion, Ysenberd confirme qu'une femme blonde a fait halte sur le chantier et, après avoir admiré quelque détail architectural improbable, aurait poursuivi sa route.

Alors que cette liste d'incidents, tous mis par Ysenberd sur le compte d'une désertion de membres pourtant réputés fidèles à leur corporation, fait naître un vent de panique dans les rangs des charpentiers, les trois aventuriers du fleuve débutent leur enquête. Après une pérégrination au pourtour de la fondation ancienne de l'édifice, Sorsha se rend au sommet de l'ouvrage et embrasse le paysage du regard. Aussi loin que porte son regard, y compris depuis le monde des Esprits qu'elle perçoit depuis son initiation à la Foi Antique, la lande qui s'étend à l'ouest lui apparaît noircie, famélique, tordue. La nature rude mais vigoureuse semble avoir été destituée de ses droits à l'expansion au bénéfice d'une survie torturée.

Pendant ce temps, en recherchant dans la base-vie des nains, aménagée au premier étage achevé de la tour, Irène découvre une mobilité d'un linteau de pierre de l'âtre de la cheminée. En jouant de son basculement, la pierre dévoile une trappe constituée d'un métal étranger et à la sombre et dérangement aura. Alors que les trois investigateurs s'évertuent à examiner la trappe, celle-ci s'ouvre soudainement depuis *en-dessous* et laisse franchir une paire de bras décharnés couverts d'une peau blême. Suit une bouche béante, cherchant à mordre tout ce que ses griffes crochues ont réussi à saisir. Il s'agit d'un individu humanoïde, oscillant

vraisemblablement entre la vie et la mort, mu par une magie impie.

Bien que vive et puissante, la créature est défaite, non sans que Sorsha eût pris quelques coups du fémur humain qui lui servait de gourdin. A son cou pend une sangle de cuir portant un médaillon métallique en forme de cylindre, constitué du même métal que la trappe.

La trappe révèle une courte goulotte descendant sur un palier. Et, depuis celui-ci, quelques marches mènent à une salle circulaire de petite circonférence. En son centre, sur un dallage de pierres, un hexagramme est peint à l'aide de pigments pourpres. A chaque pointe, un orifice dans la pierre semble attendre un clou tardant à venir. A quelques trois pieds au-dessus de cette dalle, faisant tout le tour de la pièce, une coursive en pierre, circulaire également, dessert deux portes en opposition.



Lorsque Sorsha s'approche d'une porte en portant le médaillon, celle-ci s'ouvre et dévoile une autre créature de même nature décharnée. En tout, ce sont cinq de ces créatures qui hantent la pièce torique tournant autour de la salle centrale, au-delà des portes. Malgré le plan

savant concocté par les aventuriers, qui consistait en une filtration des créatures par les portes afin de les combattre une à une, c'est une entité plus sombre encore qui se présentera à la porte après. Le *maître des goules* semble animé par un feu malsain, de vert luisant, qui lui parcourt les mains et rejaillit des orifices oculaires du casque qui lui ceint le crâne. L'entité malfaisante est résistante et maîtrise un art étrange et terrifiant, émergeant de ses mains à la lueur blafarde, des rais de lumière frappent tour à tour à tous ses adversaires.

Fort heureusement, initiée de peu par Wolfgang, Sorsha découvre – non sans une extrême satisfaction – les vertus destructrices de son arme à poudre noire. Les pistolets résonnent dans la cave impie et, suivis de fils d'épées et de pointes de dagues affilées, ont raison de l'antique entité.

La dépouille du maître des goules porte également un médaillon et une pierre étrange semble maintenue par une puissance néfaste à l'intérieur de son casque, telle un cœur palpitant après la mort de son hôte.

Après la destruction de l'entité, les aventuriers découvrent un laboratoire d'expérimentation, des ouvrages de notes en langue classique traitant des corps célestes, de nombreuses cartes, pour certaines annotés par un glyphe triangulaire en lien avec les nombreux carnets de calcul et un sceptre porteur de symboles orbitaux fascinants. Des portraits de famille ornent les murs et proposent une généalogie imparfaite traçant l'histoire des lieux et de ses habitants sur plusieurs siècles.

Sorsha passe quelques temps en présence du sceptre et de la pierre et atteint avec une répugnance marquée la certitude que la pierre impie est le cœur du mal résidant en ces lieux. Le sceptre, quant à lui, apparaît mu par une autre forme d'énergie, en totale opposition avec la non-vie animant les créatures.

Le groupe se saisit du sceptre, des cartes, de quelques livrets de calculs.

Wolfgang et Irène prennent soin d'informer leurs administrations tutélaires respectives de l'urgence de diligenter une purge des maléfices du lieu par l'inquisition Sigmarite. La pierre est laissée dans une boîte au centre de la cave et l'ensemble est r-scélé. Une explication sommaire est laissée aux nains, indiquant qu'une monstruosité résidait dans la cave et que ce lui ne devait pas être visité en attendant les autorités.

Portés à la fois pas le sentiment du devoir accompli et une répugnance coupable poussant Sorsha à passer la soirée en vomissements par-dessus de bastingage, les trois courageux navigateurs reprennent le fleuve à bord de la Moelleuse. Le sommeil est loin lorsque les cauchemars guettent... la corruption fétide et profonde du monde hante la chambrée comme une note de désespoir qui refuse de ne plus sonner.

22 Jahrdrung de l'an 2512

Une matinée de navigation plus tard et la Moelleuse arrive en vue des rapides célèbres pour leur dangerosité. Hélé par nombre de hères douteux dressés sur des barges et promettant un service aussi peu onéreux

qu'incertain, l'équipage s'adjoint finalement le service d'une guide naine répondant au doux nom de Krazolde Main de Fer. Trois couronnes promises plus tard et la péniche reprend sa navigation, dirigée au travers des rapides par la robuste capitaine.

Chacun se félicitera du choix d'une guide expérimentée ! Les rapides méritent leur nom et, de part et d'autre du Reik, Sorsha observe non sans une sueur froide le mélange d'embâcles et d'ossatures de navires échoués. Sur les berges, quelques villages de pêcheurs tendent leurs carrelets vers les zones de moindres turbulences. Lorsque le débit se réduit, la discussion entre Wolfgang et Krazolde porte sur les patrouilleurs fluviaux du secteur et la disparition de plusieurs d'entre eux, en mission.

En tout début de soirée, le navire atteint Orling, petit bourg à la croisée des routes de la berge est et du fleuve. Les officines des compagnies de diligences y sont regroupées, ainsi que quelques commerces et maisonnées modestes. C'est là que Krazolde empoche sa prime méritée et, après de sobres salutations, reprend son chemin vers le nord.

Après un repas rapide, le navire reprend son chemin pour atteindre le bourg de Diesdorf en soirée. D'anciennes murailles ceignent le front du bourg côté fleuve et des barges de mineurs sont appontées non loin de la première auberge. Helga et Wolfgang s'y rendent tandis que Sorsha laisse ses pas la porter en dehors de la zone habitée.

Les négociateurs de minerai échangent bien volontiers avec les voyageurs. Helga apprend de la rumeur que leur corporation a été l'objet de bien des événements depuis quelques mois. Les mines du sud, historiquement exploitées par des mineurs Nains ont été récupérées par des humains, alors même que la production minière tendait à réduire sévèrement. Les mineurs et canotiers qui échangent avec Helga sont par ailleurs unanimes : la lourdeur des taxes à Kemperbad est difficile-à-tenir-ma-bonne-dame-vous-comprenez-pour-les-affaires.

De son côté, Wolfgang apprend que le patron sert plusieurs vins et bières. Après d'âtres discussions, le semi-homme choisi trois chopines de Dormund et échange avec le tavernier. De ce dernier, il apprend l'actualité qui lui est parvenue par les diligences en



jours.

provenance du nord : l'Ostland se préparerait à la guerre contre le Talabecland.

Le repas est servi juste lorsque Sorsha revient, quelques traces de sang laissées de part et d'autre du spectre d'un tablier qui, quelques instants plus tôt, protégeait sa robe de laine. Apparemment, la chair de lapin locale fera leur repas pendant quelques

23 Jahrdrung de l'an 2512

Une nouvelle matinée de navigation tranquille passe. Alors que le soleil est au plus haut, un navire dresse son pavillon aux couleurs des patrouilleurs fluviaux et avance, la proue en direction de la Moëlleuse. Le navire est équipé de deux ailes métalliques qui, plongées dans le fleuve, ralentissent le bâtiment. Le capitaine hèle l'équipage de la Moëlleuse. Derrière lui, des matelots arborent les côtes des patrouilleurs.

Un vent de méfiance passe sur la Moëlleuse. La volonté de « contrôler » le navire semble très vive chez ce capitaine. La Moëlleuse ralentit son allure à l'approche du bâtiment des patrouilleurs et, au moment de le croiser, libère sa voile vent-arrière pour reprendre de la vitesse !

Deux grosses arbalètes fixées sur une sorte de court mât – des balistes – sont armées par les patrouilleurs de pacotille, qui assument avec un bellicisme soudain leur volonté première : s'emparer de la Moëlleuse. Helga et Sorsha manœuvrent les baumes, les voiles et le safran, les drisses et le foc de la péniche. L'éperonnage est évité de justesse, mais pas le puissant tir d'un projectile (une flèche métallique épaisse et longue de quatre pieds) qui ruine le bastingage à tribord. Wolfgang se saisit de son pistolet et, d'une balle tirée avec justesse, met hors de combat l'artilleur de la baliste. Se saisissant d'un second pistolet, il blesse un second membre d'équipage, tandis que la Moëlleuse glisse sur les courants rapides trouvés par ses deux femmes de pilotes et disparaît de l'horizon des pirates fluviaux.

Quelques heures plus tard, la Moëlleuse, meurtrie, arrive en vue de Kemperbad.

Située à la confluence du Reik et du Stir, Kemperbad est une cité à l'architecture originale. A son endroit, les deux cours d'eau ont creusé la roche calcaire et ont fait leur lit quelques dizaines de pas plus bas que la surface des éperons rocheux. La ville de Kemperbad est bâtie sur ces éperons et on y accède depuis le fleuve grâce à l'ingénieux système de plateformes et de cloches soulevées dans les airs par des grosses cordes et des poulies. Au niveau du Reik et du Stir, on retrouve quelques pontons de commerce et les chantiers navals.

Contre un ponton bien gardé, un bâtiment richement armé est amarré. Son pont est occupé par une douzaine de trompettes tenues fièrement par leur musicien arborant les couleurs de l'Empire. A peine la Moëlleuse apponte-t-elle dans l'environnement des chantiers que l'équipage apprend que le plénipotentiaire impérial est transporté dans cette riche corvette. La ville est en effervescence à son sujet : est-il venu controverser l'ancien statut de cité franche de Kemperbad ? Renégocier l'impôt impérial ?

Le chantier naval qui prend en charge la péniche est situé sur la rive droite du Stir. Le précepteur de la taxe d'appontage s'inquiète de l'origine du dommage. Lorsque l'échauffourée fluviale lui est narrée par Wolfgang, le précepteur indique que le navire qui a mené l'assaut est connu : il s'agit du dernier bâtiment des patrouilleurs qui a disparu et qu'il est urgent d'en informer la Maison du fleuve.

Wolfgang s'y rend promptement et rencontre le capitaine-patrouilleur Siegfried Oltedor. Ce dernier lui apprend que le navire des pirates a été armé par des patrouilleurs à Nuln et qu'on a retrouvé les six membres de son équipage morts dans un méandre d'un affluent du Reik. Lorsqu'il apprend que l'équipage pirate est affaibli, il s'engage à faire le nécessaire pour affréter une unité de recherche pour leur mettre la main dessus.

De leur côté, Helga « Irène » et Sorsha vont flâner dans les commerces de la ville franche. Entre la fascination étrange qui anime Sorsha et la nécessité de se préparer à du grabuge sur le fleuve, les deux femmes reviennent équipées de plusieurs pistolets, de poudre et de balles de plomb supplémentaires.



A l'heure du souper, les trois larrons se retrouvent à l'auberge de la demi-lune. La présence du plénipotentiaire impérial et les spéculations sur l'objet de sa visite vont bon train. A la marge de ces discussions, Helga entend des rumeurs évoquant Isabella, la sœur de l'Empereur, qui n'aurait plus été vue depuis bientôt une année... c'est-à-dire depuis (dit-on) qu'elle serait partie convoler avec un prêtre de Sigmar. Ou avec un éleveur de bovins du Reikland. Sur ce point, une incertitude certaine demeure... La rumeur raconte aussi que Grissenwald serait le siège de quelque rififi avec les Nains depuis une semaine.

Les paroles d'ivrognes et autres badauds fréquentant les auberges en fin de journée ne satisfont par Helga, et l'informatrice part à la rencontre de son contact de la chancellerie. Ainsi, c'est auprès de Frau Ewerine Ritboke, greffière du tribunal de Kemperbad, sous l'identité d'Irène Battenberg, qu'elle apprend nombre de choses intéressantes. Au sujet des enfants, pour commencer. Il semble que plusieurs enfants, transitant entre le temple de Shallya et leurs apprentissages auprès des artisans, disparaissent sans laisser de trace. Ces affaires ne vont jamais loin, en l'absence de parent pour porter la plainte auprès du Guet... Irène apprend néanmoins que l'orphelinat est dirigé par Dame Ygrelde. Au sujet d'Etelka Erzen, Séléna, nulle nouvelle récente. Les enquêtes en cours la rattacheraient à des actes de piraterie sur le fleuve, datés de deux années, mais aucun jugement n'a été rendu qui la condamne.

Après un agréable repas au cours duquel le sieur Moëlleux du Revard aura apprécié un très bon vin de Bordeleau, l'équipage se replie vers la péniche. Plutôt que par un bon lit, ils sont accueillis par une scène de cambriolage de leurs quartiers. Tout a été retourné, fouillé... hormis le tonneau de flüshs fumées au fond

duquel se trouve le trésor du navire. Il semble que seuls les oreillers (!) ont été dérobés. Sur la porte, des quartiers de nuit, un billet est maintenu par une courte lame, porteur d'un message de menace adressé au Magister et signé de la Main Pourpre : « rendez le trésor de l'héritage ou la prochaine fois, nous nous en prendrons à vous directement ! »

Après une mise au point avec le gardien de nuit qui, avec autant de gêne que d'honnêteté, indique n'avoir observé personne s'approcher de la péniche, les trois compagnons dépités se couchent.

Chacun prend alors conscience, au cours de longues minutes d'insomnie, de la cruauté de leurs adversaires. L'enlèvement d'oreillers en bonne plumes d'oies, sans avertissement ni ménagement, pour condamner les dormeurs à des douleurs de nuque au matin suivant constitue une signature suffisante. Les puissances de la Ruine sont à l'œuvre et rien ni personne ne pourra retrouver leurs oreillers s'ils ne se prennent pas en main pour y parvenir !

24 Jahrdrung de l'an 2512

Au matin, les ouvriers du chantier naval indiquent que leur équipier Hans Hesselflüsser manque à l'appel. Un gaillard à l'accent de l'Ostermark. La veille au soir, ce charpentier de marine aux références irréprochables et embauché voici trois jours, était resté le dernier sur le chantier de *la Moelleuse*...

Il n'en faut pas moins à Irène pour partir soutirer des informations. Après une tournée des auberges, elle apprend que Hans était descendu à l'auberge des palefreniers et n'était pas rentré la veille au soir. En prenant possession des affaires de « son frère », Irène y trouve une lettre adressée à Loorbeer et Kuhn, apparemment une lettre de mission appelant à menacer l'équipage de la Moelleuse. Wolfgang apprend quant à lui que le Capitaine Olddor a précipitamment quitté la Maison du Fleuve, après avoir lancé une patrouille rechercher les pirates... au sud de Kemperbad. En fouillant ses quartiers, il retrouve des fragments de papiers brûlés dans l'âtre de la cheminée. Vraisemblablement des traductions de directives codées l'invitant à prendre ses ordres des Pics Noirs à Grissenwald. Le sang du brave patrouilleur ne fait qu'un tour et il s'élançe sur les traces du capitaine. Il apprend

auprès des quais qu'il a emprunté une barge pour traverser le Reik sur la berge Talabeclandaise tôt le matin, pour finalement filer à bride abattue vers le sud en direction de Grissenwald.

Pendant ce temps, Sorsha s'est éloignée de Kemperbad vers l'est, le long du Stir, pour ressentir la passion de sa Foi en milieu forestier et préparer l'équinoxe à venir. Depuis la crête rocheuse et boisée, elle médite sur les sensations étranges qui lui parviennent de l'est : un mélange de la puissance sacrée de la Terre Mère et d'une corruption fétide qui s'empare de ce sacrement. Inquiète, elle rejoint ses amis sur la péniche pour préparer leur départ.

Du 25 au 31 Jahrdrung de l'an 2512

Presque une semaine de navigation tranquille sur la Moelleuse rafraîchie, au cours de laquelle il est décidé de faire preuve d'autant de discrétion que possible. La péniche est renommée *La Belle du Reik*, ses toiles et filets remplacés par d'autres tissus aux couleurs plus vives.

La péniche accoste à Stirgau, un bourg commerçant situé au piedmont de la Grissenwald (la montagne). Spécialisée dans le négoce de la laine de mouton, la petite ville présente son collecteur de taxe d'appontage qui accueille la manne pour une station de dix jours, « le temps que l'équipage de prospecteurs aille visiter les montagnes à l'ouest. »

Sur la berge d'en face, le relais des *Diligences des quatre saisons* et l'auberge homonyme accueillent l'équipage qui accoste discrètement par barge. Après avoir négocié un trajet vers Grissenwald sur le toit d'une diligence, Wolfgang échange avec les cochers et apprend que le sud de Grissenwald est habité par une colonie de Nains pauvres qui errent dans les rues de la ville et, trop souvent avinés, cherchent querelle aux habitants.



32 Jahrdrung de l'an 2512

L'aube à peine levée, la diligence prend la route vers le sud. A l'intérieur de celle-ci ont pris place deux prospecteurs, une bourgeoise et sa fille et un couple d'artisans. La traversée de deux heures environ est désagréable et le moucheron local d'une qualité gustative médiocre, de l'avis du sieur du Revard.

La ville de Grissenwald est érigée dans le creux de deux cours d'eau : le Reik qui s'étire vers le sud-est, et la Grissen, qui bifurque vers le sud-ouest. Après une traversée transversale en barge, des membres placides du Guet accueillent les voyageurs de la diligence.

Les trois comparses s'installent à l'auberge des *Flots de la Grissen* où ils apprennent rapidement que Madame Erzen est la propriétaire de la mine de charbon située dans les Pics Noirs, le mont au sud de Grissenwald. Elle est connue pour être une riche femme, excentrique et solitaire, mais respectée.

Alors qu'ils viennent d'apprendre au sujet des nains vivant à l'extérieur au sud de la ville que ces derniers auraient incendié une ferme la veille au soir, deux courtauds barbus et vraisemblablement ivres font leur entrée dans l'établissement. Ils sont agressifs, menaçants et aussi ivres de colère que de mauvaise eau de vie.

Alors qu'ils s'apprêtent à agresser l'aubergiste au motif d'une haine imbibée et viscérale des humains et de leur rôle dans leur malheur, Sorsha les invite à s'asseoir à table et partager quelque boisson et en-cas avec eux.

Manifestement surpris d'être traités avec respect, les deux barbus partagent la pitance qui leur est proposée. Les deux ivrognes se nomment Falagrîm et Uni et témoignent bien volontiers d'être les victimes – avec tout leur clan Gris Manteau– des manœuvres d'Etelka Erzen. Selon eux, la mine dont les filons de charbons étaient taris a été vendue à Etelka par le clan. Mais cette dernière aurait découvert, depuis lors, des richesses dans cette mine. De l'or à leur avis.

Les autres clients de l'auberge ne semblent pas goûter la présence des nains, aussi, les trois amis soucieux de rester discrets requièrent-ils d'être accueillis dans le domaine du clan.

Le soir venu, ils se dirigent vers le sud de la ville et constatent que le cadre de vie des nains est constitué d'édifices branlants et ses habitants vêtus d'autant de frusques propres que de dignité... peu, en l'occurrence. Ils sont accueillis dans le Palais, la seule maisonnée dont l'adobe n'a pas été prolongé par la force des choses par des amas de planches et chevrons. L'intérieur est complètement enfumé par les émanations d'un brasero douteux situé sur le mur au fond de la pièce. Sans la bénédiction de Sorsha, Helga s'en serait retournée de peur de suffoquer jusqu'à l'inconscience.



Gris Manteau est le chef du domaine et du clan. Le nain aux nombreux printemps passés dans les mines est affalé sur son trône de pierre. Il se lamente de sa situation et de la spoliation organisée par la « sorcière » Etelka Erzen. Bien que la vente de la mine (par ses soins, soit dit

en passant) fût pleinement légale, le chef et son clan sont convaincus que leur déchéance est la conséquence de l'action de l'acheteuse. Après avoir érigé son château dans les montagnes des Pics Noirs, les nains se sont installés dans Grissenwald pour y dépérir. Lorsqu'il est éprouvé, voire moqué, au sujet du laissé aller de son clan, il réagit en s'accrochant à une dignité ancestrale qui semble pourtant avoir déserté les lieux. Malgré tout, il accepte de faire dresser par son commis une carte du réseau des mines et du château construit par ses maçons.

Les deux femmes et le semi-homme conviennent de l'aider, d'autant plus après

avoir appris qu'il avait été contraint de vendre le Marteau du clan à un marchand ambulant nommé Riker Topfler pour la somme de 150 Co. C'est la concomitance de cette vente désespérée puis la distribution de sa recette aux nains du clan avec l'incendie d'une ferme au pieds des Pics Noirs qui a orienté les dernières rumeurs indiquant que les nains avaient pillé la ferme et tué ses occupants.



De retour dans Grissenwald, Irène et Wolfgang apprennent que le marchand Topfler est parti avec sa péniche, sans avoir même pris le temps de remplir ses cales. Par ailleurs, en enquêtant sur Etelka, ils en viennent à découvrir quel épicier et quel boucher livrent le fortin des Pics Noirs.

De son côté, Sorsha est allée à la rencontre des fidèles de Taal et Rhya, en cours de préparatifs pour les festivités de Mittenfurt. La fête de l'équinoxe de Printemps approche, et avec elle l'appel à célébrer la nature par la pratique les rites de la Foi Antique.

33 Jahrdrung de l'an 2512



Au petit matin, un braillard du bourg avise Sorsha, Wolfgang et Irène qu'une ferme a de nouveau été incendiée, pillée et ses habitants tués par les Nains. A nouveau, la ferme se situe sur le piedmont des Pics Noirs. A nouveau, en

questionnant dans le détail, on apprend que la famille n'a pas été retrouvée.

Sorsha, de son côté, prend connaissance du programme des festivités qui auront lieu à

l'oratoire de Rhya, une large clairière dans la forêt au sud de la ville. Là-bas, elle apprend que les vestales et fidèles de la déesse pratiqueront danses, ablutions rituelles, chants et offrandes pour de bonnes récoltes estivales. En soirée, les chasseurs et fidèles de Taal se joindront à la fête.

Helga retourne à la rencontre de Gris Manteau et obtient, en malmenant un peu le vieux Nain, la promesse de la participation d'une poignée de guerriers du clan, et de deux mineurs. En fin de journée, c'est le grand rassemblement dans le campement de fortune du clan de Gris Manteau. Renseignés des plans de l'édifice d'Etelka, le groupe fomente une attaque à faire pâlir l'état-major des hussards impériaux. En effet, Sorsha est convaincue qu'un grand rituel mené par la sorcière motive l'enlèvement des familles de péons. A l'occasion de Mittenfurt, mus par l'horloge vivante de la Mère, les vents magiques devraient se concentrer et donner à la vestale des Puissances de la Ruine la puissance pour exécuter un rituel à leur gloire ! C'est la raison pour laquelle, à l'aide de charbon et d'huile l'espace sous le dôme de verre constituant le toit de l'édifice sera occulté par une lourde fumée des mines. Coupée des étoiles et de la Lune Capricieuse, la sorcière devrait être démunie.

C'est ainsi qu'accompagnés de Trolin, Eganbor et Sigud, trois fiers mineurs prêts à en découdre, les trois chevaliers des bonnes œuvres se mettent en route en fin d'après-midi.



Sur la route des Pics noirs, à la croisée de deux chemins vicinaux, une odeur forte et soufrée vient narguer les narines de l'équipée. En s'en approchant avec un pressentiment tragique, ils tombent sur une ferme isolée, partiellement détruite par un incendie.

Après une fouille minutieuse, les questeurs de vérité retrouvent des traces de semelles grossières dans la boue. Elles sont accompagnées de traces qui rappellent le poinçonnement de pattes de chèvres dans un sol meuble.

Dans la ferme, plus âme qui vive. Près de la bergerie, la carcasse éviscérée d'un mouton partiellement dévoré. De-ci de-là, des traces de lutte, puis de talons frottant le sol alors que leur

propriétaire est traîné par ses ravisseurs. Le drame est encore récent, aussi Wolfgang entreprend-il de suivre la piste des assaillants. Après quelques errances, c'est dans un bois que la piste aboutit sur un charnier puant. La combe est une tombe de feuilles pour trois horribles peaux vertes, des gobelins, et pour la dépouille d'un nain, transpercé de flèches. Dimbolt. Sorsha estime que la mort du nain est datée de quelques trois jours, tout au plus... Mais des habitants de la ferme, aucune trace.

Direction le sud, vers les crêtes des Pics Noirs. Une approche discrète par les sous-bois est de mise et le groupe arrive en vue de la mine. Le site est idéal pour monter un camp pour la nuit, aussi celui-ci est-il dressé promptement. L'occasion pour les trois nains d'offrir à leur courageux mais défunt compère une sépulture de pierres et de larmes velues.

Après la cérémonie alcoolisée, Helga/Irène remarque un bruit sourd émanant du vallon sinueux qui pénètre dans le piémont des Pics Noirs. En s'approchant, une colonne de gobelins se dévoile, marchant au rythme battu par leur chantre sur son tambourin. Une partie de cette bande chevauche des bouquetins, torche à la main. C'est une haie d'honneur qui leur est faite tandis qu'ils se dirigent vers le nord et ses habitations d'honnêtes hommes et femmes.

Les trois nains, ivres de colère et de mauvais vin, chargent les crotteux chevaucheurs de biquettes. Les mineurs semblent avoir l'ascendant martial (à moins que seule la rage ne leur donne cet avantage ?), aussi le reste du groupe décide de les laisser composer avec leur vengeance et se faufile vers l'entrée des mines. En explorant l'entrée des mines, il apparaît rapidement que ces boyaux servent de campement aux peaux vertes. Tout n'y est que puanteur, charogne et ruine de l'ancien ouvrage. Le soutènement montre des signes de faiblesses qui mettent fin à l'enquête et les trois investigateurs retrouvent les trois nains, blessés, mais enrichis des trophées de dix cadavres de peaux vertes. Repos pour les guerriers nains !



A la faveur de la nuit tombante, l'approche se poursuit en direction de la demeure d'Elekta.

Un manoir trapu et érigé sur un éperon rocheux, au milieu d'un paysage aride.



L'accès à l'unique porte nécessite d'emprunter un pont de pierre gardé par deux soldats gobelins.

Bien entendu, l'approche discrète des trois agents est un échec et il leur faut défaire les gobelins, leurs renforts et, finalement, leur terrible chamane vêtu de longues robes rouge carmin pour finalement pénétrer dans les lieux. Lorsque les ménestrels racontent cette épique bataille, on entend dans leur voix l'écho des armes à poudre qui résonne dans le vallon et, dans leur œil, le reflet de la lame acérée de Wolfgang tranchant le crépuscule. On entend même narrer l'apparition d'un aigle de lumière surgissant du ciel pour fondre sur les créatures félonnes !

Voilà les aventuriers pénétrant la forteresse, prêts à en découdre avec Etelka ! La peur est présente, mais l'adrénaline domine. Ils passent leur plan en revue, tandis que du regard, ils observent le long escalier en hélice qui fait l'ascension du bâtiment vers la voûte de verre. Le rituel, le charbon, la fumée.

Ne souhaitant pas se faire prendre en tenaille par les phalanges ennemies, ils débutent leur ascension par une visite méthodique et silencieuse des pièces du rez-de-chaussée.

C'est dans la cuisine qu'ils trouvent les uniques occupants du lieu : Une halfling répondant au nom primesautier de Dumpling Heyfoot, cuisinière et intendante de son état, flanquée d'un couple d'humains, les Volde, qui ne sont autres que les fermiers traînés en dehors de leur logis par les peaux vertes. La cuisinière, d'abord méfiante, devient rapidement chaleureuse et remercie le groupe pour son intervention à défaire l'engeance goblinoïde. Elle se montre même rapidement très volubile

et n'hésite pas à avouer les méfaits de la maîtresse des lieux, tout en préparant un petit frichti à ses libérateurs. La cuisinière a une fille. La jeune halfling était partie en apprentissage auprès de la Dame Ertzen, depuis Nuln. Durant un temps trop long, Dumpling n'a plus eu de nouvelle de sa progéniture et a suivi sa piste, jusqu'à retrouver Etelka dans ces murs. C'est depuis lors, coincée entre menace et promesse de revoir son enfant que Dumpling sert le manoir des Pics Noirs... Elle pense que sa fille a été remontée vers le nord.

Voici quelques jours, un homme est arrivé à bride abattue. Etelka reçoit régulièrement des hôtes de prestige, mais à la suite de cette visite, tous deux sont partis, vraisemblablement en bateau, laissant les lieux à la garde des peaux vertes. Elle avait accueilli ces créatures voici quelques temps dans les mines. Etelka parle avec les gobelins, dans leur langue ! Durant la discussion entre son dernier hôte et la châtelaine, Dumpling a surpris quelques mentions à Bogenhafen, mais elle a également entendu parler de « *nos amis dans les bois* » et d'un « *ordre de la Couronne Rouge* »

Helga relève les témoignages de tout le monde et le groupe passe à la visite des lieux.

Le fatras ambiant illustre la présence des peaux-vertes dans l'enceinte du manoir et leur prise de possession de l'espace physique et olfactif... La pièce du premier étage est clos par une porte blindée dont les créatures ne seront pas venues à bout. A l'aide de poudre noire, Helga fait sauter la serrure et le bureau d'Etelka se dévoile. A l'intérieur, une bibliothèque partiellement vidée de son contenu contient deux ouvrages en Langue Classique aux couvertures arborant des signes cabalistiques et des ouvrages en langue commune traitant des mœurs des peaux vertes. Dans une cache d'un bureau en bois se trouve un classeur comportant plusieurs feuillets remplis de listes d'initiales et 18 anneaux d'argent. Sur le bureau, une lettre ouverte de peu :

«... Allez chercher l'objet convoité dans les collines stériles »

« ... avec nos hommes de Kemperbad »

« ... nous l'apporter à Middenheim »

Signé : Istak Grasbek Tzeentch

Wolfgang a entendu parler de ces collines, située à l'Est de Kemperbad. Leur nom trouverait son origine dans un évènement historique ancien. Dans la chambre d'Etelka, outre des richesses permettant d'assurer quelques futures réparations de la *Moëlleuse*, le groupe retrouve une torque en or et une bague, toutes deux ornées d'une couronne rouge, ainsi qu'un tissu de lit au même motif et une tenue de magicienne griffée « Vladimir Paul – Tailleur des Universités – Nuln »

Tard dans la nuit, de retour à Grissenwald avec les preuves de la présence des gobelins et de leur alliance avec Etelka, Wolfgang et Helga sont conviés à un entretien avec le capitaine de la garde. Ils lui dévoilent les malversations de la châtelaine les plus simples et oriente l'analyse de la maréchaussée vers l'existence de malversations remontant à la cession des mines auprès des nains... dans l'espoir de les voir recouvrer leur territoire et leur dignité.

Pendant ce temps Sorsha se défait de ses oripeaux et ses atours humains. Là, dans les Pics Noirs purgés de la présente infâme des gobelins, elle gratifie son corps fourbu d'une nudité régénératrice. Dans un ballet solitaire de danses rituelles, de baies euphorisantes et d'une transe partagée avec son guide spirituel, Sorsha célèbre la mi-saison et la force de la nature retrouvant ses droits. Au gré de cette cérémonie, la druidesse retrouve les vestiges d'un ancien cercle de pierres sacrées et y poursuit sa transe. Le lieu (les Pics Noirs) semble lié à un autre lieu plus au nord, au bord d'un fleuve et bordé de deux gigantesques colonnes de pierre gravées. Les liens entre ces lieux sont d'anciennes lignes de force, éteintes depuis lors. Le soleil est au zénith.

Mittenfurt.

Pendant que la rouquine se promène nue dans les collines, ses acolytes-et-demi Helga et Wolfgang ont sorti les cartes des environs du Reik et projettent leur voyage à venir.

Las de savoir la dangereuse magicienne à nouveau dotée de quelques jours d'avance sur eux, ils s'interrogent... quelle tactique est préférable ? Soit intercepter Etelka et ses sbires en procédant préalablement à un long et périlleux voyage jusqu'à Middenheim, sa destination, puis de descendre depuis la cité vers les Collines Stériles pour leur tendre un

piège ; soit de les poursuivre jusqu'à Kemperbad puis vers les Collines Stériles. Une fois cette question posée, et sa réponse se faisant attendre, ils passent la matinée à enquêter sur les conditions de départ d'Etelka. Auprès de l'écrivaine publique Zénak Knopf, ils apprennent que la Dame Etelka est déjà venue lui faire dresser des copies de documents administratifs apparemment incohérents, sans queue ni tête. Wolfgang et Helga récupèrent tout de même auprès de l'écrivaine un portrait d'Etelka.

La démonsse blonde aurait quitté Grissenwald accompagnée d'un scribouillard au nez crochu, à cheval...

Dans l'après-midi, l'équipée décide de procéder à une traque en règle dans le sillage d'Etelka. Le risque est trop important de passer à côté en venant de Middenheim et Véréna seule sait ce que la magicienne pourrait faire de l'Artefact qu'elle recherche dans les collines désolées... !

1 Pflugzeit de l'an 2512

La nuit est déjà tombée depuis deux heures tandis que se dessine à l'horizon la silhouette de *La Moëlleuse*. Le fier bâtiment fluvial accueille une nuitée reposante pour son équipage qui officialise le recrutement de Dumpling Heyfoot en qualité de Maître Coq et gouvernante du navire. Elle fera partie de l'équipage tant que le réseau d'enlèvements d'enfants n'aura pas été démantelé... et sa fille retrouvée.

Au petit matin, le navire reprend sa descente du Reik.

6 Pflugzeit de l'an 2512

Peu après le déjeuner, la *Moëlleuse* accoste sur un ponton de Kemperbad. La traversée s'est déroulée sans difficulté autre que quelques embâcles qui garnissent les écluses pas toujours bien entretenues.

Sans perdre de temps, Wolfgang met pied à terre et se rend à la Capitainerie de la garde fluviale et rencontre le remplaçant du capitaine félon.



Il y apprend que les affaires du duché de l'Überstreik animent Kemperbad avec le passage de nombreux visiteurs. Par suite d'affaires ducales, l'Überstreik est placé sous l'autorité Impériale et les opportunistes de tout poil cherchent à transformer l'aubaine politique en bonne fortune. Notamment, le mercenariat se porte bien et les conflits intérieurs comme ceux aux marches de l'Empire offrent recrutements et des promesses de richesses qui ne laissent pas indifférent. Passée la revue sur l'actualité politique de la cité franche, le capitaine indique à Wolfgang où trouver les compagnies de diligences susceptibles d'avoir vu passer les furtifs : au pied de la porte Sud de la ville. Du côté de la capitainerie, Helga apprend également que deux navires ont quitté leur mouillage durant les quatre derniers jours. L'un vide, l'autre rempli de matériel de bûcheronnage. Tandis que Dumpling reste à bord de *la Moëlleuse* pour en assurer la garde et l'entretien courant sous l'œil vigilant et protecteur des gardes fluviaux rencardés par Wolfgang, les trois larrons se rendent à la porte sud.

Dans les cantonnements de la garde, on apprend qu'Etelka est bien arrivée à cheval cinq jours auparavant. Cependant, personne n'a souvenir de l'avoir vue repartir. Un tour d'horizon des compagnies de diligences *Les quatre saisons*, *la Fabuleuse de Kemperbad*, *La Canonball express* fait savoir aux enquêteurs que toutes proposent des trajets vers l'Est. De son côté Helga apprend d'un adjoint de la garde qu'une femme correspondant à la description de Dame Ertzen a été vue accompagnée d'un lettré et de trois mercenaires. Dans le même temps, Sorsha et sire Moëlleux passent au peigne fin les témoignages des contrôleurs de marchandises et autres contrebande des navires partant en direction du Stir, à l'est.

Peau de balle, pas la trace d'une bouclette blonde.

Le groupe se retrouve alors à la porte Est qui forme le lieu de passage des voyageurs visant l'orient par les chemins forestiers. Les gardes en faction étaient présents trois jours auparavant et ont bien vu l'équipée passer à

quatre avec deux chevaux supplémentaires. Depuis lors, aucun autre départ vers l'est n'a été signalé.

Sans se soucier de recompter les voyageurs, le trio se prépare sans délai à entreprendre le voyage à son tour. Quatre jours à cheval jusqu'à des cascades. Un village pour faire étape, puis encore quelques jours de marche et le sud des sordides Collines Stériles s'offrirait à eux. Une petite semaine pour poursuivre les quatre individus au titre desquels un avoué et trois mercenaires, mais aucune femme blonde ! Un détail qui aura échappé aux enquêteurs...

Le voyage se prépare avec le projet de les suivre par la route et donc de laisser *la Moëlleuse* à quai. Après l'acquisition d'une robuste charrette et de deux chevaux de traits puis de quelques menues emplettes, ils retournent sur le pont de *la Moëlleuse*. En approchant du bâtiment, ils observent trois hommes qui rôdent devant le navire, bien en vue.

Ils viennent délivrer un message à l'attention de Casper Petihavre :

« *C'est le dernier avertissement ! L'héritage doit être remis à l'association !* »

L'avertissement passé, les trois hommes quittent les lieux, laissant le trio perplexe... Que faire de cette antienne, de ce réseau apparemment lié aux vicissitudes du trafic d'enfants mais tellement insaisissable ? Pas de réponse à cette question récurrente, mais l'affaire est entendue : le départ sera pour le petit matin. Les richesses principales du navire sont mises en sécurité dans des coffres d'une banque tenue par des Nains. Une manne est laissée à Dumpling pour son salaire et ses frais.

Aux côtés de la sympathique halfeling qui a pris soin de mitonner un gruaud épicé et roboratif, le repas du soir est savouré comme s'il allait être le dernier avant un bon moment.

A raison.

7 Pflugzeit de l'an 2512

Peu après l'aurore, la charrette évolue sur la route de l'est en direction de la forêt, tirée par ses deux canassons.

La matinée passe tandis que le paysage déploie en un plateau boisé qui surplombe les gorges du Stir. Quelques fermes éparses, leurs

troupeaux et leurs paysans qui s'égaient forment la seule activité de la journée.

9 Pflugzeit de l'an 2512

Trois jours de voyage viennent de passer et, depuis deux d'entre eux, la forêt s'épaissit pour constituer un édredon gigantesque qui couvre le plateau de part et d'autre du Stir.



En fin de journée, deux imposantes pierres dressées découpent l'horizon de leur flèche inclinée. Alors que la charrette avance au pas affirmé de ses chevaux, les passagers sont surpris par un grognement puissant. Rapidement, celui-ci s'accompagne d'une lourde foulée formant un sillage dans le bois touffu, qui emporte les arbres et les branches sur son chemin.

Yee hah !

Helga tend la bride et le mors des chevaux

Au travers des branches, les créatures – elles sont trois ! – dévoilent aux aventuriers leurs traits bestiaux. Juchés sur de larges pattes de bouc, les corps d'hommes musculeux tiennent des têtes caprines déformées par la rage au bout de cous épais. Rapides et puissantes, les bêtes gagnent du terrain sur la charrette branlante. Helga conduit son attelage avec brio et ose des manœuvres audacieuses, tandis que les balles de fer des pistolets de Sorsha et Wolfgang fusent autour des monstres.

Après avoir distancé deux d'entre eux, l'attelage frappe violemment un roc par sa roue gauche, faisant voler les deux passagers dans le maquis et brisant ses rayons. C'est à ce moment que le véhicule piteux pénètre dans une zone de végétation plus dense et plus luxuriante encore. Sorsha tressaille en pénétrant la zone tout autant que la forêt pénètre en son âme. Elle observe un mégalithe situé sur un éperon rocheux formant une ligne avec les deux pierres taillées de la rivière et indique à Helga de s'en approcher. La bête ne les suit pas dans cette nature généreuse, sauvage et sacrée. Ici,

la terre féconde est encore consacrée à la Foi Antique.

10 Pflugzeit de l'an 2512

La nuit passée sur le sol sacré des anciens leur accorde un repos salvateur. Sorsha a consacré sa soirée à la méditation (ou à la sieste, diront certains) tandis que Helga et Wolfgang ont tenté une réparation de fortune de la roue de l'attelage.

Avant que le soleil soit au zénith, il faut repartir. Le véhicule se met en branle le long du Stir. Quelques lieues plus loin, un chaudron marque une sorte de carrefour entre le Stir et ses affluents. Deux cascades s'y déversent pour former le bassin bouillonnant, surplombé sur l'ouest d'un petit ponton. Alors que les trois caristes jettent sur le lieu un œil intrigué, une silhouette habillée d'oripeaux surgit... du sol !

Elle se nomme Astrit. A peine sortie de la petite galerie qui lui faisait quitter le ponton du chaudron, elle s'enquiert de la présence dans les lieux – habituellement déserts - d'une diligence aussi rustique. Son village se situe quelques pas au nord, sur une butte, et elle se montre toute disposée à les y mener. L'autorité du village est un matois du nom de Corobet. D'un âge indéterminé mais au phrasé marqué par le peu de contact avec la cité des hommes, une corneille juchée sur l'épaule, l'individu les accueille chaleureusement lorsqu'il voit en Sorsha une pratiquante des us de la Foi Antique.

Rapidement, il confirme qu'il reconnaît le groupe comme de simples voyageurs respectueux du site et, pour marquer la comparaison, relève que cette bonne disposition est très similaire à celle d'un homme arrivé de peu (il désigne du menton un homme regardant la scène de loin) et très différente d'une troupe qu'il a vu passer quelques jours auparavant.

L'autre voyageur se présente sous le patronyme de Von Linderman. Bien mis, le regard véhiculant ce soupçon de mépris qui montre au reste du monde qu'il est né de bonne famille, l'homme prend note de la catégorisation simpliste de Corobet et indique rapidement être sur la piste d'un homme et ses sbires depuis Kemperbad, ceux là-même que les trois enquêteurs poursuivent. Au cours de la fin de journée, la convergence de leurs

traques se révèle même être plus profonde que cela. Von Linderman, Wilhelm de son prénom, poursuit l'équipée en route vers les collines stériles car il les sait liés à la disparition de sa jeune sœur et à un trafic d'enfants. Les enquêteurs se révèlent aisément à Wilhelm et se présentent en leurs qualités diverses, puis l'informent œuvrer pour le démantèlement du trafic d'enfants.

Le village d'Unterbaum est une petite communauté regroupée autour d'un chêne vénérable et majestueux. Les gens simples qui vivent ici ont tous grandis dans les préceptes d'un profond respect pour l'ordre naturel dans lequel ils s'inscrivent au quotidien. Sorsha reconnaît à ce lieu l'ancienneté et la sagesse de la pierre, et l'un des derniers cœurs palpitants de la Foi Antique.

Les quatre serviteurs des puissances de la ruine, dont « celui devant lequel flétrissent les plantes », comme l'imageait Corobet, sont bien passés par ici deux jours auparavant. Ils ont sollicité la coopération du village pour louer des canoës – ce qui leur a été refusé par Corobet – et ont jeté leur dévolu sur l'auberge des écluses, à l'est du chaudron. La piste se réchauffe !

Tandis que Wolfgang part enquêter à l'auberge pour en apprendre plus sur les quatre hommes, Helga, Sorsha et Wilhelm qui se joint à leur quête, restent au village pour participer à sa vie durant la poignée d'heures nécessaire à préparer leur expédition. Comme un seul homme, les villageois s'activent pour préparer une dizaine de jours de victuailles et deux canots qui sont mis à l'eau avec diligence. Wolfgang apprend du taulier de l'auberge que trois hommes - des malandrins à son humble avis d'aubergiste qui se garde bien de juger sa clientèle - suivant un individu blafard lui ont loué canots et acheté pitance pour leur voyage.

Avant que le soleil ne soit haut, le plan du trajet est dressé selon l'hypothèse que la destination des gredins ne serait autre qu'un lieu impie accueillant quelque poussière d'étoile tombée du ciel, localement célèbre. Deux journées à pagayer pour remonter la Narn, l'affluent du Stir, suivi de deux jours de marche dans les collines stériles.

Peu de temps après, les deux canots filent sur la Narn, vers le Nord.

Quelques pauses courtes, qui ne sont pas fructueuses en matière de chasse et de

cueillette, ne sont pas suffisantes à assurer la récupération des braves. Le premier soir venu, après une huitaine d'heures de rame, Helga et Sorsha sont fourbues et tout le monde accueille la nuit dans ses fourrures odorantes avec plaisir.

11 Pflugzeit de l'an 2512

La remontée de la Narn se poursuit.



Peu après un frugal déjeuner, les matelots observent les premiers signes d'un changement de la végétation. Plus épars, les arbres révèlent des silhouettes de plus en plus tordues au gré de l'avancée vers le nord. Une brume persistante commence à apparaître et restera accrochée au relief, toujours plus épaisse alors que le voyage vers le nord se poursuit.

Le soir venu, cuits par la fatigue, ils observent que la végétation a presque disparu. Au sol, au milieu des quelques touffes d'herbe, des mottes d'une végétation mauve et inquiétante font leur apparition dans le paysage désolé. La soirée est accueillie par une infusion délassante de passiflore qui draine une partie des courbatures des voyageurs, puis s'achève rapidement avec un sommeil lourd.

12 Pflugzeit de l'an 2512

Au réveil, en plus des douleurs de la ramée de la veille, ils se réveillent avec la sensation d'avoir passé la nuit à cauchemarder, et en tête l'image déroutante qui racontât nuitamment l'histoire onirique de leur mal-être. Le souvenir d'avoir été absorbés, digérés, par une brume violacée.

Ils se remettent en route après un repas aussi rapide que la qualité gustative de leurs victuailles est médiocre (vraisemblablement, tous, même Wolfgang, ignoraient qu'on pouvait se nourrir de topinambour fumé et séché). En fin de journée, à nouveau exténués par la remontée de la Narn à la rame, ils arrivent au niveau d'un bassin surplombé d'une petite cascade étique. En haut de celle-ci, une forme les interpelle... En s'approchant avec précaution celle-ci, ils reconnaissent à son armement la silhouette morte d'un guerrier. De plus près, le guerrier s'avère être l'un de ces mutants mi-bête, mi-homme.

Celui-ci est affilié aux rats et, d'une taille impressionnante, n'est pas sans rappeler les légendes de rats géants qui auraient été croisés dans les égouts de Bogenhafen. Il a été tué par une volée de flèches et des coups d'épées. Wolfgang reconstitue la scène : une phalange de ces créatures semble avoir attaqué le groupe qui les précède, qui serait reparti vers le nord après l'assaut.



Helga retrouve les canoës camouflés des quatre hommes.

En suivant vers le nord les traces et son intuition, le groupe remonte à pied une piste difficilement identifiable. Les quelques vestiges végétaux de la zone vallonnée sont des arbres presque fossilisés sur pied, entourés de nappes d'herbe d'un violet organique et obscène. Après une heure de marche, la présence de quelques pierres étrangement dressées les interpelle. Helga ressent un danger imminent à poursuivre le chemin à découvert. En focalisant son attention sur le lieu, Sorsha identifie la présence d'un puits de

corruption quelques pas plus loin, sur la droite. Ce lieu semble faire converger des forces impies en ces collines de malheur.

Le spectacle se dévoile après qu'ils ont contourné discrètement la zone, camouflés par le relief. Des pierres dressées et espacées de plusieurs dizaines de mètres forment un cercle au centre duquel un cratère accueille une lueur violacée, bouillonnante et matérielle. Entre deux de ces grandes pierres, six individus ont dressé un campement et devisent.

A la façon d'une meute de loups et à la faveur de la lumière blême du lieu, le groupe converge vers le campement en formant une mâchoire qui vient piéger les odieuses proies. Cachés derrière ces pierres gigantesques, que Wilhelm reconnaît comme des vestiges de la même croyance que dans le village d'Unterbaum, la Foi Antique, ils attendent que le sommeil gagne leurs cibles. Wilhelm a le temps d'identifier Ernst, l'homme blafard lié à la disparition des enfants. L'oreille bien tendue, Helga capte quelques bribes de la conversation qui anime le groupe composé des trois malandrins, l'homme pâle et de deux mutants, mais celle-ci n'apporte que peu d'informations utiles à leur enquête.

Force est cependant de constater qu'Etelka n'est pas présente...

L'assaut est rapide. Les uns par l'usage de leur lame ou de leur épéule, les uns par une balle fichée entre les omoplates, ils défont leurs adversaires avec efficacité. Cette rapidité dans l'action n'est pas sans lien avec les talents cachés de Wilhelm qui, d'une voix baroque, invoque la langue des Mages et fait jaillir de ses doigts ici des fléchettes précises qui ont raison d'un mutant, et là un souffle hypnotique qui endort Ernst à la morne peau. Le cadavre du dernier mutant roule vers le fond du cratère et se fait absorber par l'épaisse fumée violette.

Dans les affaires d'Ernst, Helga retrouve un cylindre noir, identique à celui récolté dans les soubassements de la tourelle en construction, le long du Reik, et Wolfgang une cassette contenant seize fioles rouges.

Il est bien tard lorsque la triste équipée s'éloigne du cercle de pierres. Tous se sentent salis par la proximité avec le lieu immonde, le sang des mutants et la foi dégénérée de leur captif Ernst.

Le cahot rocheux situé quelques pas au sud-ouest du cercle de pierres se dresse face aux

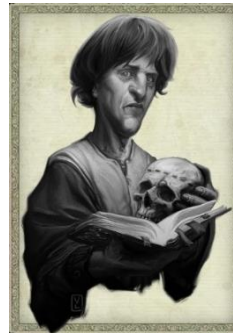
aventuriers blafards. Les marques patinées de quelques gravures et l'agencement des pierres suggèrent que ce lieu a servi par le passé à des cérémonies. Cette qualité attise leur curiosité quand, soudain, une ombre se glisse hors des rochers en geignant. Une silhouette fantomatique (s'agit-il d'une femme ? d'un homme ?) glisse jusqu'à leur hauteur et d'une voix caverneuse fait pleuvoir sur les voyageurs une série d'invectives : « Profanateurs ! ».

Las d'affronter l'outre-monde et autres souillures de l'âme, ils fuient le lieu sans chercher à percer les insondables mystères de son histoire. Sur le chemin du retour, interrogé au sujet de ses talents cachés, Wilhelm témoigne avoir étudié la magie du vent *Uglu...* mais ne plus être rattaché au collège de Magie d'Altdorf. Ses acolytes n'en sauront pas plus pour le moment.

Avant de redescendre la rivière, la fatigue les accable et un bivouac sommaire est monté pour la nuit. Le ciel n'est éclairé que d'un mince croissant. Chacun, pendant son tour de garde, fait l'expérience de voix angoissantes susurrant des promesses d'une libération à venir. En fin de nuit, des voix plus bestiales proviennent du nord du cratère. Il est temps de lever le camp !

13 Pflugzeit de l'an 2512

Au matin, le groupe est peu reposé mais partage une tisane accompagnée d'un gruau constitué des quelques céréales qui semblent ne pas avoir été altérées par la désagréable et morne sécheresse ambiante. Lorsqu'il a été débâillonné, le prisonnier Ernst ne boude pas le repas. A la faveur de ce moment de calme avant la navigation vers le sud, la discussion s'engage avec le captif. D'abord silencieux, Ernst réagit avec étonnement (s'agissait-il de surprise ? d'une hargne contenue ?) à la présence de Moëlleux du Revard et s'engage finalement à répondre à ses ravisseurs, mais profite rapidement de l'occasion pour invoquer la langue noire de la magie et tente de les maudire.



Fort heureusement, ces phrases inquiétantes sont ponctuées de quelque bourre-tarin qui interrompent l'appel aux vents du Chaos.

Face au mutisme et aux fourberies du prisonnier, Helga engage une négociation.

Ernst veut connaître l'identité de celle ou celui qui emploie les aventuriers, mais aucune réponse ne lui sera apportée sur ce point. Constatant qu'il n'est pas en position de force, il cède et répond à une majorité des questions qui lui sont posées, non sans arracher une promesse : Il sera libéré à Kemperbad en contrepartie de quoi, il accepte de parler d'Etelka.

Au fil de la discussion, le prisonnier suggère à plusieurs reprises que ses ravisseurs le rejoignent dans leur grand projet et se rattachent à la puissante organisation de la Couronne Rouge. Il avoue s'être rendu dans les marais en quête pour sa maîtresse d'un élément manquant dans son projet d'ouverture d'un portail. La « clé » manquante serait le dernier cylindre noir dont les autres exemplaires ont été retrouvés sous le chantier du fanal sur la rive ouest du Reik. Il dévoile également que deux groupes sont alliés dans ce projet : la Main Pourpre et la Couronne Rouge. Au sujet d'Etelka Ertzen, le triste sorcier indique qu'elle est partie en direction de la Tour de l'Astrologue, le chantier du sémaphore. C'est lui, l'astrologue, qui avait prédit la chute de la météorite dans ce lieu désormais maudit.

Ernst n'est que peu disert au sujet des enfants, vraisemblablement pas intéressé par cette activité de leur organisation. Il les sait « stockés » le long du fleuve mais ignore la localisation de ces lieux de concentration.

Tandis que Helga et Moëlleux se chargeaient de l'interrogatoire, Sorsha et Wilhelm se sont affairés à plier le bivouac, charger leur esquif caché dans les fourrées et embarquer sur la Narn.

La descente de la rivière se déroule sans difficulté majeure. Tous respirent à nouveau lorsque le voyage les fait quitter la zone aride et corrompue. Les perfides voix intérieures qui les sommaient de libérer leur prisonnier cessent et, après deux journées de navigation,

en fin d'après-midi, ils arrivent en vue d'*Unterbaum*.

La soirée dans le village est consacrée au récit épique de leurs aventures dans les mornes collines et au partage de savoirs avec Corobet. Ce dernier apprend aux voyageurs qu'il n'est pas impossible que la magie corrompue qui règne dans le lieu anime les corps des mutants qui n'ont pas été détruits. En outre, le vieil homme indique que les hommes-rats se déplacent généralement en petits groupes d'éclaireurs. C'est sans doute une de ces phalanges qui arrivait du nord lors de leur départ. C'est donc fourbus mais satisfaits d'être accueillis que les héroïques voyageurs se dirigent vers une paillasse bien méritée. Sorsha trouve même les bras et la couche d'un veuf mais néanmoins vaillant bûcheron répondant au nom de Willshalm Gelt pour partager une nuitée plus rugueuse.

15 Pflugzeit de l'an 2512

Au matin, le trajet reprend en direction de Kemperbad. Le voyage en charrette est long et après quatre jours marqués par le silence de ceux qui se sentent *sales*, le convoi arrive en vue de la cité portuaire. Tous ont hâte de retrouver Dumpling et le confort de *la Moëlleuse*, mais avant, une nécessaire besogne les attend.

19 Pflugzeit de l'an 2512

Avant d'arriver en ville, la charrette s'écarte de la route en direction du bois situé au loin de la porte Est de Kemperbad. Les promesses n'engageant que ceux qui y croient, aussi Helga et Sorsha mènent le sorcier de Main Rouge dans le sous-bois et, d'une balle dans le plastron, l'abattent après qu'il eût pris soin de cracher sa bile corrosive sur la druidesse. Un bûcher est dressé, non en son honneur comme sont glorifiés les héros, mais comme autant de torches allumées pour purifier l'endroit où fut versé son sang. Avant même que le feu ait consumé toute la dépouille d'Ernst, la charrette repart vers Kemperbad.

De retour au ponton, l'équipage de *la Moëlleuse* se heurte à une surprise de taille : en lieu et place du navire se trouve une béance, un emplacement vide de tout navire. Le pontier

accourt alors que la surprise saisit encore les bateleurs, et leur crache :

« Olalà, Mesdames, Messieurs, quel malheur !

Voilà quatre nuitées de cela, une douzaine de gredins armés sont venus sur le quai, ont abordé le navire et l'ont dérobé après avoir jeté la petite gens qui se trouvait à son bord. Ils ont balancé à la cantonade que leur action était un « acompte sur remboursement de la dette », puis le navire a filé sur le Reik ! »



Renseignements pris auprès des pontiers, on apprend que la brave Dumpling a trouvé refuge à l'Auberge du Chenal. De son côté, Helga va enquêter sur les quais pour connaître avec certitude la destination de *la Moëlleuse*. Deux soulards semblent avoir assisté à la scène et vu deux patrouilleurs arriver trop tard pour rattraper la péniche qui s'orientait vers l'amont du fleuve alors que les lampes du pont s'éteignaient une à une. En remontant le fil ténu de la rumeur, l'enquêtrice impériale apprend que plusieurs vols de bateaux ont été recensés dans les dernières semaines.

Wolfgang se présente auprès des gardes fluviaux et, furibond, les somme de rendre compte quant à la disparition du navire qu'il leur avait expressément demandé de surveiller. Les patrouilleurs dans leurs petits souliers indiquent avoir enquêté sans retrouver la piste des voleurs.

Pendant ce temps, Sorsha et Wilhelm vont à la rencontre de Dumpling à l'auberge. La clientèle de l'auberge se gausse de la situation et des explications données pêle-mêle par la petite femme en détresse, non sans que les récents arrivants prennent soin de redorer le blason de leur maîtresse-coq qui a vaillamment tenu tête à une douzaine de brigands. Une fois le calme revenu, Dumpling explique que les gredins ont déclaré que leur action était un prélèvement préalable sur héritage... Toujours cette rengaine ancienne qui trouve son origine dans

la ressemblance criante entre Wolfgang et Cresper Petihavre.

Quelques temps après, les voilà tous de retour à l'auberge, à écouter le récit détaillé de leur cuisinière et intendante. Dans une alcôve voisine, une paire d'yeux semble les scruter. Le boudoir est occupé par un Tiléen vêtu d'un élégant pourpoint et à l'accent marqué. L'homme d'affaires Luigi Belladona. Flanqué de ses deux « cousins » finis à la cervoise un soir de beuverie, il aborde la conversation avec Sorsha qui est venue à sa rencontre.

Le *marchand* indique tout de go avoir été également victime d'une dérobade de son navire. Il se serait également laissé dire qu'un village répondant au nom de Wittgendorf, dirigé par la famille Von Wittgenstein, disposerait d'un port d'armateur artisanal. Ce lieu pourrait avoir un lien avec un trafic de navires. Ses informations gracieuses n'auraient pour objet que d'encourager toute action future qui serait de nature à lui faire remettre la main sur ses effets.

Forte de ses récentes informations, Helga prend attache de son contact local, Erwin Ritboke. Au cours d'un entretien discret au domicile de l'agente, Helga n'apprend rien d'un éventuel trafic de navires. En revanche, Erwin lui enseigne que la famille Von Wittgenstein est une vieille famille noble qui vit repliée sur elle-même. Voici quelques deux années, une violente pluie d'orage aurait ravagé les cultures sur leurs terres, sans que les céréaliers et maraîchers aient réussi à s'en relever. De cette famille, les deux parents et leurs trois descendants logeraient dans le domaine familial. La rumeur raconte également que des corps difformes ont été repêchés en aval du château. Pour finir, le contact de la Chancellerie a également récolé des informations au sujet des deux engeances des ennemis d'Helga : la Couronne Rouge frayerait avec les créatures de la forêt et aurait des rapports, certes fréquents, avec la Main Pourpre, mais également parfois d'adversité.

De leur côté, les patrouilleurs fluviaux déconseillent à Wolfgang de se rendre sur *Wittgendorf* à cause de la maladie et des mutations qui touchent certaines personnes retrouvées dans le fleuve. La zone serait ruinée sans que rien ne puisse en être attendu que le malheur.

20 au 22 Pflugzeit de l'an 2512

Potron-minet, les voilà sur la route à l'est du fleuve, les besaces pleines de victuailles.

A pieds.

Au gré de leurs étapes dans les villages bordant la route, la peur et la colère relatives à la présence de mutants (et à l'édit royal accordant leur présence) s'aggravent. La rumeur relatant la présence de dépouilles de mutants sur les rives du fleuve se meut peu à peu en témoignage direct et prégnant, jusqu'à ce qu'ils apprennent que le bourg de *Wittgendorf* est un lieu à la réputation morbide et peuplé de débiles depuis la tempête qui a sévit deux années auparavant.

Au soir du troisième jour, les voyageurs arrivent en vue de *Wittgendorf*. Sorsha et son familier ressentent une corruption manifeste du lieu. La faune et la flore sont certes originaires de la région, mais corrompus. Pour autant, le lieu ne semble pas avoir été consacré à l'idolâtrie des Puissances de la Ruine.

En haut du village, le château constitué de deux bâtiments reliés par un pont se dresse au sommet de deux éperons rocheux inaccessibles. En pénétrant dans le village, les quatre aventuriers constatent qu'un ancien temple de la comète à deux queues ne survit qu'à l'état de ruine. La population locale, manifestement sujette à une profonde dégénérescence, accoste les voyageurs pour leur demander quelque « *Mouglagdeuh* » et autres « *Manjéééé!* ». Wolfgang réussit à se départir de deux villageois trop entreprenants en leur lançant une piécette au loin. Les deux hères se battent au sang pour le trophée... Plus loin, trois autres villageois vident des bouteilles de même aspect.

L'après-midi touche à sa fin alors que, dans le bourg, deux hommes ne portant pas les stigmates de dégénérescence des villageois font leur apparition. Rapidement, ils témoignent de ce que les gueux sont soignés par le bon Docteur Rousseau, dans la grande maison au centre du village. Quant aux possibilités de trouver un navire ou des pièces d'accastillage, il s'agirait directement de faire affaires avec la Famille... Puis les gens d'arme s'en retournent et vont molester quelques villageois en souffrance.

Les voyageurs inquiets et révoltés devant une telle misère se rendent chez le Docteur et frappent à sa porte. C'est le docteur Jean Rousseaux en personne qui vient leur ouvrir. Ce médecin Bretonnien leur explique œuvrer dans les lieux depuis peu de temps, mais aux côtés de Lady Magrit, elle-aussi médecin, par suite du terrible cataclysme qui a touché le village voici maintenant deux années. Les soins quotidiens sont délivrés par son assistant Kürtz. L'aimable gentilhomme propose d'ailleurs d'introduire le groupe auprès de la Dame médecin et, indépendamment de leur souhait de procéder à cette rencontre, de les convier à un repas le lendemain midi.

Avec un sourire crispé, l'invitation est accordée et ils prennent congé.

En sortant, en direction des pontons, une huitaine de gardes du village sont vus remontant vers le château en traînant un homme. L'équipée est menée par une femme vêtue de rouge et montée sur un destrier.

Les investigations dans l'environnement des pontons dévoilent un entrepôt qui, après une fouille minutieuse du petit maître canotier Wolfgang, s'avère contenir les voiles et l'accastillage de *la Moëlleuse* !

Dans le sillage des gens d'arme et leur cavalière de capitaine, les marins dépossédés mais hardis remontent vers le château. Au pied de la muraille, ils sont chassés par la garde du haut des remparts, non sans avoir préalablement pris soin de déposer la missive rédigée de la main d'Helga qui donne autorité au groupe d'examiner la généalogie des familles nobles, en sa qualité de greffier-généalogistico-administrateur. Sorsha indique que son esprit-totem refuse de survoler le fort duquel émane une corruption insoutenable.

La mi-journée est passée à son train automnal lorsque le groupe s'oriente vers l'auberge. Le bâtiment fut sans doute grandiose par le passé, méritant à n'en point douter son nom d'auberge de *l'Etoile Filante*, mais ce lustre a désormais laissé place à la vermoulure. En passant le pas de la porte, ils font face à trois individus, des clients, exempt des dégénérescences, furoncles et bubons qui font la fierté locale. Seule une profonde lassitude vient ternir les traits de leurs visages. L'aubergiste Herbert Marcuz les accueille.

La pièce est raisonnablement entretenue, bien que datée d'un âge certain. L'aubergiste

Marcuz avise les arrivants que quelques péons locaux approvisionnent l'auberge. En discutant avec cet homme superstitieux, les voyageurs apprennent que le Temple de Sigmar serait le lieu de regroupement de marauds et de créatures de la nuit.

Un repas leur est servi, faisant trôner dans l'assiette des légumes aux couleurs improbable. Seule la moitié du groupe trouve le courage de goûter le plat. Alors que le repas ne fait que débiter, la porte de l'auberge s'ouvre violemment et laisse entrer un soldat tout de métal bardés, le visage occulté par son heaume. De l'homme qui se présente sous le nom de Sargent Katz émane une odeur repoussante.

Il interpelle les voyageurs et les informe que Dame Magrit les accueillera le soir venu dans l'office du Dr Rousseaux. Une fois ce message expédié, il hèle la clientèle et demande aux présents de livrer les va-nu-pieds qui se cachent dans la forêt. En l'absence de réponse, il tourne les talons et quitte les lieux.

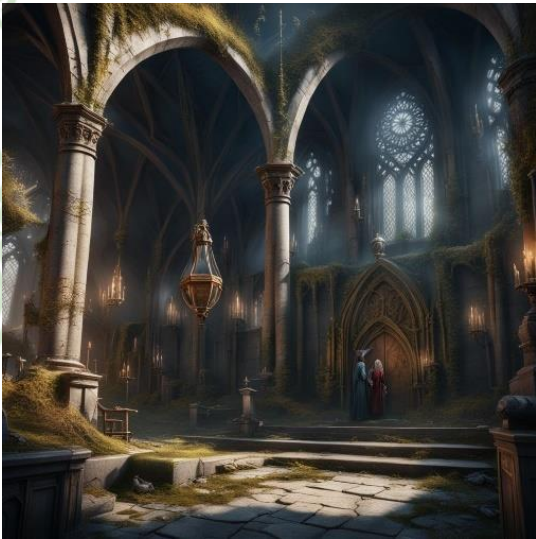


Une fois seuls, les clients se refusent à évoquer la scène... En revanche, la discussion portant sur l'état de santé de la population appelle plus de témoignages après qu'Helga-Irène ait tiré les vers de farines du nez du minotier et de l'aubergiste. On apprend que, généralement, les symptômes de l'étrange maladie qui touche la population se déclarent après une journée d'absence. Un peu plus tard, à la faveur d'une balade dans le village. Tous semblent apeurés par l'autorité des Wittgenstein.

Dans les chambres de l'auberge, la literie est correctement entretenue, de sorte que l'odeur de moisissure est faible et supportable. Alors que chacun prend possession de son espace nocturne, la discussion converge vers l'intérêt soudain qu'a suscité l'évocation du Temple de Sigmar. Sans délai, les besaces remplies de quelque matériel d'exploration et les revoilà partis vers l'édifice religieux.

L'édifice est très décrépi mais l'épaisseur de ses murs l'a pour le moment fait échapper à la ruine. La porte d'entrée est fracassée, ce qui permet aux quatre curieux de se faufiler à l'intérieur.

Le vestibule est décoré de fresques murales qui évoquent l'épopée de la vie de Sigmar.



De part et d'autre de l'autel central, deux candélabres brillent d'un feu sacré. L'autel et la statue de Sigmar sont dans un état d'entretien et de conservation parfaits. Sorsha confirme que ce mobilier du culte est toujours consacré et que cette consécration est la source à la fois de l'inaltérabilité de cet espace et de la sérénité qui y règne. Sur l'autel, un Codex rédigé en classique trône en belle place, à côté d'une clé d'or. En manipulant le codex, Helga découvre un parchemin glissé sous la couverture, rédigé en Reiklandais et présentant quelques rites funéraires. En posant les yeux sur le texte, Helga est assaillie par des voix qu'elle seule entend.

« Tu es prête ? »

« En attendant l'évènement à venir, trouve la source du chaos qui investit mes terres ! »

Les voix cessent, laissant place à un vacillement de la flamme des candélabres qui, après avoir laissé la pièce dans l'obscurité durant la fraction d'un instant, révèlent que la statue de Sigmar... semble avoir bougé ! Helga est abasourdie et, aidée par Sorsha qui a assisté à la scène, elles rejoignent Wolfgang et Wilhelm dans la pièce voisine.

Il s'agit d'une pièce plus petite au milieu de laquelle se trouve un second autel (ou bien s'agit-il d'une table de pierre ?). Sur l'imposant meuble se trouve la dépouille d'un mendiant à moitié dévoré. Wolfgang s'est aventuré plus avant, laissant derrière lui son sombre compère. Dans son exploration, il rencontre cinq manants dans un couloir, prostrés devant une stèle de pierre. En faisant quelques bruitages dont il a le secret, il attire leur attention.

« plus cadavres ! Déjà donné ! »

« ... donné cadavres du château, plus cadavre. »

« donnez nous manger ! »

Le temps de réaliser que leur dodu interlocuteur ferait l'affaire, les cinq péons prennent Wolfgang en chasse, qui s'arrête dans le bureau, armes en main et assuré sur ses appuis, prêt pour le combat.



Repas de la fête de voisinage

Entre coups d'épée et racines surgissant des dalles du sol, Wilhelm et Wolfgang ralentissent les cinq affamés et ressortent du bureau en croisant les deux femmes qui venaient à leur rencontre. Le groupe se replie vers la dalle dégagée et l'autel et constatent que l'aura de sainteté qui se dégage du lieu repousse les vilains. Les dards d'ombre sortent des doigts de Wilhelm comme les balles des pistolets d'Helga et Wolfgang. Dans cette tempête d'ombre et d'acier, trois dégénérés cannibales mordent la poussière, tandis que deux autres retournent vers leur abri. Profitant de la bagarre, Sorsha s'était orientée vers ce couloir délaissé des gourmands villageois, découvrant, après un escalier descendant, des caveaux et sépultures poussiéreux nichés dans des alcôves voûtées. Au bout de ce couloir, un effondrement empêche de parcourir les catacombes plus avant. Ignorante du retour des deux derniers cannibales, la druidesse inspecte un gisant représentant un homme en armure aux couleurs de Sigmar, une épée entre les mains finement représentée sur le bas-relief, de facture vraisemblablement naine. Sur le gisant, des mots anciens sont gravés dans une langue que les compagnons de Sorsha reconnaîtront plus tard comme du Classique et accompagnés du nom Reiklandais du défunt : Sigfried Von Kesselring

Sorsha n'a pas le temps de réaliser que deux dégénérés surgissent dans les catacombes que ses compagnons les défont au bas de l'escalier, devant la stèle. L'occasion est donnée au groupe ainsi reformé de constater que ladite stèle se situe juste en dessous d'un trou dans le plafond, de même forme que la stèle et situé... juste à l'aplomb de la statue de Sigmar.

De retour dans l'alcôve du gisant, Helga est à nouveau prise d'hallucinations et voit scintiller le nom du chevalier, notamment lorsqu'elle le nomme. Elle décide alors d'ouvrir le gisant et les quatre comparses s'associent pour desceller la sépulture. A l'intérieur se dévoile le squelette d'un homme en armure rouillée, les mains fermées sur une épée d'étrange facture. L'épée communique son nom à qui la touche : *Barak Ulh, l'espoir des Montagnes*. Wilhelm et Helga communiquent avec elle de la sorte et réussissent à établir un contact mental avec la relique qui, en toute finalité, se lie à Helga. Après cet échange pour le moins intime (pour ceux ayant communiqué) et surprenant (pour

ceux y ayant assisté), le groupe repart à l'exploration du temple.

Ils y trouvent pêle-mêle : une chambre en bazar avec plusieurs livres déchirés, une ancienne cuisine dans un état d'immondice consommé et une salle des archives dont la clé d'or qui trônait sur l'autel ouvre le cadenas. Cette pièce est intacte. Les lettrés y découvrent des codex, livres, parchemins, vélins et autres papiers, au titre desquels un registre des mariages, naissances, récoltes, des histoires locales et de la liturgie Sigmarite. L'histoire évoquée dans cette documentation montre que Wittgendorf a été un bourg prospère jusqu'à voilà un siècle environ, à l'époque du Seigneur Dagmar Von Wittgenstein. Ce dernier, un astrologue soupçonné de Sorcellerie, a entrepris un voyage dans les Collines Stériles et est revenu avec un coffre scellé. Depuis cette époque, l'agriculture locale a lentement périclité et la prospérité du fief a laissé place à une pauvreté croissante. Certains écrits plus récents témoignent de la tempête qui s'est abattue sur Wittgendorf a présidé à la colonisation des lieux par un mal pervers entraînant dégénérescence et mutations du vivant.

Un jeu de parchemins propose une traduction des écrits en classique qui décorent la nef. On y découvre le récit d'une bataille qui s'est déroulée voici 200 à 300 ans, opposant les hommes et femmes de Wittgendorf aux Hommes-Bêtes. Le grand héros de cette bataille n'est autre que Sigfried Von Kesselring, chevalier valeureux tombé au combat. Le récit de la bataille relate la discrète évasion du château par le chevalier afin de porter un coup fatal dans les rangs ennemis, par un passage secret transitant du fort jusqu'à une cavité naturelle située à côté du Rocher du Nain...

Autrement dit, un accès au château !

La nuit tombe tandis qu'après quelques ablutions, les explorateurs du temple perdu de Wittgendorf se présentent chez le docteur Rousseaux. Ils sont accueillis par Perdita, une vieille femme vêtue d'un tablier, qui les oriente vers le bureau du médecin et les y laisse. Au mur est fièrement accroché le diplôme de l'Université de Quenelle, tandis que l'étude est principalement meublée d'un bureau muni d'une plume et d'un encrier, ainsi que d'un placard fermé.

Alors que leurs discrètes investigations les absorbent dans le bureau, des bruits se font entendre dans une pièce voisine. Par le trou de

la serrure, Wolfgang voit le docteur escamoter un meuble bas de bibliothèque et s'essuyer les mains.



En fouillant dans les correspondances du docteur, Wilhelm et Helga apprennent que les aînés de la famille Von Wittgenstein sont les seigneurs Ludwig et Ingrid, et qu'ils ont trois enfants : Dame Magrit, Kürtz son frère cadet et Gothar, actuellement absent. Par ailleurs, ils apprennent que la famille régnante dispose d'un port privé... De leur côté, Wolfgang et Sorsha tenaient le crachoir à l'intendante dans la cuisine, dont l'état d'entretien a l'air correct.

Du bruit se fait entendre dans l'entrée : Dame Magrit et sa suite arrivent !

Les gardes qui l'accompagnent sont à nouveau caparaçonnés par leur armure, ne laissant apparaître aucune surface de peau. Ils se stationnent dans la cuisine que les deux comparses s'empressent de quitter. Après quelques instants de cohabitation silencieuse, le lieu exigü avait déjà commencé à sentir la charogne.

Accueillis dans la salle principale, les convives s'installent. Dame Magrit Von Wittgenstein est une belle femme, maquillée avec soin. Elle s'interroge sur la raison de la présence d'une délégation impériale procédant à l'inventaire généalogique des duchés, mais se prête à l'exercice. Elle indique être venue avec les archives familiales.

La discussion avançant, elle indique qu'il ne sera pas possible pour elle d'affréter un bateau pour le retour de la délégation. Les deux *physiologistes*, dont on apprend qu'elle l'est devenue à Nuln et lui en Bretonnie, expliquent que la médication délivrée aux villageois est la

recette du docteur... alors même que l'ingrédient mystère lui a été remis par la noble Dame, comme le savent les enquêteurs.

Plusieurs perches lui sont lancées dans la discussion et la Dame est discrètement interpellée par l'évocation de la rénovation des sémaphores au bord du fleuve par Wolfgang. Pour confirmer ses soupçons, Sorsha poursuit le repas en traçant des symboles kabbalistiques vus sur le sceptre en sa possession dans la sauce de son assiette, qui font également réagir leur interlocutrice...

Après un dessert et une tisane, le repas prend fin et Dame Magrit fait décharger les archives chez le docteur. Elle quitte les lieux en carrosse après avoir glissé quelques mots – qui s'avéreront être des mises en garde – au médecin.

Il y aura lieu de compulsier ces archives mais, pour le moment, il apparaît pertinent de quitter ces interlocuteurs malsains pour comprendre ce qui se trame du côté des bandits de la forêt.

23 Pflugzeit de l'an 2512

Au petit matin, après une courte nuit et avant le lever du soleil, les quatre insatiables aventuriers pénètrent dans la forêt. Sorsha ressent tout de suite la corruption de la végétation. Les esprits de la forêt l'avisent de leur ressenti : la source de la corruption est bien enfermée dans les murs du château (enfin, c'est ce qu'elle dit). Elle ressent également la présence d'une zone claire et saine au cœur du bois.

Alors qu'ils s'enfoncent dans le bois, Sorsha ressent la présence d'une créature corrompue, de l'autre côté d'un éperon rocheux. Helga et Wolfgang escaladent le pierrier et découvrent, de l'autre côté, quatre soldats en armure accompagnant un mutant dont la tête porcine hume l'air avec son groin démesuré. Ils cherchent des hors-la-loi.

L'odorat de la créature les met sur la piste des quatre larrons. A l'aide de vocalises magiques invoquées par Wilhelm et un piège à poivre escamoté par Sorsha, le groupe sème ses poursuivants, les laissant perdus et incapables de poursuivre leur traque.

Les explorateurs satisfaits reprennent alors leur route en direction de la clairière. Il leur

faut un effort de volonté important pour approcher le lieu protégé par des forces étranges invitant le voyageur à contourner la zone. Une fois la barrière franchie, ils poursuivent leur chemin et croisent une femme répondant au nom de Hilda. Après discussion, et Sorsha se présentant comme une fidèle de Rhya et de la Foi Antique, elle accepte de les escorter vers « leur camp ». Le groupe est immédiatement présenté à la responsable du lieu, Sigrid Summerfeld, prêtresse de Rhya. Celle-ci, également sensible aux signes de dévotion de la druidesse, explique que les villageois ici présents se cachent dans un sanctuaire de l'ancienne foi et qu'au cœur du vallon a été bâti un campement. Son récit des jours, semaines et mois qui ont suivi la tempête fait écho aux témoignages lus dans les archives du temple. L'érosion des murs du temple fut très rapide et le prêtre de Sigmar assassiné pendant la tempête. La corruption a alors rapidement investi le bourg de Wittgendorf.

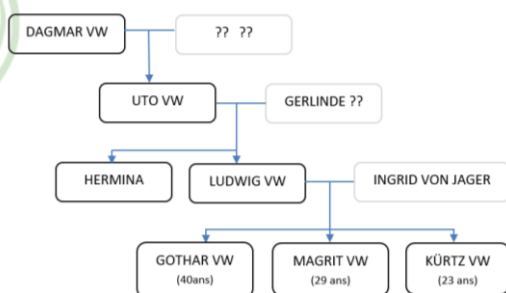
Lorsque l'existence d'un passage secret menant vers le Fort lui est soumis, elle semble intéressée par l'opportunité créée, mais indique que les villageois, peu rompus aux choses martiales, ne sauraient les accompagner dans leur action à venir... Mais elle, Sigrid Summerfeld, oui, le pourrait !

La proposition devient un accord et l'accord un programme : Le reste de la journée sera consacré à l'étude « officielle » des archives de la famille Von Wittgenstein et la soirée à l'exploration du passage secret.

C'est ainsi que, quelque'une heure plus tard, ils sont de retour chez le Dr Rousseaux.

Pendant que Wolfgang fait diversion auprès de la cuisinière Perdita, Wilhelm compulse les archives et Helga va fouiller le bureau du médecin.

Wilhelm dresse une généalogie depuis Dagmar Von Wittgenstein.



Helga découvre que la bibliothèque escamotable cache un passage vers le sous-sol de la bâtisse, dans laquelle règne une puanteur tenace. L'origine de cette fragrance s'impose immédiatement à la jeune femme : un corps est répandu au sol, les viscères à l'air et des organes manquants. Sur une étagère à fioles, sur le mur du fond, plusieurs bouteilles du « médicament » du docteur et une amphore identifiée comme pleine du concentré de Dame Magrit. Sur le mur d'en face, une porte fermée, derrière laquelle Helga et Wilhelm (qui l'a rejoint) entendent les lamentations d'un autre malheureux du village.

Alors qu'elle est à peine remontée de la cave du médecin, elle observe Wilhelm qui tente d'endormir son hôte Bretonnien. Malheureusement, la tentative échoue et le médecin invective le sorcier, qui s'échappe en courant de la maison, non sans avoir barboté l'amphore scellée. Afin de confondre la Magrit, à moins que ce ne fut pour goûter, Wolfgang ouvre la bouteille de laquelle s'échappe une volute violette aux reflets moirés qui se dirige à vive allure vers les catacombes. Quelques minutes plus tard, un cadavre en décomposition sort des sépultures et cherche à manger dans le village.

Pendant la journée, Sorsha est restée dans le sanctuaire pour restaurer par des contes le moral des villageois et partager avec leur le labeur du jour. Lors de ses pauses, elle a eu le loisir de cueillir et sécher quelques plantes non meurtries dans les frontières du lieu sacré. En fin d'après-midi, les trois archivistes de pacotille rejoignent leur amie dans la clairière. Sans tarder, ils se mettent en route vers le fameux « Rocher du nain », connu de Sigrid.

Le pic rocheux est situé au-delà de l'orée de la forêt, au nord-ouest, en direction du Fort. La forme d'une saillie granitique évoque grossièrement la silhouette d'un nain au nez tordu.

Derrière un éboulis de gravats, ils découvrent le départ d'un tunnel qui s'enfonce vers le château. Les aventuriers curieux s'enfoncent dans le conduit.

Au fur et à mesure de leur approche aux aguets, ils entendent des borborygmes étranges. Le couloir se déploie sur trois ou quatre cents mètres de quasi-plat, puis arrive sur une fourche. Sur droite, une étrange lumière bleutée produite par des champignons luminescents. Sur gauche, le son mélodieux

d'une source qui s'écoule. Wolfgang, Wilhelm s'approchent du couloir de droite et tombent nez à nez avec un gros rat au pelage verdâtre. Wolfgang lui décoche une flèche qui le blesse. Le cri de douleur de la bête convoque instantanément plusieurs autres vermines surgissant des anfractuosités de la roche. Une bagarre s'en suit, que Sorsha s'empresse de ne pas rejoindre en s'écartant vers le chemin de gauche. Pour son malheur, elle se fait surprendre par une créature mi-homme, mi-vapeur qui la frappe. Helga surgit à son tour et tranche dans la « chair » de la part corrompue de la créature, proche de la texture de la mousse. Le corps de l'individu s'effondre au sol. Ses traits humains évoquent un villageois...

En poursuivant sur la voie de gauche, ils observent l'abondant écoulement d'une rivière souterraine en aval de laquelle ils découvrent une berge le long de laquelle ils espèrent que *la Moëlleuse* est amarrée. Plus loin, ils traversent en silence une salle au plafond voûté sous lequel sont suspendues les membres somnolentes d'une colonie de chauve-souris géantes. Ouf ! Elles ont un sommeil profond ! Après encore quelques dizaines de mètres, le couloir se transforme en un escalier ascendant maçonné de pierre et d'adobe. Les marches montent sur une quarantaine de mètres. Sous les pas des explorateurs, une poussière se soulève qui laisse penser que le passage n'a pas été utilisé depuis longtemps. En haut de cet escalier, une trappe qui, une fois ouverte, révèle alentours la ruine d'un appentis.

Les aventuriers aux aguets sont alors surpris d'être accueillis par un groupe de mendiants qui n'ont pas la lumière à tous les étages... chacun étant par ailleurs estropié. Après discussion, tous s'estiment bénis par les grâces de la Dame.

Un coup d'œil alentours leur apprend qu'ils ne sont pas loin de l'entrée du fort. Pour l'atteindre, une large cour encombrée de débris divers reste à traverser, sous le regard vigilant des gardes au parapet...

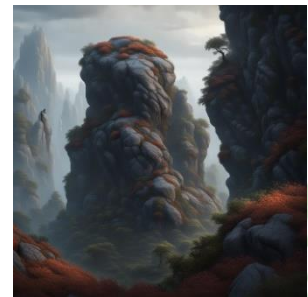
Le bâtiment dans lequel ils ont émergé est vraisemblablement une grange utilisée comme débarras par le débonnaire intendant des lieux. Les tristes sires, mânes et pauvres hères qui hantent le lieu finissent par se désintéresser du groupe qui s'attelle à l'observation de l'activité dans la cour et des bâtiments de cette première enceinte du fort Von Wittgenstein.

Au nord, une haute tour s'inscrit dans la continuité du parapet de la cour. Il s'agit de la plus haute construction alentours. A l'ouest, le poste de garde qui contrôle l'accès à la seconde enceinte, la lice haute, et au sud le poste de garde qui contrôle l'accès au village. Deux baraquements accueillent la soldatesque. L'intérieur de la lice est vide de construction et utilisé pour les déambulations des occupants. A ce titre, une poignée de gardes descend de la lice supérieure en portant un encombrant tonneau bien connu des gourmets espions : le tonneau de Flüschs en saumure ! La légèreté avec laquelle les deux balourds mènent le contenant laisse à penser qu'il est presque vide. A la vue de cette incurie, la rage monte en chacun d'eux, depuis le fond de l'estomac. La rage (ou du moins la salive) au bord des lèvres, il leur faut un effort surhumain pour ne pas bondir et châtier les voleurs indécents.

Tout ignorant du brasier de rage qui crépite sourdement quelques mètres plus loin, le docteur Rousseaux descend à son tour de la lice haute et, après avoir échangé avec quelques-uns des gueux de la basse-cour, quitte le fort par la porte sud menant vers le village.

Sorsha, le nez pointé vers les cieux, identifie une très néfaste source de corruption dans les étages de la tour Nord.

La suite du repérage se déroule à nouveau dans les galeries creusées dans le pic rocheux. Les galeries ne dévoilent pas de nouveau passage. La rivière souterraine, par son tumulte, ne pourra être arpentée pour explorer l'aval. Tant pis, ils pourront toujours fuir par-là ! A cet effet, ils regroupent divers débris de bois depuis la grange pour former deux radeaux – fagots – de sauvetage qu'ils laissent précautionneusement sur place, tous tenus par l'espoir muet de retrouver la *Moëlleuse* sur ce bras du fleuve.





Pour attendre la tombée de la nuit, ils se regroupent et envisagent de préparer leurs plans. Sigrid Summerfeld leur indique qu'elle peut disposer du renfort de cinq archers (des chasseurs confirmés) et de quelques sept costauds suffisamment bagarreurs pour trouver place dans une insurrection. Les autres ne seraient malheureusement que les victimes inutiles d'un assaut mal mené.

Entre chien et loup, ils se décident à explorer la cour par le Nord. Wolfgang et Wilhelm vont épier la tour depuis le cloître du rez-de-lice. Ils découvrent deux gardes décharnés... des squelettes animés par une magie impie remplissant péniblement leur armure. Quelques instants plus tard, le petit homme dressé sur les épaules de son comparse voit arriver un autre décharné, mais d'une stature nettement plus imposante. Leur capitaine. Il intime des ordres de ronde que les malingres soldats exécutent sans broncher, puis il retourne à l'étage supérieur par l'escalier duquel il était descendu. Béni par les prières de Sorsha à la Mère, tel un chat, Wolfgang grimpe jusqu'à la fenêtre supérieure et constate que les étages sont également peuplés de squelettes en faction.

L'heure des vêpres est arrivée avec la nuit tombante tandis qu'un premier groupe de quatre soldats arrive vers la salle de la garde de la passerelle, pour la relève. Quatre par quatre, les gardes se relaient jusqu'au début de la nuit. Vers Complie, les lumières décroissent, pour ne laisser que l'aura rassurante de quelques lanternes aux postes de garde... Quelques mètres à l'ouest, Helga remarque que le poste de la haute lice bénéficie des mêmes ressources en éveil. Wolfgang profite de ce calme pour épier les gardes du côté de la basse lice. Une fois n'est pas coutume, tandis qu'ils jouent aux

cartes, la visière de leur heaume est relevée. Au milieu d'un visage hideux, mi décharné, mi pourrissant, des vers se glissent au travers de la bouche du soldat qui fait face au navigateur. L'estomac bien accroché, il poursuit sa visite et peut observer que le levier de manœuvre de la herse qui bloque le passage vers la passerelle.

24 Pflugzeit de l'an 2512

Il est minuit passé lorsque le groupe est de retour au refuge sacré.

En chemin, les aventuriers ont esquissé les étapes du plan qu'ils vont soumettre aux villageois. En quelques mots : organiser les vaillants représentants du village en quatre équipes pour qu'ils prennent possession de la lice basse tandis qu'eux pénétreront dans la lice haute...

Aux matines sonnantes, la place centrale du hameau sacré est le lieu de débats stratégiques enthousiastes. En plus de Sigrid, deux rôdeurs du village, Rufus et Makal, sont identifiés comme suffisamment aventureux et expérimentés des bains de sang pour compter comme meneurs des villageois volontaires.

La rébellion composée d'une vingtaine d'âmes dignes et des quatre redresseurs de torts arrivés plus tôt dans la semaine s'organise en quatre groupes. Le premier sera dédié à bloquer la garde dans sa salle de repos du bâtiment sud, le second se chargera de la tour maléfique et des squelettes qui y errent et le troisième aura la charge du poste de garde de la porte principale. Les aventuriers constituent le front du poste de garde ouest qui prendra possession de la lice haute, passé le second pont.

En guise de préparatif, Sorsha et quelques villageois concoctent un brouet de la plante printanière nommée *Schafenshaft*, pour ses propriétés soporifiques et la drogue qu'on en extrait après macération. La cueillette est abondante et la sournoise préparation distribuée dans deux tonnelets d'eau de vie qu'un caviste courageux du village va porter à la garde, comme à son habitude.

Dans le même temps, le village et les autres aventuriers s'équipent. A leur grand plaisir (et non sans une pointe de jalousie coupable de la druidesse), Wolfgang et Helga trouvent deux tromblons en état de fonctionnement correct, et quelques grenaille pour les charger !

En soirée, avec le concours de Sigrid, Sorsha invoque l'antique pouvoir de la Terre-Mère dans une cérémonie galvanisante, tandis que Helga convoque le courage de Sigmar pour la bataille à venir.



Sait-on comment ils font pour avoir un linge si blanc en vivant dans les bois ?

Le soir venu, à l'heure où l'horizon devient indiscernable, le cœur fort d'une spiritualité renouvelée, le village part en colonne vers son destin à l'assaut du château Von Wittgenstein.

Après un périple au travers des galeries qui parcourent les viscères minérales des deux éperons rocheux soutenant le fort, les rebelles sont accueillis par les dégénérés de la lice basse. Alors qu'Helga tente de s'en débarrasser en leur jetant une pitance, le premier gueux de ses interlocuteurs s'en saisit à l'aide d'un tentacule immonde qui semble avoir remplacé sa langue... voire sortant du fond de son gosier. La planque dans les écuries servant de refuge aux mutants dure environ une heure, au cours de laquelle Wolfgang, pris pour un enfant, est chahuté par les dégénérés.

Lorsque l'obscurité du crépuscule a affirmé sa présence et que la garde du fort ripaille, les groupes se mettent en mouvement. Les quatre aventuriers se déplacent comme des prédateurs jusqu'à la zone de garde ouest. Wilhelm invoque les vents de magie de sa voix rauque et fait exploser violemment la salle des gardes ! Le bruit assourdissant de l'explosion sert de signal à l'assaut !

Les soldats de la porte ouest, surpris, ne portent pas leur heaume. Les visages ainsi révélés sont boursoufflés et, par endroit, purulents. Ils sortent blessés et titubants de la salle et sont accueillis par une double salve de poudre noire de Sorsha et Helga, qui a raison du peu d'énergie qui leur reste.

Les événements à suivre s'emballent. Les villageois semblent maîtriser les gardes de la salle sud, affectés par l'alcool frelaté dont ils ont fait bombance. Le groupe en charge de la tour impie est en difficulté, une part de ses effectifs étant impressionnés par les cadavres ambulants de leurs anciens voisins. Le troisième groupe de la porte principale se démène pour prendre le lieu.

Après qu'Helga et Wolfgang réussissent à défaire de leurs lames le troisième garde resté à l'étage, puis à activer la lourde herse, Sorsha s'avance vers la lice haute et d'une balle d'acier dans le thorax, défait un garde de la seconde porte. Wilhelm utilise ses arts magiques pour soutenir l'effort des villageois dans leur assaut contre les squelettes, mais se fait gravement blesser le bras, puis se replie vers le pont menant à la lice haute. En avançant, le sorcier déploie ses dards d'ombre vers le second et dernier garde de la porte de la lice haute. Il est suivi par la charge furieuse de ses deux sœurs d'arme : le dernier garde est projeté hors du pont et sombre dans les récifs en contre-bas.

Entre les deux ponts, sur le perron de la lice haute, le calme règne. L'occasion rêvée pour panser les premières plaies, ajuster les sangles des armures et recharger la poudre qui a déjà beaucoup brûlé. Mais ce calme n'a rien de rassurant... Une présence lourde, organique et oppressante règne dans la lice haute. Un sentiment de souillure s'insinue dans leur esprit durant ces quelques instants de répit.

Un temps incertain s'est écoulé pendant cette pause lorsque le cliquetis des tibias d'une phalange de squelettes franchissant le pont depuis la lice basse les sort de leur morbide torpeur. Wolfgang et Helga, désormais spécialistes des mécaniques de précision, réussissent à dégripper la herse et la descendre à son point d'ancrage, puis à en combler les trous à l'aide de tables et bancs pour retenir les carreaux des assaillants. Le procédé est efficace. De son côté, Wilhelm initie une explosion magique dans les rangs des créatures mal nourries.



Leur attention se tourne alors vers le cœur du mal : la lice haute surplombant le Reik, résidence des Seigneurs des lieux, la famille Von Wittgenstein. Sorsha ressent un mal profond et menaçant qui émane d'un jardinet au nord-est de la lice, ainsi que des émanations corruptrices très similaires au fragment de roc céleste découvert dans les Collines Stériles... Sans doute celui ramené par le bisaïeul Von Wittgenstein. La puanteur d'entités corrompues émane également d'une sorte de temple au nord de la lice, et de la partie résidentielle au sud, tandis qu'une aura malsaine émane de la fosse au centre de la cour.

Improbable et soudain, un gravillon non-corrompu les fait tressaillir et bondir de surprise. Mais quelques secondes plus tard, à l'occasion d'une nouvelle secousse sismique, le minéral d'apparence anodine roule sur lui-même et laisse apparaître sa face moisie. C'est bien tout le lieu qui suinte d'un mal profond et liquide...

Direction le bâtiment résidentiel, à pas de lous. En longeant une volière, Wolfgang repère que celle-ci est occupée par des mutants emplumés coassant des apostrophes vers le petit homme, qui s'empresse d'orienter ses pas vers la porte d'entrée du château. Helga et Sorsha tentent un détour vers la fosse de laquelle se dégage une puanteur qui fait rendre à la druidesse son repas du midi. Helga jette un caillou vers les insondables abysses de ce puits et reçoit en retour le son d'un amortissement mou et visqueux. Splortch.

Tous pénètrent dans le château par la fenêtre d'un grand séjour, après avoir laissé le majordome des lieux achever sa tâche de dresser le couvert pour huit convives. Au premier étage, le château dévoile des terrasses et balcons en tourelles surplombant le Reik, l'un servant de garde-robe et l'autre de débarras. En arrivant au second étage dédié à l'habitation, les espions distinguent plusieurs bruissements nocturnes. Ici un ronflement

rauque, ici des miaulements accompagnés de la voix aiguë de celle qui semble être la maîtresse des félins qui y président.

En s'enfonçant dans les lieux, ils rencontrent les inquiétants matous aux têtes difformes et aux yeux en nombre variable, ainsi que de la dame aux chats qui demande à ses mignons de chasser les visiteurs malvenus.

Helga, elle, fait face à un facétieux interlocuteur, vraisemblablement invisible, qui lui jette des objets du mobilier au visage, puis le délaisse en refermant la porte de la chambrée dans laquelle il semble résider. Du côté des ronflements, Wolfgang tombe nez-à-nez avec un homme-bovin qu'il prend soin de ne pas réveiller.



*Ingrid Von Wittgenstein, l'aïeule,
et Gwxkfrt, son chat préféré*

C'est finalement après l'avoir observé au travers du trou de la serrure de son boudoir que le groupe est remarqué par un mastodonte en armure, préalablement occupé dans sa chambre à la rédaction de quelque pensée savante. Le géant caparaçonné sort de la chambrée et cherche les aventuriers qui se sont courageusement cachés un instant avant dans la chambre nord-ouest. Après quelques instants, la brute cesse sa recherche, convaincue que les pas entendus étaient ceux de Dame Magrit.

Dans la chambre inoccupée qui leur sert de cachette, deux cadavres pourrissent au sol et une odeur sordide saisit le nez des imprudents. La chambre donne sur la cour et quasiment au-dessus de la fosse. Au cœur d'une tourelle, un escalier en colimaçon mène vers un étage supérieur. En silence, ils montent au 3^e étage et découvrent un laboratoire d'astronomie équipé d'une sorte de longue-vue géante,

séparée de la porte d'entrée par un bureau ordonné, couvert de calepins de notes de comptabilité. Une bibliothèque voisine contient des traités de médecine de campagne et de Nécromancie, non moins champêtre.

Au-dessus d'eux, des bruits tantôt métalliques et tantôt mates les sortent de la fascination morbide qui les gagne. L'escalier qui monte vers ce dernier palier de la tourelle est barré d'une porte close. Helga force la serrure de la porte, bien décidée à découvrir ce qui se trame à l'étage. Au bruit de cette intrusion, une démarche assurée descend les marches à la rencontre des inconscients qui frappent à l'huis. Une silhouette rapiécée, musculeuse, livide et vraisemblablement composée des membres de plusieurs individus, des tubulures étranges encore accrochées à sa peau, surgit dans l'escalier, suivi de la silhouette de Dame Magrit. Il devient clair que le mignon de Magrit est aussi sa création impie !

Helga, inspirée par tant d'horreurs, a tôt fait de décapiter la créature, pourtant dotée d'une force nettement supérieure à celle du commun des mortels. Cette mort rapide déclenche chez sa créatrice un mouvement de repli vers l'étage, interrompu tout aussi promptement par quelques onces de plomb tirées au mousquet par Wolfgang. Dans son agonie, moqueuse, elle révèle la localisation des enfants : sous le Temple du château.

Tantôt surpris d'une telle facilité à défaire leurs adversaires, et tantôt satisfaits de retrouver la trace de nouveaux enfants, tous se font malmener par les événements à suivre. La silhouette du scribe monstrueux croisé précédemment, toute de pointes et d'acier et armé d'une lourde hache, pénètre le lieu dans un fracas de porte. Dans le même mouvement de charge bestiale, il se rue vers Wilhelm et Sorsha qui étaient restés dans l'observatoire.

A grands renforts de balles de plomb dans la tête, de fléchettes d'ombre et d'un gros paquet de chance, ils évitent la décapitation. Les menaces envers Magrit proférées par Wolfgang sont accueillies avec mépris et violence par le monstre. Le renfort de Helga est nécessaire pour en venir à bout à l'aide de *Barak Ulh*, l'espoir des Montagnes.

Le souffle court, les aventuriers visitent l'étage et compulsent les ouvrages de la bibliothèque partagée entre les deux niveaux. Ils y trouvent le journal de Dagmar Von Wittgenstein et le récit de la construction de la tour cachant un laboratoire aujourd'hui en cours de réhabilitation : le sémaphore en aval sur le Reik, bien connu des intrépides navigateurs.

Un nouveau tremblement de terre ébranle les tours.

Après celui-ci, le bijou de Magrit que Wolfgang avait emporté en guise de... enfin, malencontreusement, émet une lumière pourpre et malsaine. Le petit homme rejette le médaillon au loin. Dans le même temps, un nouveau bruit en provenance de la salle d'expérimentation à l'étage interpelle Sorsha qui monte l'escalier quatre à quatre pour voir le corps de la créature des Wittgenstein emporté par des corbeaux par la fenêtre ! Un moignon de tête, formant avec le reste du corps un angle qu'une colonne vertébrale descente ne saurait tolérer, semble avoir émergé de son cou tranché, avec les traits de visage ricanant de Dame Magrit !

Dans le même temps, le miaulement des chats à la porte se fait oppressant et, convoqué par la voie suraigüe de la bisaïeule folle, Monsieur La Vache se dirige sur ses sabots lourds vers l'observatoire.



Sieur La Vache, mécontent d'être tiré de ses doux rêves

La folie guerrière ébranle à nouveau l'étage du château. Dans un concert tonitruant de coups de hache et de colère féline, de poudre noire et de vents magiques, de plaies profondes et de rendez-vous avec Morr poliment déclinés, les héros défont un à un les résidents immondes du château.

Le couloir est un bain de sang
L'observatoire est un bain de sang
La chambre est un bain de sang
L'étage est un bain de sang
Le salon est un bain de sang Miaou

Dans la cour vers laquelle Sorsha avait courageusement fui, ses trois compagnons arrivent en claudiquant, blessés dans leur chair – Helga en particulier –, mais l'âme nourrie d'une juste tâche accomplie. Ce sentiment ne suffisant pas à suturer les plaies, la druidesse procède à quelques soins sur ses compagnons.

La totale dévotion du lieu et de ses habitants aux puissances de la Ruine est tellement prégnante que les idées les plus animales animent le groupe. Ils réunissent huile, tissus et torchères et se dirigent vers le temple infâme au nord de la lice, là où les corvidés ont mené la créature-Magrit. La nef du temple est remplie d'une brume pourpre de laquelle des corps enlacés, dansant au rythme d'un orgue baroque et poussant des soupirs de désir obscènes, font surgir des mains gourmandes de quelques palpations. C'est un tapis de corps langoureux qu'il leur faut traverser pour arriver auprès de l'autel et de l'escalier menant à la mezzanine où se trouve l'orgue.

L'instrument est habité, *constitué*, d'une entité tentaculaire cultivant la musique entêtante qui donne le *la* des bacchanales qui se déroulent dans la nef. Alors qu'Helga et Sorsha s'en approchent, des membres mous de l'entité les assaillent, les forçant au recul.

Torche, huile, tissu, plomb et poudre noire.

Avec le parapet de la mezzanine et son plancher si nécessaire, les deux femmes passent l'instrument invraisemblable par les flammes.

Pendant ce temps, Wolfgang et Wilhelm ont trouvé un passage sous l'autel impie. En attendant leurs camarades, ils résistent à la « flatterie de genre » à laquelle les cultistes extatiques les soumettent (« *On dit que les petites gens /.../ tellement qu'elle traîne parfois par terre ?* »)

Le passage sous l'autel est un escalier raide permettant d'accéder vers un réseau de galeries en sous-sol. En mettant le pied en bas, ils tombent nez-à-nez avec deux hommes-rats traînant derrière eux un coffre en bois ferré. Dans cette salle, depuis l'endroit où avait été entreposé le coffre auparavant, on sent vibrer l'aura malsaine qui semble avoir infusé le sol rocheux...



« *Rshsss.... Pas vous rocher !... laissez-nous !!* »

Le fragment de roc céleste ramené par le vieux Dagmar !

Ne sachant pas ce qu'ils feraient de la densité de malheur contenue dans ce coffre, les aventuriers vengeurs reviennent à la raison et laissent partir les créatures avec leur butin.

Les créatures sont déjà loin dans la galerie lorsque les pas des questeurs d'enfants quittent la salle de leur rencontre. Une série de couloirs s'enchaîne jusqu'à arriver dans une galerie bordée de cellules. Au fond d'un couloir, ils rencontrent un prisonnier à moitié fou (l'autre moitié est tarée), le Dr Fritz Karnugar. Le type de bonhomme à ne pas laisser sortir de sa geôle, se disent-ils, dans un élan de mansuétude qui les pousse à poursuivre leur chemin.

Dans une autre pièce, derrière une porte clanchée, ils entendent des soupirs de douleur, de ceux qui rythment une torture réussie. Helga s'essaie à une imitation de la voix de Magrit... suffisamment convaincante pour que le bourreau de haute taille ouvre la porte et se fasse cribler de projectiles métalliques par les tirs de Wolfgang et Sorsha. Il s'effondre raide, tué sur le coup.

A l'intérieur, des prisonniers adultes et enfants, ferrés ou encagés, saluent avec un espoir renouvelé la mort de leur bourreau. Les jeunes

expliquent sommairement avoir été extraits pour adoption d'un orphelinat d'Altdorf dont ils détailleront plus tard qu'il répond au nom d'orphelinat du Soleil Ardent, financé par les bonnes œuvres du temple de Myrmidia. Les adultes mutilés viennent d'origines diverses. Pas de temps de s'éterniser, il faut filer.

Ils poursuivent leur descente vers le tréfonds du pic rocheux en suivant l'escalier de pierre qui y mène. Un bruit de clapotis d'eau est interrompu par la voix altérée mais autoritaire de Créature-Magrit. En jetant une œillade discrète depuis l'escalier, ils observent les allers et venues des hommes de main de la sorcière charger tonneaux et coffres sur... *La Moëlleuse* !!

Wilhelm en tête, les prisonniers restant en retrait, ils montent à l'assaut du navire en faisant jaillir des projectiles de toutes parts. La chose-Magrit essaie de quitter le ponton en plongeant à bord du navire alors que les tremblements de terre s'intensifient, en faisant naître des lézardes inquiétantes sur la voûte rocheuse de ce port secret. La lame d'Helga et les fléchettes véloces de Wilhelm mettent à mal la navigatrice d'outre-tombe qui franchit le pont pour être accueillie par les dernières balles chargées de Sorsha et Wolfgang qui avaient pris soin de fouiller le pupitre pendant que leurs alliés s'occupaient des hommes de main. La péniche franchit le chenal après que la chaîne qui en bloque l'accès ait été promptement baissée par Helga, puis rejoint le Reik. La grotte s'effondre pour de bon.

De nouveau en contact avec son esprit-totem, Sorsha embrasse le paysage en flammes depuis le ciel. Au sein de cet incendie et des effondrements qui accompagnent les tremblements de terre rythmés par de sourdes et étranges pulsations mystiques, une colonne de silhouettes ratiformes éloigne la malle vers le Nord-Ouest.

Avec la lenteur d'un vieux monsieur, au rythme des dernières secousses, le château s'effondre petit-à-petit dans les failles béantes qui s'ouvrent vers ses viscères.

Au milieu de la nuit, *La Moëlleuse* accoste au ponton du village.



Les prisonniers bénéficient rapidement des premiers soins et sont menés à l'auberge. Parmi ceux-ci, le frère de l'aubergiste Herbert Marcuz répond à l'appel. Sorsha reste à l'auberge avec les enfants tandis que ses compagnons vont frapper à la porte du docteur Rousseau. Le Bretonnien bredouille quelques explications parmi lesquelles il est aisé de deviner qu'il était éperdument amoureux de Dame Magrit, mais aussi de son œuvre « médicale », et conscient des atrocités qu'il faisait subir aux villageois, pour le bon plaisir de son idylle.

Chez lui, on retrouve des correspondances avec Magrit-Trois-Fois-Morte, un brouillon de sa lettre de départ, et divers documents. Alors que cette fouille rapide s'achève et qu'un repli vers l'auberge avec le docteur ligoté sous le bras est opéré, une clameur de joie parvient aux oreilles des trois vengeurs : les rebelles redescendent par le chemin du château, victorieux.

Tout le monde s'octroie un moment de repos à l'auberge ou simplement dans les rues du village. L'occasion pour les aventuriers d'apprendre que les prisonniers comptent deux marins du fleuve, trois villageois et deux hommes, brisés par leur longue incarcération, l'un de la Patrouille Rurale et l'autre d'un chapitre d'intendance de l'église Sigmarite. Au cours des échanges avec les villageois, on apprend aussi que la colonne d'hommes-rats est arrivée pendant l'assaut en portant une machine semblable à une bombarde longue de huit coudées, éclairée par un lampion inquiétant projetant des reflets violets. La source des secousses ?

Les prisonniers et leurs libérateurs se retrouvent dans la salle commune de l'auberge de Maître Marcuz pour une collation régalingée par le taulier. Tantôt sourires, tantôt en larmes,

ils discutent des événements de la nuit et du devenir du Dr Rousseaux, unique survivant parmi les bourreaux.

Dans les rues, une huitaine de manants soignés à la *panacée Rousseaux-Magrit* font parler d'eux et développent des comportements agressifs à l'égard des villageois et de Wilhelm. Appâtés par une amphore quelconque, ils sont attirés par Helga et Moëlleux vers une grange auprès des pontons, et enfermés derrière une lourde planche.

25 Pflugzeit de l'an 2512

Le déjeuner matinal dans la salle commune de l'auberge accueille quelques inquiétudes persistantes, que les héros s'étaient interdites à la veillée. Qu'étaient ces émanations maléfiques dans le jardinet et dans la fosse ? Des entités ? Qu'est-il advenu d'elles, le cas échéant ? A la limite de la nausée, le lieutenant des patrouilleurs ruraux témoigne d'échanges entre son titanique bourreau et Dame Magrit qui évoquaient les « morceaux » arrachés des prisonniers comme devant être « jetés à la bête » ... Si d'autres monstruosité ont survécu à l'effondrement du fort, peut-on être certains qu'elles ne fondront pas demain sur les villageois ?

Leur déjeuner consommé, tandis que les villageois fêtent le retour de leurs amis, les quatre assaillants de la veille rechargent leurs armes, serrent les sangles de leurs armures et remontent, résignés, sur la route du château.

En approchant, ils aperçoivent une colonne grise mêlant poussières et fumées là où les flèches vaniteuses du château Von Wittgenstein se dressaient encore quelques heures auparavant. Une menace silencieuse agite l'esprit-totem de Sorsha qui plane au-dessus des ruines, et se dévoile à l'approche de la porte Sud : quatre squelettes décharnés, menés par leur gigantesque capitaine menacent le groupe et l'assaille. Un nouveau tonnerre de poudre, de bourre-pifs et de flèches de ténèbres a raison des tas d'os animés, non sans quelques blessures pour Wolfgang, Wilhelm et Helga. Pour de bon cette fois !

Le groupe pénètre dans la lice basse par la porte sud. Tout le plateau est effondré, éventré de l'intérieur, comme une bête minérale, le cul

vers le ciel, qui aurait succombé à plusieurs descentes d'organes. Les ponts sont effondrés et, aussi loin que Sorsha peut scruter par les yeux perçants de son compagnon, la lice haute est dans le même état, bien qu'inaccessible. Dans les chaos rocheux, plus rien de bouge ni ne semble vivre.

Le maléfice des hommes-rats a dégagé des forces incroyables, qui ont mené à la ruine totale de ce fort du passé, que le présent est en droit d'oublier.

Leurs pas le mènent de nouveau vers le village, vaguement rassurés.

Helga et Wolfgang dressent un inventaire des modifications apportées par les suppôts Von Wittgenstein à leur chère Moëlleuse. Il apparaît que les cales réputées pour leur ameublement goûté et leur Flüsich succulente ont été transformés en vulgaires geôles. La coque et le safran ont souffert de manœuvres indécrites et de rencontre avec quelques récifs affleurants. Helga profite du moment de calme pour échanger avec le moine Sigmarite au sujet de l'état du Temple. Wilhelm s'en va fouiller les quartiers du Dr Rousseau. Sorsha l'accompagne pour faire un tri de sa pharmacopée et récupère les plantes séchées non souillées par les pratiques du médecin. En restant sur place dans la journée, Wilhelm apprend d'ailleurs qu'il n'était médecin qu'au titre d'une auto-proclamation de son cru, après avoir écourté son cursus académique en Bretonnie ... Sorsha passe le reste de la journée dans le cercle sacré de la forêt à préparer la cérémonie à laquelle elle prévoit de convier le village au crépuscule.

Alors que le soleil décline, Me Marcuz arrive, affolé, sur la place du village. Le Dr Rousseaux a disparu ! Personne ne s'était inquiété de lui depuis la nuit. Dans sa geôle improvisée, nulle trace d'une lutte se sa part contre ses liens, pourtant maintes fois vérifiés. La corde est coupée nette. Soumise à un interrogatoire d'Helga, sa gouvernante Perdita finit par nommer quelques amis et alliés du docteur. Wolfgang réussit à tracer la trace des foulées d'un cheval, dont on apprendra en enquêtant qu'il a été dérobé la nuit passée.

A l'aide d'un complice, le Docteur s'est manifestement évadé sur la route de Kemperbad !

La journée s'achève sur l'étrange cérémonie proposée par Sorsha, tout d'abord dédiée à la

fraternité entre les villageois, puis teintée de révérences orthodoxes à Rhya, puis se révélant finalement proposer une communion dédiée à la Terre-Mère selon des pratiques pour le moins antiques mêlant ablutions, sang, boues et plantes.

Nombre de villageois restent indécis face à cette pratique, mais sont encouragés à y participer par le moine Sigmarite qui confiera à Sorsha que certains écrits et penseurs du culte impérial acceptent les pratiques anciennes... Quant à Helga, forte d'une spiritualité renouvelée, elle décline sa participation à la communion proposée d'un coup d'œil amical par sa sœur d'arme. Les âmes anciennes se renforcent, s'affirment et, pour certaines, ont envie de tourte à la truite.



26 Pflugzeit de l'an 2512

Tôt le matin, la Moelleuse fait l'objet de soins intensifs pour assurer sa flottabilité et le navire, plein des prisonniers de la famille Wittgenstein, glisse sur le Reik, vers le Nord. Sur le pont, les activités des uns et des autres est partagée entre le soin des différents traumatismes hérités des geôles, les discussions d'alcôve et les contingences impérieuses de la navigation fluviale.

Le soir venu, l'équipage et ses passagers font halte dans une auberge fluviale et peuplent une table d'une douzaine d'estomacs avides de nourritures terrestres. Tandis que les plus jeunes profitent du ragoût de cochon aux oignons roses et des tartines de confiture qui l'accompagne, les commères de l'équipage vont tatasser avec le voisinage. Il semble que, pendant leur séjour dans les mornes terres Wittgenstein, le plénipotentiaire impérial ait provoqué les cris d'orfraie de la population de Kemperbad en rétablissant des taxes que la cité s'enorgueillissait d'esquiver par le biais de son statut séculaire... Après cette brève moisson d'informations sur la vie impériale, ils se dirigent vers un repos mérité dont Wolfgang profite pour étudier les parchemins prélevés dans la cahute portuaire des Wittgenstein, et y découvre quelques détails d'un important trafic de recel de bateau et de jeunes gens sur

le Reik, mais également sur les routes du Middenland.

27 Pflugzeit de l'an 2512

Durant la journée de traversée en direction de Kemperbad, et malgré une petite avarie consécutive à un heurt du navire sur des embâcles, Sorsha prend le temps d'un échange théologique avec Baldred Dürb, le moine Sigmarite et néanmoins philosophe, libéré deux jours plus tôt. L'échange porte sur sa faction d'intellectuels du culte Impérial, les *Gardiens du Verbe Fondateur* de Magnus le Pieux, qui considèrent avec intérêt certains écrits de l'ouvrage « La vie de Sigmar ». Un passage relate la vie du Dieu-Empereur dans les Montagnes Grises où il s'est réfugié entre deux batailles dantesques contre quelque horde ignominieuse. Là, il fut accueilli par un cénacle de druides adeptes de la Foi Antique, qui lui sont venus en aide. Le Dieu n'a jamais condamné la Foi Antique par la suite.

Ce n'est que plus tard que les zélotes et théologiens approximatifs ont agrégé les pratiques de la Sorcellerie, de la Magie des Haies et de la Foi Antique avec celles de la manipulation des vents du Chaos. Outre la qualité de l'échange avec le moine, Sorsha note les références livresques dans un coin de sa tête...

En fin de journée, la cité franche est en vue, et la Moelleuse accoste. La troupe se disperse dans cette ville qui, désormais, leur est bien connue. Sorsha s'assure que tous les passagers auront un lit pour la nuit. De son côté, Helga se charge de remettre la main sur les richesses de l'équipage auprès du prêteur sur gage. Elle poursuit sa visite vespérale auprès de quelques contacts et apprend que l'Horloge de Von Plotzkanal - fort célèbre dans le milieu interlope de l'horlogerie monumentale semble-t-il - a récemment dévoilé un mécanisme d'ouverture oublié des spécialistes de l'ouvrage.



Wolfgang reprend attache de Dumpling, qui lui explique avoir trouvé une place en cuisine à Kemperbad et confesse vouloir rester dans la cité. Tout porte à croire que l'aventure fluviale ne soit pas un style de vie qui lui convienne ! Elle s'en remet aux aventuriers pour nourrir son faible espoir de retrouver sa fille. C'est à la maison du Fleuve que ses pas le portent par la suite, où il rencontre le sergent Schlütel. Le sergent l'avise des mouvements de troupes de gens d'arme, mercenaires ou soldats en mal de garnison, qui se font recruter contre une solde généreuse dans les guerres de l'Ostland. Le recrutement de patrouilleurs est devenu difficile ! Après avoir dressé sur papier un rapport complet des récents évènements, il le fait prendre en charge dans une malle-poste en direction de la capitainerie d'Aldorf.

28 Pflugzeit de l'an 2512

Les premières heures de la journée sont consacrées à des ablutions dans les étuves communales, l'achat de nouvelles bottes, chausses, tuniques et pèlerines pour les ex-prisonniers et des emplettes d'herbes rares pour Sorsha.

Un repos salutaire !

Cette histoire d'horloge semble avoir piqué la curiosité du groupe qui va visiter le monument ésotérique à la mi-journée. Il s'agit d'une grande pièce ouvragée, close et complexe, donnant à qui sait les lire des informations sur l'heure de la journée dans un cadran centrale. Une multitude de billes métalliques représente des astres qui orbitent autour de ce cadran, les uns suspendus à des tiges, les autres dressés sur de petits arcs-boutants de cuivre et tournoyant plus ou moins vite les uns autour

des autres. Des figurines se joignent au ballet, qui représentent ici un personnages en armure, là deux halflings ou un nain et d'autres encore, qu'aucun des canotiers n'identifie. On y retrouve également Mannslieb et, depuis quelques jours, apparue comme par magie d'une trappe discrète, Morrslieb. Cet évènement qui n'était pas survenu depuis plus de cent ans attise la curiosité de quelques savants impériaux venus d'Altdorf, Sous leurs airs hautains, aucun de ces doctes ne connaît cependant la cause de cet évènement.

Augure funeste, à n'en point douter.

Le dîner achève cette journée tranquille avec une pièce de veau au persil rôtie et au raisin confit dans l'hydromel et accompagné d'un vin jaune de l'Averland.

29 au 33 Pflugzeit de l'an 2512

L'équipage repart de Kemperbad en milieu de journée, après avoir laissé à quai les deux gens du fleuves désireux de se reconstruire une vie depuis ce lieu à la croisée des chemins.

La descente du Reik s'effectue avec attention, maintenant que l'équipage a retrouvé sa composition originelle d'amateurs de la navigation.

Il faut cinq jours à la Moelleuse pour arriver en vue du Sémaphore.

1^{er} de Sigmarzeit de l'an 2512

A la mi-journée, le Sémaphore se dresse à l'horizon, sur la berge bâbord. Il est allumé et, après avoir jeté l'ancre, l'équipage (sans les ex-prisonniers) approche avec une chaloupe. Ils mettent pied à terre et s'approchent de l'édifice, tendus. Une jeune femme sort alors d'une dépendance voisine et se présente : Verta Kampfur. Elle explique aux voyageurs être présente dans le lieu depuis 16 jours après avoir croisé les nains charpentiers qui quittaient les lieux. Helga se montre très incisive au cours de l'interrogatoire qui suit et cherche sans s'en cacher à mettre la jeune femme en défaut.

Dans le vestibule du sémaphore, cernées par les questions qui la frappent comme autant d'estocs d'un duelliste chevronné, le récit de la jeune femme dévoile ses faiblesses. Elle serait arrivée sur ordre d'un certain Konrad à Priseux, pour s'occuper du phare pendant la phase de test de celui-ci. Nul uniforme d'une quelconque institution susceptible de l'avoir effectivement missionnée ne vient appuyer ses dires... Alors que la pression sur la femme se fait plus insistante et qu'elle se fait rudoyer physiquement, elle pousse un cri strident qui projette Sorsha au sol, étourdie. Avant que la druidesse n'achève sa chute, deux coups de tromblon ont craché leur chevrotine, laissant le bassin meurtri de la femme se vider sur le sol d'un sang rosâtre et étrange. A l'extérieur de la tour, un nouveau cri.

Un gamin déboule vers l'entrée du Sémaphore, montant les marches du perron quatre à quatre. Le fils de la douairière dégénérée. Il cherche sa mère du regard tandis qu'Helga lui tient le crachoir. Le gamin, Horst Kampfur, explique entre deux crises de panique que les récentes fonctions de sa mère lui ont été confiées par une femme blonde qui lui a remis les clés du sémaphore. Lasse, Helga le laisse approcher la dépouille de sa mère, et tous essuient sans broncher les accusations de meurtre du jeune souillon.

Une fouille minutieuse du sémaphore permet de retrouver la trace du campement des nains à l'étage et le foyer du sémaphore alimenté par des bidons d'huile dans une grande vasque métallique. En sous-sol, le coffre qui contenait la pierre verte qui animait jadis la dépouille d'un guerrier impie n'est plus présente. Le lieu est vide.

Pendant la visite à l'extérieur de la tour, Wilhelm remarque avec une désagréable surprise que leur barque a été détruite. A peine a-t-il le temps d'en aviser ses comparses, que *Fshhht ! Fshhht !* Deux flèches viennent faucher Helga et Wolfgang. A l'autre extrémité de ce tir précis, deux créatures mi-homme, mi-oiseaux sont perchées en hauteur sur un arbre. Depuis la forêt, un groupe de mutants mené par deux hommes-bêtes approche du sémaphore en réclamant les Clés. Les tromblons tonnent et les flèches fendent l'air tandis que les mutants chargent avec hardiesse. Wilhelm en appelle aux vents noirs et Baoum ! Une explosion projette les fantassins corrompus au sol. Le combat s'engage dans une mêlée autour de Wolfgang et Helga tandis que Sorsha et

Wilhelm tentent d'agir à distance depuis le palier du sémaphore.

Alors que le combat semble tourner à l'avantage des créatures, un sorcier révèle sa présence en appuyant leur assaut de ses sortilèges destructeurs... puis apparaît soudain juste derrière Wilhelm.

Etelka !

Wilhelm, d'ordinaire débonnaire, commande aux vents de magie avec une vitesse surprenante et étourdit celle qui s'apprêtait à le poignarder. Sorsha qui semblait affairée à manipuler des bidons d'huile dans un dessein aussi belliqueux qu'inefficient, surgit alors de la passerelle, bondit sur la sorcière et lui place une balle de fer dans l'abdomen. S'en suit une seconde mêlée sanguinolente qui s'achève quelques mètres plus bas sur le corps meurtri de la sorcière, qui en sort dans un état de quasi-mort, maintenue en vie in extremis...

Wolfgang et Helga aussi sont allés regarder de près les Jardins de Morr mais, dans leur bravoure, ont réussi à défaire leurs adversaires jusqu'au dernier.

Clopin-clopant, les aventuriers remontent la piste de leur assaillants et découvrent un campement, au sein duquel une tente plus civilisée que le reste des abris de fortune. Dans celle-ci, un coffre à vêtements et un secrétaire. Le meuble et la sorcière elle-même, cachent un sceptre vraisemblablement magique (et permettant d'améliorer les effets de sortilèges selon Wilhelm), des bijoux marqués de runes étranges, une fiole contenant des condensats des vents magiques et deux dagues ouvragées.

Durant la fin de cette journée, les dépouilles des nains retrouvées dans le vestige d'un immonde méchoui sont mises en terre dans une sépulture décente et les corps des bêtes et mutants passés par la flamme.

Le lendemain matin, c'est avec la chair meurtrie, mais l'âme animée de l'intense satisfaction de la tâche accomplie que les aventuriers reprennent le fleuve en direction d'Altdorf, décidés à achever de front la double mission d'abriter les enfants maltraités et de présenter Etelka au jugement qu'elle mérite.

Une histoire à suivre dans le Livre III



