

# Le Grümph (Conteur)

Adrien (Éphélide)

Clément (Lorelyn)

Émilien (Wilnus)

Nicolas (Bringor)

Rico (Günther)

Yan (Mara)

L'univers de Warhammer est sombre, glauque et parfois putride. Pourtant le parcourir avec des amis fut une heureuse expérience. Nous rappellerons pourtant certains événements pour mémoire afin de ne pas commettre les mêmes erreurs :

- Ne pas tirer des coups de tromblon dans le corps de camarades d'une même ethnie, quand bien même ils paraissent monstrueux.
- Ne pas considérer la mort comme une fin définitive.
- Ne pas provoquer les Répurgateurs inutilement.
- Ne pas tirer dans le bébé... Non faut pas... Ou pas...

Merci à tous ceux qui ont partagé cette belle aventure en espérant que vous retrouverez dans ce livre quelques uns des moments épiques vécus à table.

# SOMMAIRE LE GRIFFON DE TARHEIM

TRAHISON	4
L'ÉCHAPPÉE	7
LE NOUVEAU CORTÈGE	10
INTRUSION DANS LA DATCHA	13
LA FOLIE DE DOSDALEV	15
VOYAGE VERS BESCHAFFEN	17
L'ANTRE DES ARAIGNÉES	18
À LA POURSUITE DE L'ELFE NOIRE	21
LA MORSURE DU POISON	24
DÉCOUVERTE DE BESCHÄFFEN	25
RUFUS STEIGER	26
CHEZ TALULA	29
FAITES VOS JEUX !	30
LE DÉPART DES BÉRETS ROUGES	33
UN PIÈGE ATTENDU FACE À UNE FORCE IMPRÉVISIBLE	34
LA CAPTURE DE RUFUS	37
RETOUR TRIOMPHAL ?	38
LE QUARTIER DES BRÛLIERES	41
HISTOIRES DE SORCIÈRES	45
UN NAIN NON-MORT	48
L'ASSAUT DES COMPLOTEURS	50
RETOUR AU CALME SUR BESCHÄFFEN	52
MEURTRE SUR LA MARIA-ÄNNEKE	56

TERRITOIRE CONTESTÉ	58
DES BRAISES QUI ROUGEOIENT TOUJOURS	61
UN MONSTRE ABATTU PEUT EN CACHER UN AUTRE	64
VOYAGE MOUVEMENTÉ	66
UN ACCUEIL CHALEUREUX	68
L'ŒIL DE L'ULFUR	72
ÉTRANGE BOURGMESTRE	74
VIEUX FOU SUR LA MONTAGNE	76
LES DEUX SCEURS	78
TRAQUE DANS LA NEIGE	80
LE CHASSEUR DEVIENT PROIE	82
PASSAGE DISSIMULÉ	85
LE RETOUR DE RAFFO	87
RÉVÉLATIONS TROUBLANTES	89
LE MYSTÈRE DE L'ABBAYE	90
L'ULFUR	93
ÄLTDÖRF	94
LE SECRET DE L'EMPIRE	96
RENCONTRE AVEC L'EMPEREUR	99
LAISSÉS POUR MORTS	102
PRESQUE DES ZHOMMES	105
PRÉPARATIFS DE GUERRE	107
LA BATAILLE CONTRE LA DYSNOMIE	109
APRÈS LES MORTS ET LES SACRIFICES...	112

# TRAHISON

**La trahison ressemble à un met alléchant aux délicieuses senteurs où la vue et l'odeur ne sont que des leurres pour y dissimuler le poison glissé à l'intérieur.**

*4 Faucille 2510*

Je trace à travers les bois. Les hurlements des chiens lancés à notre poursuite se font de plus en plus proches. L'un d'eux se rapproche grandement de notre groupe. Je me retourne, lui tire dessus sans réussir à le tuer. L'animal me saute dessus, tous crocs dehors. Mais, avant que sa gueule baveuse ne puisse s'accrocher à mon bras mis en protection, une hache tranche le canidé en deux. Je jette un coup d'œil à Bringor, le solide nain qui vient de me donner un sacré coup de main. Plus loin, la halfeline Mara, une soi-disant voyante, continue sa pénible avancée à travers la végétation. Je tire sur la main de Carla, une jeune gamine de douze ans alors que Bringor se remet en route avec Tadéus, un garçon aveugle d'une quinzaine d'années. Ces deux enfants sont ceux du seigneur Hopfer. Il nous les a confiés après la trahison de Philippe.

Je cours. Je me retourne pour voir comment la jeune Carla se débrouille. Dire que je dois protéger une gamine de noble... quelle ironie du destin. Carla pousse un cri. Trop tard ! Je n'ai pas le temps d'esquiver l'étendue d'eau dissimulée par les hautes fougères. L'eau froide me glace le corps. Les bruits et les cris s'étouffent soudainement, comme lointains, avant de réapparaître, plus proches encore que dans mes récents souvenirs. Je reprends mon souffle, à moitié paniquée, couverte de lentilles d'eau mais soulagée d'avoir eu le réflexe de lever mon pistolet pour le tenir hors d'eau.

Je ne cesse de courir jusqu'à des pâturages où des chevaux courent, effrayés par les éclairs qui zèbrent la nuit orageuse. Ils passent devant moi et Carla, nous ralentissant toutes deux. Je tente de retrouver le nain et la halfeline, mais dans l'obscurité j'ai toutes les peines du monde à savoir où ils se trouvent.

Tout d'un coup trois guerriers surgissent de derrière les chevaux. J'ouvre aussitôt le feu. Ma balle fracasse la tête de l'un d'eux. Il s'écroule alors que la détonation de mon arme ravive la peur des chevaux qui paniquent de plus belle. L'un des assaillants se jette sur moi avant que la hache de Bringor ne s'enfonce dans son dos. Carla est bousculée par le dernier assaillant. Je lui assène un coup de crosse qui le déstabilise un instant, juste de quoi m'éloigner avec la gamine.

Mais alors qu'on se débarrasse de ce dernier poursuivant, deux autres arrivent et foncent sur nous. Un autre combat s'en suit dans le noir. Un combat acharné et éprouvant.

Je relève Carla, à moitié assommée et je reprends ma course en la tirant par la main. La boue alourdit mes chausses ; ma course se fait plus lente et mes muscles glacés commencent à être douloureux. J'ai à peine le temps de repérer la direction à suivre qu'un éclaireur est déjà en train de signaler notre position. Je jette un regard vers les deux gamins. Ils nous retardent grandement et il suffirait sûrement de les abandonner pour sauver nos vies. Cette idée me trotte dans la tête jusqu'à ce que Carla rive sur moi un regard interrogateur et me demande : «Tu vas bien ?».

Nous arrivons près d'un ruisseau dont le lit forme une petite crevasse au milieu des champs. Je glisse à moitié pour arriver dans le fond boueux du ruisseau. En plus, très vite, le ruisseau s'engouffre sous terre et nous laisse face à une paroi glaiseuse qu'il faut remonter. Ma première tentative est infructueuse. Je reste un moment les mains dans la boue et les genoux dans l'eau glacée à maudire en silence tous ceux qui nous ont trahis :

\* Philippe de la Tour

\* Gaby Sendéner

\* Rufus Steiger

\* Tayrin Hammerfist

\* Amalio Di Gulio

Puis mon regard se tourne vers Carla. Elle est entièrement recouverte de boue. Seuls les yeux et les lèvres qui dépassent de cet amas marron laisse entrevoir qu'un humain se trouve là. Elle est à moitié paralysée de froid. J'ai presque envie de la laisser ici mais après tant d'efforts pour la garder en vie... J'attrape sa main et je tire de toutes mes forces pour la hisser en haut.

Mais à peine suis-je arrivée en haut que deux mercenaires se rapprochent au pas de course. La petite halfeline en abat un d'un tir de pistolet. J'essuie les assauts du deuxième avant de m'emparer de la lame de son comparse et lui trancher la gorge. Puis deux autres adversaires se joignent au combat.

Quelques temps après je cours dans les bois. Les branches me griffent les bras. Je me retourne pour voir les quatre hommes qui nous poursuivent depuis l'extraction du ruisseau. Ils gagnent du terrain. Je braque mon pistolet dans leur direction. J'attends, puis je tire sur le premier à arriver dans mon axe de visée. La balle le touche mais sans atteindre un point vital. Puis l'un des hommes se jette en avant avec une lance et me percute le crâne, heureusement avec la hampe. Je titube sous l'impact sans pouvoir répliquer.

Au moment de reprendre mes esprits, alors que mes compagnons luttent pour leur survie, je plonge mon épée en avant et je l'enfonce dans le ventre d'un combattant surpris de me revoir prendre part au combat avant de bondir dans le dos d'un autre en train de ferrailer avec Bringor. Il tombe sous la tenaille opérée entre moi et le nain.

Dix minutes plus tard, après une victoire arrachée de justesse, j'avance de nouveau sous la pluie. Je traîne Carla plus qu'elle n'avance par elle-même. La pluie tombe encore plus fort qu'avant. Autour de moi des cris proviennent de toutes parts. Je ne sais même plus distinguer ceux qui viennent des alliés et ceux qui viennent des ennemis. Je suis sur le point d'abandonner la lutte quand j'aperçois une grange à foin à portée. Les autres semblent l'avoir repérée eux aussi.

Je m'affale dans la paille. Mes pensées se bousculent : l'engagement de notre compagnie mercenaire par le seigneur Hopfer, le conflit avec Siven Dozdalev un voleur de chevaux kislévite, la mort de notre capitaine empoisonné, la trahison de Philippe de la Tour...

Les deux enfants, Carla et Tadéus, sont endormis. Fort heureusement, les recherches contre notre petit groupe semblent s'éloigner petit à petit. Je sombre dans le sommeil pour vivre un rêve étrange : une odeur méphitique, des cadavres de toutes races dans divers états de putréfaction ; du charnier jaillit un corps, un vieillard aveugle, peut-être Tadéus, il brandit un marteau lourd, une corneille se pose sur son épaule alors qu'il se dresse face aux portes d'une vieille forteresse naine.

# L'ÉCHAPPÉE

**Quand vous échappez à la mort à de nombreuses reprises,  
le simple fait de se laver le visage ou d'enfiler des vêtements  
propres semblent être des célébrations à la vie.**

*5 Faucille 2510*

Après une longue marche j'aperçois enfin les premières fumées matinales d'un petit village. Sûrement celui de Stephenheim, situé à une dizaine de kilomètres du manoir Hopfer. Je suis soulagée. Après avoir échappée à de nombreuses patrouilles de mercenaires avides de rattraper les deux enfants d'Hopfer, même ce petit village de fermiers ressemble à un havre de sécurité.

Une vieille femme en train de puiser de l'eau reconnaît les deux gamins et nous entraîne chez elle. Je peux enfin me nettoyer un peu et me restaurer. La vieille femme s'appelle Radeker. Elle fait très vite prévenir Schatz, le bourgmestre de Stephenheim. Peu après son arrivée chez Radeker, j'informe Schatz de la mort du seigneur Hopfer. Les gens du village qui écoutent notre conversation commencent à s'agiter.

Les villageois veulent prévenir le Comte-électeur. Ils nous interrogent sur l'attaque. Alors que Bringor semble prêt à se lancer pour tout raconter, je l'interromps avant qu'il n'en dise trop et je reste assez vague sur l'attaque, et surtout la trahison de notre compagnie. Nulle envie de leurs annoncer que, d'une certaine façon, nous sommes responsables de la mort de leur seigneur. Je demande juste à Schatz des chevaux. Il nous faut retourner au manoir et voir quels sont les survivants de notre compagnie.

Au matin, Günther, un autre mercenaire de la compagnie arrive au village de Stephenheim. Il est armé de son habituelle hallebarde, un brin étrange pour un ancien avoué. Il porte aussi sa broche en forme de rose noire sur ses beaux atours, aujourd'hui bien sales. Cela fait donc un survivant de plus.

Après l'arrivée de Günther, Tadéus, le jeune adolescent aveugle, s'interroge sur un rêve bizarre qu'il a fait. Il raconte s'être retrouvé face à d'immenses portes de pierre dans les montagnes. Il a vu les portes s'ouvrir et le baigner d'un feu solaire, mais, il se souvient alors qu'il était vieux, très vieux. Encore cette saleté de rêve qui revient. Ce n'est peut-être pas moi qui ai fait ce rêve la nuit dernière, mais bien Tadéus. Mais je ne sais pas comment il a réussi à partager cette vision. Et alors que je m'interroge, la halfeline est en train de lire les lignes de la main de Tadéus... Encore un tour de charlatan.

Plus tard, en fin de matinée, je négocie des chevaux pour retourner au château et récupérer d'éventuels survivants. Il va faire chaud aujourd'hui, pas forcément un avantage d'avoir un beau temps pour s'introduire dans un manoir probablement surveillé.

Deux heures plus tard le manoir se dresse devant notre petite équipe. Nous nous sommes dissimulés dans une colline boisée non loin pour observer les lieux. Une des ailes du manoir a entièrement brûlée. Des corps sont pendus sur un chêne devant les portes principales et d'autres sont étendus dans l'herbe non loin. Seulement deux ou trois kislévites semblent monter la garde. Nous allons nous rapprocher pour trouver un chemin d'accès.

Un moment plus tard, après deux petits détours, je sors mon grappin pour escalader un des murs du bâtiment. Je le lance dans une ouverture et je commence l'ascension. Arrivée en haut je suis complètement essoufflée, par l'effort d'une part, mais aussi par le stress. J'avais juste peur que quelqu'un ai remarqué mon grappin et ne m'attende juste sur le côté de la fenêtre.

Je réalise que je suis dans une chambre. Je marche d'un pas pressé vers la porte pour surveiller les éventuels mouvements des gardes. Mes comparses finissent par arriver, l'un après l'autre. Nous discutons à voix basse de la suite quand Günther pousse un cri. Nous dégainons tous nos armes de surprise. C'est alors que j'aperçois Karl, mon serpent, au pied du lit et des jambes de Günther. Je l'enroule autour de moi, contente d'avoir remis la main dessus.

Nous descendons. A l'angle d'un couloir, des bruits de pas se font entendre, mais les endroits pour se mettre complètement à couvert sont hors de portée. Je me plaque donc dos au mur. C'est alors que j'entends «je te dis que c'est rien». A côté de moi, mes trois compagnons sont plaqués contre les pierres eux aussi.

Le garde tourne à l'angle. Je l'agrippe pour le plaquer contre le mur et je lui mets le coude dans la gorge pour l'empêcher de prévenir son acolyte. Günther m'aide à le maintenir et Mara tente de le menacer, mais dans la précipitation, fait tomber sa dague. Le type commence à crier. Je demande à Bringor d'attraper l'autre garde mais il sort sa hache et ouvre le ventre de celui que nous maintenons. La course de l'autre garde résonne dans le couloir. Günther se rue pour l'intercepter.

Quand j'arrive dans le couloir à mon tour, Günther est aux prises avec une porte. Je plaque mon pistolet dessus et je tire au travers du bois pour empêcher le garde de l'autre côté de la maintenir. C'est alors que le nain arrive en courant, se lance en avant contre la porte,



la brise et passe au travers du plancher une fois dans l'autre pièce ; pièce lourdement endommagée par l'incendie. Pour ma part, je passe prudemment la porte et je donne un coup de crosse au garde qui s'effondre, les dents brisées.

D'autres gardes sont en train de gravir rapidement l'escalier qui mène vers notre position. Günther se prépare à les réceptionner avec sa hallebarde tandis que je recharge mon pistolet. Les kislévites arrivent. Günther fonce sur le premier, l'embroche, et précipite les deux autres dans sa chute. Les gardes se blessent lourdement dans leur chute. Günther tire pour récupérer sa hallebarde tandis que le nain remonte vers nous.

Nous continuons notre descente vers le grand hall. C'est là que j'aperçois trois gardes, sûrement ceux du pont, qui se tiennent derrière du mobilier, armés de mousquets. Mais ils ne savent pas d'où nous venons et ils ne sont pas très bien positionnés. D'autant qu'un parapet nous protège d'eux. Nous nous mettons tous en position de tir et nous ouvrons le feu de concert. Ma balle atteint sa cible et tue net l'un des gardes kislévites. Puis leurs tirs viennent s'écraser contre le parapet. Des morceaux de pierre volent.

Günther descend par les marches et se précipite vers les deux survivants mais n'arrive pas à s'en débarrasser. Pour ma part je me redresse un court instant et j'en abats un autre d'un tir bien ajusté. Bringor saute par-dessus le parapet et va fracasser le crâne du dernier. Les gardes du château sont tous hors d'état de nuire. Une fouille des lieux va pouvoir commencer.

Nous retrouvons, après un bon moment à chercher, une partie du cortège de notre compagnie, le Griffon de Tarheim, dans la cave du manoir. Tous les mercenaires ont été tués malheureusement. Le chevalier, le capitaine du Griffon et l'intendant du manoir ont été pendus au chêne devant les portes principales. Les survivants nous aident à décrocher les corps et à rassembler les cadavres.

Les survivants possèdent quelques informations intéressantes. Certains prisonniers ont été emmenés par les kislévites. Notamment Égethloga, la grand-mère du capitaine, une vieille rebouteuse ; ainsi que Paulina, une simplette bénie de Rya qui saurait parler aux chevaux. Les brigands auraient aussi embarqué les trois meilleurs étalons de l'élevage d'Hopfer. Philippe et les autres traîtres seraient partis avec les kislévites, après avoir longuement fouillé les affaires du capitaine. Mais que cherchaient-ils ces sales enfoirés ?

Nous repartons à Stephenheim avec les survivants du manoir et le reste du Griffon de Tarheim.

# LE NOUVEAU CORTÈGE

**Le cortège est un élément essentiel de la troupe mercenaire. Tous les hommes et femmes qui le composent assurent la survie des mercenaires combattants. Que ce soit le boulanger qui prépare votre pain du matin, la barde qui narre vos exploits, la logisticienne qui gère votre ravitaillement, le palefrenier qui s'occupe de votre monture ou la prostituée qui assouvit vos envies sexuelles ; tous forment les maillons de la compagnie pour la rendre puissante.**

## 6 Faucille 2510

Le cortège n'est plus aussi imposant qu'il l'était. Certains et certaines ne vont d'ailleurs pas rester, faute de mercenaires pour assurer des revenus assez élevés pour assurer la survie de tous. Mais ceux qui restent malgré la difficulté sont des éléments de choix :

\* Talia Baumgartner, une jeune veuve avec deux gamins. Elle gère la logistique, les achats, les taxes.

\* Tzinga Ramos, un type des principautés. Il est le palefrenier de la compagnie et le maître d'attelages.

\* Blecka Fireforge, une naine ingénieure et bricoleuse.

\* Rogerx, une grosse brute sans cervelle qui dégage les gêneurs.

\* Teskari, un gamin d'une quinzaine d'années. Un pickpocket charmeur et amusant.

\* Kanitzar, un kislévite. Le boulanger et cuisinier du Griffon.

\* Tanina, jeune tiléenne, barde, artiste et surtout chroniqueuse.

\* Grogoth, un ogre, fort, très fort. Il sert aux travaux de force.

\* Fortanet, un bréton. Il sert de coiffeur, barbier, blanchisseur. Un brin excentrique.

Pendant une grande partie de la matinée, nous préparons un plan d'attaque. Philippe ne va pas nous échapper si facilement et il nous faut savoir pourquoi il a trahi le capitaine. Il serait bien de récupérer Égethloga, la grand-mère de notre feu commandant. Et peut-être la simplette... Paulina... qui n'est simplette que pour certains membres du village, un peu dans les nuages pour les autres. Mais cela importe peu. Si son pouvoir est réel, elle pourrait nous servir. Après je ne suis pas certaine que les habitants du coin acceptent de la voir partir si facilement...

Je prends mon cheval. Tzinga semble être passé par là car je trouve ma monture bien mieux harnachée qu'hier. Puis nous nous mettons en route vers le domaine de Dozdaley, le voleur de chevaux, dont un villageois nous a griffonné un plan grossier des terres appartenant à ce brigand.

Alors que nous passons près du manoir, les chevaux s'écartent brusquement de la route. Une demi-douzaine d'humains sort des bois en grognant. Enfin des humains... c'est ce qu'ils étaient hier, car aujourd'hui ils sont des morts-vivants. Ils s'attaquent très vite à nos montures, qui se cabrent de peur. La mienne me propulse au sol alors que je sors mon épée pour tailler ces horreurs mortes-vivantes. Bringor se retrouve dans une position similaire mais avec quatre créatures au-dessus de lui. Heureusement il se relève d'un bond et les tranche avec sa hache.

Après le combat, je vais à la recherche de ma monture. Mais qu'est-ce qui a réveillé les morts ? Est-ce un pur hasard le rêve de Tadéus avec tous ces cadavres ? Un nécromant est-il à l'œuvre par ici ? Cette idée me fait froid dans le dos.

Un peu plus tard nous arrivons à la rivière qui marque la frontière avec le kisle. Nous remontons pour trouver un passage. Nous ne tardons d'ailleurs pas à le trouver. Il doit être emprunté régulièrement car le passage à pied est marqué par des piquets enfoncés dans la roche qui fait faire un saut naturel à la rivière.

Une fois de l'autre côté je remarque deux chevaux accrochés par leurs longes aux branches basses d'un arbre. Et au pied de celui-ci, deux kislévites sont en train de somnoler. Nous nous rapprochons d'eux de manière à la surprendre. Ils bondissent bien vite sur leurs pieds, mais trop tard, nos armes sont déjà braquées sur eux et le moindre geste agressif signifierait leurs morts. Ils capitulent.

Je leur demande où se trouve Philippe de la Tour, et je fais une description de ce salopard pour les aider. Il serait, mais ils n'en sont pas sûrs, à la datcha de Dosdalev. Eux étaient là pour garder le guet d'éventuels survivants de la compagnie mercenaire. Pas besoin de s'attarder plus que cela, je prends un des chevaux des kislévites et Günther embarque l'autre à sa suite.

On se remet en route vers la datcha de Dosdalev, ou du moins la direction approximative de celle-ci. En fin d'après-midi, après avoir perdu beaucoup de temps à chercher notre chemin, nous interrogeons un jeune homme qui garde des chevaux. Il nous indique la voie vers la datcha, mais c'est encore loin et la nuit nous tombera dessus avant qu'on ne soit arrivé.

La nuit est tombée quand nous arrivons enfin à une petite ferme située entre un bosquet et une petite colline. Des chiens aboient à notre approche. Je m'en vais frapper à la porte. Une voix bourrue me dit de partir. J'insiste un moment ; je n'ai aucune intention de dormir en pleine nature, surtout dans un coin qu'aucune personne de notre groupe ne connaît. Günther lance que nous sommes des marchands de chevaux. Le type ouvre la porte. A nos tenues il semble ne pas croire à nos mensonges, mais alors qu'il s'apprête déjà à refermer, Bringor lui lance une petite bourse. Son regard avide se pose sur les pièces, il nous propose de nous installer dans la grange à côté et ordonne à une femme effrayée cachée derrière lui de préparer à manger.

Dans la nuit Bringor vient me réveiller pour un tour de garde. Je me rendors presque aussitôt. Comme si j'allais être plus efficace que les chiens du fermier. D'ailleurs, d'un coup, je suis réveillée par des aboiements. Les autres sont réveillés. Bringor souffle avoir entendu les pas d'un cavalier lourd. De toutes façons il n'est pas question de le chercher maintenant, il fait bien trop noir pour distinguer quoi que ce soit. On ira voir cela à l'aube.

Au matin le fermier nous apporte un pichet de lait, du pain et des œufs. Nous nous restaurons avant de repartir en direction de la datcha, faisant juste un détour pour trouver des traces du cavalier de la nuit. Mais, trouver si trouver les traces n'est pas bien difficile, trouver la monture est autrement plus compliqué. Elle a laissé des traces de sabots bifides et de griffes dans le sol. Je me demande bien quelle créature peut laisser de telles empreintes. Une engeance du Chaos ?

En début d'après-midi, alors que la datcha ne doit plus être très loin, nous tombons sur une route. Elle relie probablement Dagowich à la datcha Dozdalev. J'attache ma monture à un arbre, à la lisière d'un petit bosquet. Nous avons décidé de faire le reste de la route à pied. Mais le chemin pour atteindre la datcha n'est pas si facile à trouver que cela et ce n'est qu'à la nuit tombée que nous arrivons en face d'un grand bâtiment carré de trois étages de haut. Une construction massive. D'un côté se trouve un espace aménagé qui ressemble beaucoup à un parc. Nous nous dirigeons par là pour trouver une entrée.

# INTRUSION DANS LA DATCHA

*S'introduire dans un lieu n'est que très rarement compliqué...  
mais c'est une toute autre chose que de se faufiler telles des  
ombres silencieuses et passer inaperçu aux yeux de tous.*

7 Faucille 2510

Nous forçons une porte-fenêtre pour entrer dans le bâtiment. Des aboiements de chiens ont malheureusement dû mettre les gardes des lieux en éveil. Il n'y a plus qu'à espérer qu'ils ne soient pas trop nombreux.

Je me glisse à l'intérieur et je me retrouve à l'intérieur d'un grand salon. Je me glisse en silence vers la porte. Elle est fermée. Des voix proviennent de derrière mais elles ne semblent pas toutes proches. Tout d'un coup je remarque qu'une odeur animale traîne dans les lieux. Puis, soudainement, quelque chose tombe sur le dos de Günther. C'est une panthère. Impressionnant ! Je reste une seconde ou deux fascinée par l'animal, puis je me jette pour attraper une couverture et envelopper l'animal avec... et Günther au passage... mais cela ne faisait pas partie du plan original. Après maints efforts nous réussissons à assommer l'animal. C'est vraiment une belle bête.

Ensuite je fouine la pièce. Dans des placards il y a de la vaisselle et quelques plats en argent. Günther s'empare d'un chandelier. Pour le moment je ne m'encombre de rien, d'autant que la maison résonne de cris et de bruits franchement bizarres. Il n'y a jamais de véritable silence.

J'ouvre la pièce... non sans laisser de trace. Derrière se trouve un large couloir éclairé par des lampes à huile. Nous allons vers une autre pièce. Une fois la porte ouverte, une odeur âcre nous assaille le nez. La pièce a été transformée en volière et de gros oiseaux aux becs arrondis et couleurs éclatantes sont perchés ici et là. Cette maison paraît de plus en plus étrange. J'ai entendu parler d'un endroit un peu similaire à Middenheim, un endroit où sont gardés des animaux venant d'autres nations du vieux monde.

Quand on revient dans le couloir, il y a un type qui passe en sifflant avec une brouette. Il y a plein de seaux dans celle-ci, remplis d'aliments divers : fruits, légumes, graines, viandes. Le type rentre dans une pièce un peu plus loin dans le couloir. Nous partons donc dans le sens opposé. Nous grimpons ensuite des escaliers pour atteindre l'étage supérieur, le rez-de-chaussée semblant ne contenir que des pièces où sont enfermés des animaux. Dans l'escalier nous entendons une voix provenir d'en bas. Probablement le type chargé de nourrir les animaux.

Il a l'air de s'adresser à l'un d'eux, se demandant ce qui lui est arrivé. Il est fort probable qu'il soit tombé sur la panthère inconsciente.

A l'étage un type somnole, des clés accrochées à son ceinturon. Mais alors que l'on s'empare de ses clés, un ogre défiguré nous arrive dans le dos. Il possède quatre yeux rouges, un de ses bras a été remplacé par un tentacule et il tient une sorte de broche de cuisine noire et boursoufflée de l'autre. Une vision d'horreur. Il s'adresse à nous : « Vous n'avez rien à faire dans la demeure de mon maître », avant de nous charger.

Au diable la prudence ! Je dégaine mon flingue et je l'allume. Mais mon tir semble n'avoir que peu d'impact sur cette énorme masse de chair et de muscles. Günther se jette sur lui et lui décroche un puissant coup de hallebarde. Günther se prend de puissants coups mais résiste tant bien que mal. Il finit même par mettre l'ogre à terre. Bringor tranche alors le tentacule de la créature, puis Günther le décapite. Le combat n'a pas duré très longtemps mais il a été d'une telle brutalité que j'ai bien du mal à reprendre mon souffle. Je recule du corps de l'ogre alors qu'une fumée noire s'échappe de celui-ci, rend l'air lourd et irrespirable avant de disparaître.

Un peu plus tard, une femme en robe de chambre pointe un flingue sur la tête de Mara. Deux autres femmes nous regardent d'un air effrayé dans cette chambre magnifiquement décorée. Cette situation risque vite de mal tourner...

Je lève les mains en l'air. Je dis à la plus vieille des femmes de se calmer. Elle pointe aussitôt son arme sur moi. Je m'adresse donc aux deux autres pour leur dire que nous sommes à la recherche de nos amis. Mais, pelotonnées de peur sur le bord d'un lit, elles semblent trop effrayées par l'autre pour répondre. Je saute donc sur la femme menaçante. Le tir est dévié et s'écrase dans le plafond. Je tente de la maîtriser mais la harpie se jette sur moi et commence à tenter de m'arracher la gorge avec ses ongles. Une vraie folle ! Heureusement Günther l'assomme d'un coup de hampe de sa hallebarde.

Je commence à prendre des bijoux dans toutes les commodes et placards de la pièce. Une vraie mine d'or. Mais je ne m'attarde pas trop. Je vais assez vite voir l'une des deux jeunes femmes, celle qui semble me comprendre. Elle me dit qu'elles sont toutes les trois les femmes de Dosedalev. Elle parle un peu de celui-ci. De son laboratoire dans l'Aiguille Noire. Dosedalev serait une sorte d'alchimiste et ingénieur... un curieux mélange. Avec ce que j'ai vu dans sa baraque, il doit sûrement plus ressembler à un savant fou qu'à un érudit.

Puis je demande à la jeune femme, Magda, ce qu'elle sait faire. Cela n'est malheureusement pas très concluant. Je lui annonce que nous avons une compagnie mercenaire et que si elle sait se rendre utile, nous lui trouverons une place, à elle et l'autre kislévite, qui ne parle pas l'impérial, Livia. Magda se lève et commence à faire un sac sans attendre. L'autre suit le mouvement, non sans hésitation. Livia nous désigne un meuble à alcool. Mara l'ouvre et commence à farfouiller dedans. Elle y trouve des décoctions alchimiques.

Je retourne dans les étages inférieurs pour tenter de trouver de quoi contraindre la panthère et l'embarquer avec moi. Je finis par dégoter une muselière de chien. Je retourne dans la pièce où se trouve le félin et je réussis à l'amadouer grâce à de la nourriture. Elle se décide à marcher à côté de moi... tout au bout de la laisse confectionnée avec une simple corde tressée. Je suis obligée de marcher car les chevaux ont peur du prédateur d'ébène dont les yeux jaunes luisent dans le noir.

## LA FOLIE DE DOSDALEV

*La folie n'est pas dangereuse en elle-même ; c'est de vouloir la partager avec les autres qui l'est.*

*8 Faucille 2510*

Nous marchons en direction de l'Aiguille Noire, le repaire de Dosdalev. La marche n'est pas trop malaisée. La lumière lunaire est forte et nous pouvons voir où nous posons les pieds.

Une fois en vue du piton rocheux, un pic de basalte haut de plusieurs dizaines de mètres, j'attache la panthère à un arbre. Je dis à Magda et Livia de garder les chevaux et qu'elles n'ont aucun intérêt à nous fausser compagnie si l'envie les prenait. Pas vraiment une menace... juste une évidence à rappeler.

La piste qui mène à l'Aiguille Noire est gardée. Nous décidons donc de contourner en passant par les bois. Cependant, très vite, nous nous retrouvons face à deux créatures à tête de bouc. L'une a un très long cou, un pelage blanc et deux yeux énormes, l'autre semble flottant, possède une queue de scorpion et trois yeux. La négociation ne semble pas une bonne idée face à ce genre d'adversaires. Günther fuit en poussant un cri de terreur. Je décide de faire de même, après le rapide constat qu'un combat sans notre combattant aguerris risque d'être bien difficile. Je crie à Mara de faire de même.

Dans ma course effrénée je tombe dans une fondrière. Mais personne n'est derrière moi, du coup je prends le temps de revenir sur mes pas avant de m'orienter vers la piste.

Je cours à toute allure. J'arrive sur la piste. Les kislévites sont à une cinquantaine de mètres de moi. Je bondis vers les arbres situés en face sans qu'ils ne me voient. Un hurlement sinistre se fait entendre à travers les bois. Je me planque derrière une souche, je sors ma lame et j'attends mon adversaire. Mais les bruits de poursuite s'éloignent.

Après un moment d'attente, je reviens vers la lisière des bois. J'aperçois Günther à qui je fais des signes pour qu'il me repère. Tous les deux nous attendons Mara qui finit par arriver. Elle semble essoufflée. Puis nous nous dirigeons vers l'entrée de l'Aiguille Noire.

À l'entrée du repaire de Dosedalev des lampes à huile éclairent l'étroit couloir taillé dans la roche. Le passage est sinueux et des hennissements inquiétants résonnent dans les lieux. Le couloir se rétrécit petit à petit jusqu'à se rouvrir sur une grande salle voûtée. Des câbles de cuivre pendent depuis les hauteurs et plongent dans divers éléments d'ingénierie, dont deux aquariums en verre, un vide et un où baigne un étalon dans un liquide vert luminescent. Les câbles semblent fixés à l'animal et reliés à divers appareils. Derrière les aquariums, deux boxes, dans l'un un cheval effrayé, dans l'autre un cheval pour le moins étrange : des yeux verts luisants, une musculature sur-développée, des veines saillantes et une crinière... vivante...

Non loin d'un des aquariums, une femme est attachée sur une chaise. C'est probablement Paulina. Elle a un bol en fer sur la tête et de nombreux fils en partent. Un peu plus loin, Égethloga, recroquevillée sur elle-même. Et un type. Un kislévite. Des lunettes sur la tête et deux pétoires à la main. Il affiche un sourire dément.

Au moment où nous pénétrons dans la grande salle, une créature saute sur nous. Une sorte de reptile avec des sabots l'arrière et des griffes à l'avant. Il a le buste et la tête d'un ogrin. Le monstre porte une armure et une hache impressionnante. Son corps écailleux est couvert d'écailles tranchantes sur le dos et les flancs. Günther engage le combat avec le dragon-ogre.

Je foncer vers un établi. Les tirs fusent dans ma direction, mais son heureusement arrêtés par mon abri de fortune. Je tire sur Dosedalev qui se précipite sur moi, une lame à la main. Il m'entaille le bras avec son épée. La plaie brûle et grésille bizarrement. Je n'aime pas cela du tout. Je réussie à recharger mon arme. La balle traverse le bras de Dosedalev qui s'effondre au sol.



Sans prendre de répit je cours vers Günther, mais son adversaire monstrueux fuit, suivi par l'étalon tout aussi monstrueux que le dragon-ogre vient de libérer.

Je me dirige donc vers la femme attachée et je la libère de ses liens. Je retire l'étrange casque placé sur son front. Des picotements me parcourrent les doigts. Je jette l'objet à terre. Puis je constate que le front de Paulina est brûlé. Il a fallu sécuriser le passage pour la faire sortir de là, ainsi qu'Égethloga.

Je fouille le bureau de Dosedalev. J'y trouve quelques lettres dont une en impérial. Elle provient de Beschaffen. L'expéditeur remercie Dosedalev de la livraison de minéraux de collection. Je ne sais pas de quoi il parle, mais ce n'est clairement pas de simples cailloux, aussi précieux soient-ils.

A l'extérieur nous affrontons les gardes de Dosedalev. Des échanges de tir se font entre eux et nous. Heureusement, depuis notre position, nous sommes bien plus avantagés qu'eux et la confrontation vire très vite à notre avantage et, judicieusement, ils décident de fuir, non sans avoir subit quelques pertes.

Un peu plus tard nous repassons à la propriété de Dosedalev. Tout le monde a fuit. Nous y récupérons les chevaux qui suivent assez naturellement l'étalon sain récupéré dans le laboratoire du kislévite fou. Paulina aide à conduire le troupeau vers Stephenheim.

## VOYAGE VERS BESCHAFFEN

**Certains disent que l'important ce n'est pas la destination mais le voyage. Ces gens là sont des idiots. L'important c'est d'arriver vivant.**

*9 Feulard de Faucille 2510*

Beschaffen est à cinq ou six jours d'ici. Le plus simple pour rallier la capitale de l'Ostermark sera de suivre la rivière. Une fois à Beschaffen nous pourront trouver un navire fluvial pour rallier Nuln, là où se serait planqué ce salopard de Philippe de la Tour.

Pendant notre court repos à Stephenheim, je m'entretiens avec Magda et Livia, pour apprendre à mieux les cerner, et surtout à connaître leurs vraies motivations. Livia est une jeune kislévite, belle et naïve, vendue par ses parents. Elle voudrait rentrer chez elle mais ce n'est pas réalisable. Elle semble au bord de la folie. Il lui faudrait du calme et de l'amour tranquille. Magda brûle de se venger de son père qu'il l'a vendue à Dosedalev.

Elle compte faire le point sur les moyens d'y arriver. Visiblement la haine contre son paternel ne risque pas de trouver de repos de si tôt.

#### *10 Basoche de Faucille 2510*

Le jour du départ, Tadéus vient nous voir pour nous annoncer qu'il part avec nous. Il n'y a pas une seule once d'interrogation dans ses propos. Culotté le même tout de même. IL dit que c'est à propos de rêves qu'il a fait. Si moi-même je m'en tenais à mes rêves, il y a bien longtemps que j'aurai arrêté de courir les routes et que je me reposerai sur un lit de couronnes. Les gamins, ils veulent toujours refaire le monde avant même de le connaître.

#### *12 Brasier de Faucille 2510*

Nous rallions le fleuve. Il sera désormais plus facile de voyager vers Beschaffen.

#### *14 Jourdieu de Faucille 2510*

Arrêt à Wurstein, un petit village le long du fleuve. Des cadavres d'araignées géantes sont empalés sur les remparts du hameau. Pourtant les gens du coin sont accueillants. Nous apprenons assez vite que les bois environnants sont en fait infestés de ces créatures, leurs corps sur les murailles permettent de repousser leurs congénères. Mais notre arrêt promet de ne pas être si tranquille que prévu. Alors que je m'apprête à poser mes affaires, j'aperçois un rassemblement au centre du village. Des gamins de douze à quatorze ans s'y trouvent. Ils sont couverts de sang... On dirait bien qu'il y a eu un incident et nous arrivons juste à temps... pour résoudre ce problème.

## L'ANTRE DES ARAIGNÉES

**Je n'ai absolument pas peur des araignées et autres insectes. Mais quand elles vous arrivent au niveau du genou il y a de quoi les craindre finalement.**

#### *14 Faucille 2510*

A Wurstein règne désormais une inquiétude palpable. Il y a eu un effondrement de vieilles galeries naines qu'humains et nains exploitaient auparavant. Et des gamins étaient en train d'y jouer. Heureusement certains sont au village et peuvent en informer la population. Certains membres de notre caravane, particulièrement costauds, nous accompagnent en direction du lieu de l'incident.

Un petit quart d'heure plus tard nous sommes sur les lieux. Le trou laissé par l'effondrement est assez impressionnant. En plus, il semble n'y avoir personne en bas, contrairement à ce que racontaient les gamins. Je descends voir de plus près. Je retrouve deux gamins blessés et recroquevillés dans un coin. Ils ne tardent pas à raconter que des araignées ont enlevé certains de leurs camarades... et qu'elles étaient accompagnées par quelqu'un. Une personne qui les dirigerait ?

Je commence à m'avancer dans les galeries tortueuses. Les lieux sont pour le moins inquiétants. La lumière de nos torches, à un moment, passe du jaune au vert. Bizarre quand même comme phénomène. Il doit y avoir des gaz dans le coin. En tous cas cela me donne un peu mal à la tête. Nous croisons des cadavres d'araignées géantes, tuées par des coups de lames.

On continue de suivre des traces quand soudain des araignées jaillissent du plafond. Elles ont l'air de présenter de sérieuses blessures. Après un instant de réflexion, je réalise qu'elles sont en fait mortes-vivantes. Quel merdier ! Je sors mon épée pour combattre ces créatures. J'ai bien du mal à me mouvoir dans cet étroit passage.

Un peu plus loin nous tombons sur un ancien ascenseur. Les araignées sont certainement passées par là et l'individu qui les accompagne aussi. Nous descendons. Les galeries deviennent de plus en plus anciennes. Durant la descente de l'ascenseur, Mara découvre une alcôve où se cachent quelques bibelots. Günther trouve des lampes à huile frontales, Mara des bâtons de détonation nains et moi une belle flasque d'alcool avec son cornet à boire.

En bas il y a encore plus de toiles qu'avant. Des symboles nains sont gravés régulièrement sur les murs ainsi que des symboles étranges, faits avec de la toile d'araignée projetée. Cela semble représenter quelque chose, mais quoi ?

Alors que nous empruntons un large boyau creusé dans la roche, j'aperçois une barricade sur une bosse rocheuse, au-dessus de nous. Je monte voir. La barricade est en partie détruite et une salle se trouve derrière. Il y a dans la pièce de vieux corps d'araignées tout desséchés et le cadavre d'un nain. Il est équipé comme un récupérateur. Dans un des sacs avec lui se trouve une dague avec des runes dessus. Günther s'en empare ainsi que le casque, porteur d'une rune lui aussi.

Plus loin un escalier aux longues marches descend encore un peu plus dans les profondeurs. Cela devient de plus en plus oppressant, d'autant plus que le passage est très étroit. Je marque le mur et nous continuons notre avancée.

Soudain un cri se fait entendre. J'accélère l'allure. J'arrive assez vite devant une tenture d'un tissu de bonne qualité. Je la pousse de côté, flingue à la main. Derrière une salle remplie de caisses, de divers meubles... et d'une douzaine d'araignées géantes zombifiées. Je recule rapidement. De l'autre côté de la tenture Mara s'apprête à lancer un bâtonnet explosif...

Mara lance l'explosif. Je suis projetée violemment contre la paroi par le souffle de l'explosion. Heureusement je ne me casse rien. Je réalise que la création naine est bien plus efficace que ce que j'imaginai.

Nous retournons dans la salle dévastée par l'explosion. J'aperçois une lumière qui s'éteint soudainement. Je commence à me diriger vers l'endroit sombre mais ma lanterne frontale s'éteint soudainement... La noirceur autour de moi ne semble pas naturelle du tout et dans les ténèbres je prends un vilain coup d'un adversaire invisible à ma vue. Je tente de donner des coups mais je ne sais plus trop où je suis. Je recule précipitamment de cette zone de ténèbres. Mais la zone se rapproche de moi et de mes compagnons, comme si elle était centrée sur un individu ou un objet. Günther décide de plonger dans les ténèbres. Les ténèbres m'envahissent de nouveau.

Je crie dans le noir le plus complet pour guider mes compagnons. Une fois tous sortis du noir absolu, Mara lance un nouveau bâtonnet explosif. Malgré la prudence, je ne retrouve de nouveau soufflée contre la roche. Mais les ténèbres ne sont plus. A la place se trouve une femme à la peau grise, la chevelure cendrée et entourée de quelques araignées. Elle nous regarde d'un air mauvais avant de s'enfuir à toutes jambes. Je la poursuis alors que Günther et Mara entament un combat contre les araignées géantes. Du coin de l'œil j'aperçois des cocons. Sûrement que les enfants sont à l'intérieur, mais sont-ils encore en vie ?

Je trace à la poursuite de l'elfe noire. A un moment, alors que je passe dans un étroit couloir, une statue s'anime devant moi et tente de me barrer le passage. Heureusement, béni soit Ranald, je passe à travers elle. Je suis donc toujours derrière la nécromante. Elle perd peu à peu du terrain mais l'obscurité ambiante est un handicap de plus en plus grand pour moi... un handicap qu'elle semble ne pas connaître.

Puis, en haut d'une longue série de marches, le corps d'une immense araignée s'anime. Je zigzag pour l'éviter et je tente de placer un coup de pistolet dans le dos de l'elfe noire. Elle est touchée mais pas suffisamment pour arrêter sa fuite. Pour ma part la noirceur des lieux est trop grande pour continuer. Je perds donc sa trace.

En revenant sur mes pas je retombe sur le corps de l'immense araignée redevenue inerte et de la statue, qui est de nouveau parfaitement immobile.

Je retrouve Mara en train de soigner les gamins. Ils sont dans un sale état mais aucun n'a succombé. Il faut désormais aller chercher des gens pour nous aider à tous les ramener à la surface.

Mara remonte à la surface pour prévenir les villageois. Mara, Bringor et d'autres arrivent un moment après. J'annonce à Bringor inquiet de la situation dans laquelle nous nous sommes mis, que le pire n'est pas passé, puisque l'elfe noire responsable des enlèvements et de nos blessures s'est enfuie.

Une bonne demi-heure plus tard je respire à nouveau l'air frais et cela me fait le plus grand bien. Ce n'est pas que je suis claustrophobe, mais je n'apprécie pas les souterrains plus que cela. Surtout quand ils sont aussi peu accueillants. Et, en début de soirée, nous arrivons à Wurstein. Les gens du villages nous remercient. Puis, un peu plus tard, alors que nous sommes du côté des chariots, des villageois nous apportent à manger et à boire, pour ceux descendus dans les profondeurs et tous les autres membres du cortège. La soirée s'écoule tranquillement.

## À LA POURSUITE DE L'ELFE NOIRE

***Les elfes noirs sont une race étrange. À la fois créateurs d'œuvres d'une beauté à couper le souffle, ils savent aussi utiliser mille manières pour ôter à toutes créatures vivantes leurs derniers soupirs.***

*15 Faucille 2510*

Le cortège est presque prêt pour le départ. Il manque juste la halfeline. Elle finie par arriver... avec une commande pour le cortège. Elle a été voir le bourgmestre et celui-ci souhaite nous engager pour retrouver l'elfe noire. Nous discutons donc de l'opportunité avec Günther, le nouveau capitaine provisoire du cortège. Peut-être faudra t-il d'ailleurs penser à donner des rôles à chacun pour que notre organisation soit un peu moins bordélique. Malheureusement, vu nos fonds actuels, il serait bien mal avisé de refuser un contrat. Nous allons donc à la rencontre de Otto Waserman, le bourgmestre de Wurstein.

Herr Waserman, à la grande surprise de plusieurs membres de notre groupe, nous dévoile que Mara l'a déjà informé que l'elfe noire reste dans le coin car elle doit récupérer un objet de son peuple. Il propose de nous offrir cinquante pièces d'or pour sa capture, ainsi que de garder les biens que nous pourrions trouver. De plus, lui et ses concitoyens assureront de nourrir le reste du convoi qui restera au village. La somme est correcte, surtout si la capture de l'elfe noire se fait rapidement.

Retour du côté de l'éboulement de terrain, puis descente dans les profondeurs jusqu'à la grotte où se trouvait ligotés les gamins. Bringor, Günther, Mara et moi recherchons des traces susceptibles de nous indiquer où se trouve l'elfe noire. Je dénicher de lourdes malles de bois dans laquelle se trouvent de nombreuses tenues, de belles robes de soirée et d'autres vêtements un peu plus... singuliers. Il y a des tenues diaphanes, voir transparentes par endroit, et bien d'autres, tout aussi luxurieuse. Mais, si elles ne sont sûrement pas au goût de tout le monde, elles sont magnifiquement taillées, les motifs, les tissus, l'agencement des pièces, tout est d'une perfection assez inouïe. Comment un peuple aussi sauvage peut-il être capable de telles créations ? Les elfes noirs ne seraient-ils pas les sauvages sanguinaires décrits dans les récits ?

Je finis aussi par trouver des papiers... mais tout y est écrit en elfe. D'ailleurs, je ne me suis jamais posée la question, mais les hauts-elfes utilisent-ils la même langue que les elfes noirs ? Bonne question... Dans les papiers se trouvent aussi un dessin sur lequel figure une pierre taillée gravée d'une araignée stylisée, un peu comme les peintures à base de toiles d'araignée que nous avons croisé dans les couloirs menant jusqu'ici. Je sens que l'on va encore avoir à faire à des araignées. Dans le fond du meuble, en-dessous de tous les papiers, se trouve aussi un coffret. Il contient quelques pierres précieuses et pas loin de deux centaines de pièces. Une sacrée somme. Qu'est-ce que l'elfe noire comptait en faire ? Cela commence à faire beaucoup de questions pour ce qui n'apparaissait au départ comme une simple enleveuse d'enfants.

Puis, tout d'un coup, je ne me sens pas très bien. J'ai un mal de ventre soudain. Je me retourne et je vois le gros costaud du cortège chargé de nous accompagner s'écrouler. Il convulse au sol quelques secondes puis cela stoppe. Mara se penche sur lui... Il est mort !

Je me pose dans un coin pour reprendre mon souffle. Bringor pense qu'il s'agit d'un poison à ingestion. Pourtant nous n'avons rien pris après les provisions fournies par les villageois. Aurait-ils tenté de nous empoisonner ? Mais pour quelle raison alors que nous leurs venons en aide.

Je vais voir plus loin avec Günther, du côté où j'ai perdu l'elfe noire la dernière fois. Dans cette petite exploration des lieux, nous découvrons un vieux boyau bloqué par de vieilles toiles. Günther utilise sa hallebarde avec une grande efficacité pour dégager le passage et en quelques minutes nous arrivons dans une pièce ronde dont le plafond est un dôme. Au centre de la salle se trouve une gigantesque toile sur laquelle une immense araignée sombre se tient, totalement immobile. Sur une stèle se trouve le symbole utilisé par l'elfe noire.

Günther pense que nous sommes à l'intérieur d'un tombeau, un lieu

sacré. La petite halfeline, un peu trop curieuse, pose la main sur la stèle et s'écroule aussitôt en arrière, raide comme un piquet. Elle reprend conscience très vite, nous assurant qu'il ne s'est rien passé du tout.

Ensuite je remonte la piste de l'elfe noire, jusqu'à un vieux campement nain, la forêt n'ayant pas encore totalement repris le terrain. Au nord-est j'aperçois de grands arbres très feuillus. Ce bosquet domine vraiment le reste de la forêt. Je retourne dans les profondeurs pour ramener les malles de vêtements à la surface. Günther et Bringor se chargent de transporter le corps de notre défunt compagnon.

Un peu plus tard j'avance vers le bosquet de grands arbres en compagnie de Günther, Bringor et Mara. L'avancée dans cet endroit singulier de la forêt n'est pas aisée, en raison des nombreuses toiles. Les arbres sont de plus en plus imposants et, quelque part, inquiétants. Nous progressons bien jusqu'à se retrouver devant un mur végétal. D'immenses arbres sont présents, au milieu desquels poussent de gigantesques fougères, des amas de champignons, le tout enchevêtré dans des centaines de toiles d'araignées. Mais pas une seule trace de la moindre de l'un d'entre elles. Il pèse même un silence mortel sur les lieux.

Je m'engouffre dans le mur végétal. Je bondis de branche en branche avec une agilité parfaite dopée par l'adrénaline générée par la simple idée de me retrouver prisonnière dans les toiles.

Tout d'un coup Günther nous avertis qu'il sent une présence et nous conseille de nous préparer. Notre groupe presse le pas. Quelques instants plus tard, à moitié ébahis, je fais face à un nef végétale, un lieu impressionnant, écrasant même. Au cœur de la haute végétation d'immenses toiles sont dressées tels des labyrinthes de soie dont les fils sont parfois aussi gros que des branches. Une immense araignée trône au cœur de ces toiles. D'autres araignées, moins volumineuses, la protègent d'attaques de dizaines, voire de centaines, d'araignées réanimées. En contrebas, l'elfe noire incante. Elle dirige sa sinistre armée et ne cesse d'invoquer des araignées mort-vivantes dès que l'une vient à tomber.

Le nain devient blanc comme un linge et commence à fuir en proie à une terreur incontrôlable. Il faut dire que l'elfe noire est sûrement en train d'utiliser de la Haute magie. C'est de la pure folie !

Soudain des araignées zombifiées jaillissent en avant de notre position et se précipitent sur nous. Je contourne les créatures pour me ruer sur l'elfe noire et tenter de stopper l'horrible rituel auquel elle se livre. Je manque le premier tir de peu. La sorcière ne semble même pas se préoccuper de notre présence dans son dos, trop occupée à lutter contre l'immense araignée et son armée. Je continue de me rapprocher de l'elfe noire pour lui tirer dessus.

Bringor et Günther arrivent à se libérer des araignées et me rejoignent au combat alors que je n'ai pas réussi à vaincre la magicienne. Celle-ci se retourne alors et lance un sortilège dans notre direction. J'ai l'impression que mes os se brisent. La douleur est atroce. Günther trouve la force de poursuivre sa charge et embroche l'elfe noire. Elle s'écroule sur le sol et, avant le moindre mouvement des araignées zombies, Günther tranche la tête de leur maîtresse. Pour ma part je fais déjà demi-tour, je n'ai aucune confiance dans les créatures que nous venons «d'aider.»

## LA MORSURE DU POISON

**Le poison est une arme de lâche quand il est utilisé par des scélérats qui tentent de modifier le monde avec leurs petites pensées égoïstes. Le poison est une arme indispensable pour toucher les tyrans protégés par des murs de soldats aveugles, de mages fidèles et de citoyens soumis.**

*15 Faucille 2510*

Après une longue marche, nous sommes tous les quatre de retour au campement des nains. Alors que je lie les malles de vêtements entre elles pour les tirer à travers les bois, que Günther et Bringor fabriquent une civière de fortune pour trimbaler le corps du membre de notre caravane décédé, Mara nous raconte qu'elle sait que c'est le forgeron qui est responsable de l'eau empoisonnée présente dans nos gourdes. Je ne suis pas sûre que son intuition soit bonne, cependant c'est le seul individu du village qui s'est comporté de manière un brin étrange avec nous, et plutôt hostile quand j'y repense.

Sur le chemin du retour nous parlons donc de la manière de confronter le forgeron et l'obliger à avouer son forfait, s'il est bien le coupable. Bringor sait qu'un des alcools d'Égethloga se mélange avec de l'eau pour être bu. Nous pourrions donc en proposer aux villageois, en signe de victoire, et observer comment se comporte les uns et les autres, et en particulier comme réagit notre suspect.

Après notre retour en ville, nous allons à l'hôtel de ville. Günther annonce la mort de l'elfe noire et propose de trinquer avec notre alcool, une «tradition de notre compagne» annonce t-il. Il met notre gourde en évidence et sert chaque personne. Le forgeron fait alors tomber son verre... Il n'a pas l'air très bien. Günther le ressert. Mais le type attend que les autres boivent, sûrement pour observer si le poison fait effet. Je colle mon flingue contre le ventre du forgeron et je lui ordonne de boire. Le pauvre gars s'exécute. Günther lui dit alors, sans chercher à cacher ses paroles auprès de l'auditoire un brin surpris par ma réaction.



« Celle-ci n'est pas empoisonnée ». Notre chef de compagnie annonce alors la fourberie du forgeron et sa tentative d'empoisonnement, ainsi que le malheureux décès de notre compagnon, tué par le fameux poison.

Le bourgmestre s'empresse aussitôt de promettre de faire venir une prêtresse de Véréna. Le forgeron promet alors de nous donner la cache de l'elfe noire si on le laisse partir. A la surprise générale, sans la moindre hésitation, je lui donne mon accord. Mes compagnons sont eux aussi surpris, mais ils me font confiance et acquiescent. Je l'agrippe à la chemise, je le menace et je le repousse violemment, arrachant un bout de tissu.

Un peu plus tard nous sommes à l'entrée du village. Le forgeron a rassemblé ses affaires et s'est éloigné d'une centaine de mètres. Il lance un caillou sur lequel est attaché un papier où se trouve l'emplacement de la cache de l'elfe noire. C'est alors que je sors de l'ombre. Je fais sentir le morceau de tissu à ma panthère puis je lâche l'animal qui file à toutes allures vers les bois, là où le forgeron vient de disparaître. Des hurlements se font très vite entendre et, un quart d'heure plus tard, la panthère revient à moi, les babines chargées de sang. Les villageois semblent un peu apeurés. Mais ce n'était que justice face à un sale type qui a tué l'un des nôtres et qui n'a pas hésité à mettre en péril tout un village.

Le lendemain on monte au camp de l'elfe noire en suivant les indications du forgeron. On y trouve quelques pièces et deux ou trois bricoles. Günther nous reparle alors de sa discussion avec l'araignée géante, après la défaite de l'elfe noire. L'immense araignée posséderait l'artefact qui empêche de réveiller « celle qui ne doit pas être réveillée ». Günther assure que les araignées n'attaqueront pas les villageois s'ils respectent l'ancien pacte et ne s'aventurent pas dans le bosquet.

## DÉCOUVERTE DE BESCHÄFFEN

**Les grandes cités sont parfois étranges, régies par des règles que n'importe quelle personne trouverait déraisonnables ou idiotes hors des murailles. Que ne serait-on pas prêt à supporter pour la sécurité offerte par de solides murs de pierres.**

25 Faucille 2510

Nous arrivons aux abords de Beschäffen, la capitale de l'Ostermark. L'ancienne capitale était Mordheim il y a 500 ans de cela mais un terrible cataclysme a ravagé cette ville qui n'est plus qu'un tas de ruines dangereuses. Quant à Beschäffen, c'est une immense ville de plusieurs milliers d'âmes protégée par de hautes murailles.

A l'extérieur des murailles, les faubourgs plutôt pauvres mais espacés, à l'intérieur les quartiers riches. Les ruelles y sont étroites, les maisons hautes de quatre étages ou plus, ce qui donne naissance à des règles plutôt drastiques. Il n'y a pas le droit par exemple de fumer en ville, ou d'utiliser des éclairages flammes nues, sous peine d'une très lourde amende.

C'est à l'intérieur des murailles que se trouvent aussi les gigantesques chantiers de constructions navales qui font la renommée de la cité, et sa richesse.

La ville pourrait être agréable à vivre si seulement elle n'était pas policée par une milice brutale et partielle, qui en fait baver aux étrangers et aux pauvres. Les fameux Bérets Rouges. Des types peu recommandables. Mais, au moins, le crime en ville est très faible.

## RUFUS STEIGER

**Rufus Steiger. Ce nom résonne comme une blessure sanglante.  
Rufus Steiger, tes jours sont désormais comptés !**

*26 Faucille 2510*

Je me réveille dans un lit de la Chope en Bois, une auberge confortable sans être exceptionnelle. Enfin ça change beaucoup des nuits sous la tente ou sous les chariots. J'enfile une tenue de l'elfe noire que j'ai retaillée pour moi. Un superbe vêtement de cuir rouge et noir. Il est taillé d'une main de maître. De nombreux losanges laissent par exemple la chair nue sur le côté de mes jambes, ou des motifs en dentelle rouge ornent certains bords du vêtement. C'est superbe. Dire que les elfes noirs sont aussi talentueux pour créer des choses magnifiques qu'ils le sont pour se montrer cruels.

A l'entrée en ville je suis obligée de payer deux pièces pour détention d'animal dangereux : ma panthère. Les Bérets Rouges me confient un papier officiel pour m'autoriser à posséder un tel animal en ville. Enfin deux pièces, c'est de l'arnaque pure et dure... Pas le temps de protester maintenant mais je ne partirai pas sans réclamation à ce sujet.

Pendant que je paie mon certificat, ou plutôt mon amende déguisée, Günther recrute un guide pour nous faire découvrir la cité. Le type s'appelle Klutz. On lui demande de nous amener au relais de poste du Griffon Rouge à cause du cachet présent sur la lettre de Talula. Klutz nous informe que le centre ville va être assez difficilement accessible à cause de l'enterrement de la femme d'un des grands bourgeois de la ville, un proche du chancelier de l'Ostermark. D'après le guide, la jeune femme, Anna Chill, était d'une grande beauté et très appréciée car elle protégeait les faubourgs. Son mari, Gustave Chill, serait au plus mal.

Le relais de poste du Griffon Rouge est impressionnant. Le bâtiment fait six étages de haut. Il est bâti tout autour d'une petite cour. Je réalise soudain qu'il nous faudrait peut-être faire une fausse réponse de Dosdalev et la faire parvenir à Talula. Je demande, à tout hasard, si Klutz connaît la fameuse Talula. Il connaît justement un bordel qui s'appelle «Chez Talula». C'est un établissement renommé et il ne sera pas aisé d'y entrer, mais Klutz peut essayer de nous obtenir un passe d'entrée.

On ressort du Griffon Rouge après avoir été fait fabriquer une fausse lettre par un scribe. Nous avons l'adresse où la lettre doit être portée et cela correspond à celle du bordel. Je pose à Klutz quelques questions sur Talula et son affaire. Il décrit le lieu comme un cabaret et un lieu de représentations de «danses exotiques». Oui... jolie manière de présenter les choses...

Bringor, alors que nous retournons dans les rues de la ville, nous informe avoir reconnu Rufus Steiger dans la foule qui arpente les rues. Mais depuis il l'a perdu de vue. Il faut dire qu'il y a une telle population dans les rues pour assister à l'enterrement qu'il en devient difficile de circuler. Je pars avec Bringor faire un tour de la ville tandis que Günther et Mara décident de suivre le cortège.

Assez vite je déniche un marchand d'objets en tous genres, dont de nombreux bijoux. J'espère y revendre mon diadème pour une bonne douzaine de pièces. La devanture de la boutique indique qu'elle est tenue par un certain Cybertus Schied. J'entre dans cette petite boutique située juste derrière l'hôtel de ville.

Cybertus, un homme d'une cinquantaine d'années, est en train d'examiner des pièces au moment où je rentre. Je sors le diadème de mon sac et je commence à marchander avec lui pour en tirer le meilleur prix. Mais le marchand est plutôt coriace. Nous nous mettons d'accord pour onze pièces. Ce qui n'est pas si mal déjà.

Au moment où je me prépare à partir, je remarque un objet dans la vitrine, un magnifique jeu de cartes de l'ère des Trois Empereurs. Cet accessoire servait aux agents secrets pour échanger des informations codées. C'est un original visiblement. J'observe avec envie les superbes cartes en métal peint dont la moitié représentent des figures sigmarites et l'autre moitié des ulrickiennes.

Je questionne Cybertus sur le prix. Il m'annonce céder l'objet pour trente pièces. J'aperçois alors qu'il croise les doigts : le symbole de Ranald. Derrière la vitre Bringor fait des signes bizarres. Rien à faire ! Il me faut ce jeu de cartes ! J'échange donc un collier et la bouteille décorée trouvée dans les mines contre le fameux jeu. De plus, un peu charmé, le marchand m'offre deux gemmes noires serties sur des boucles d'oreilles ; des gemmes à la couleur de mes yeux.

Je suis contente d'avoir fait ces jolies acquisitions, même si je ne possède plus trop de liquidités du coup. Bringor ne semble pas de cet avis. Mais bon, c'est un vieil ours grognon plutôt asocial, on ne peut pas s'attendre à ce qu'il apprécie les belles choses.

Un peu plus tard je retrouve mes autres compagnons. Je suis toujours en train d'admirer mon jeu de cartes. Ce sont de fines plaques gravées à l'eau forte et peintes. C'est sublime ! Un travail de maître. En plus un vieux coffret de bois vernis des dizaines de fois sert à les protéger. Ce coffret, en lui-même, est une pièce plutôt exceptionnelle. Surtout d'avoir résisté à tant d'années.

Günther a passé une bonne cérémonie mais parle de rituels de protection lancés pendant l'enterrement. Un peu étrange... L'un des prêtres lui a confié une histoire de sorcières bien mystérieuses Elles seraient selon lui responsables de la mort d'Anna Chill. Affreuse histoire ! Mara quant à elle a revu Rufus Steiger. Il était sur le balcon d'une grande baraque non loin de la grande place. Une maison appartenant à un groupement commercial : Von Geren.

Je vais demander à Klutz, notre vieux guide, ce qu'il sait sur la famille Von Geren. Selon lui c'est une famille très connue dont la fortune provient des abattoirs de la ville, qu'elle possède tous. Elle aurait aussi des part dans le marché aux bestiaux et possèdent de nombreuses fermes dans la région. Les Von Geren gèrent aussi des transports le long du fleuve. De plus, Carmine Von Geren, le patriarche de la famille, aurait le bras long.

Je redemande à Klutz de nous fournir des entrées pour Chez Talula. On commence à discuter pour se répartir entre l'observation de la maison où se trouvait Rufus plus tôt dans la journée et le bordel de Talula. Mes comparses commencent tous à se débîner. Est-ce de l'hypocrisie ou sont-ils intimidés par le fait de se rendre dans un bordel ? Du coup je vais y aller. En plus, bien que je ne fréquente jamais ce genre de lieux, je suis sûre que l'expérience pourrait être agréable. D'autant que j'ai cru comprendre qu'il y a des tables de jeux. Bringor se dévoue pour m'accompagner.

Klutz commence à se poser des questions sur notre présence en ville. Je lui annonce que nous sommes là pour retrouver des gens et je cite les noms de tous ceux qui nous ont trahi. Il ne tique que sur Rufus Steiger. Klutz parle que des individus en ville ont des idées politiques anarchistes et que le nom de Rufus serait lié à ces gens. Ceux-ci militeraient pour la répartition des richesses et souhaiteraient des parlements élus par le peuple pour contrer le pouvoir des nobles. Quelles drôles d'idées...

# CHEZ TALULA

**Les bordels sont des lieux fascinants. Les hommes sont persuadés d'y trouver tout ce qu'ils désirent. Mais la vérité c'est qu'ils y trouvent seulement ce que les prostituées ont à offrir. Comportez-vous comme le pire des salauds et vous ne recevrez que bien peu par rapport à celui qui se montre agréable.**

*26 Faucille 2510*

Bringor et moi, après un dîner au Faisan aux Pommes un délicieux restaurant recommandé par Klutz, allons au bordel de Talula. Klutz nous accompagne pour nous faire rentrer dans l'établissement.

Une fois à la porte de du bordel, le vieux guide me fait passer le gros bras de l'entrée, mais, immédiatement après mes premiers pas dans le couloir, le type referme la porte à la gueule du nain et de Klutz. Amusant... Il me dit que mes serveurs attendront dehors mon retour. Cela me place dans une situation délicate mais je n'ai pas trop envie de contester. Cela pourrait ne pas m'être très profitable. Heureusement je sais que Bringor possède un objet pour communiquer à distance.

Je précise à l'homme d'accueil que je ne connais pas du tout l'établissement. Il me fait rentrer dans un vestibule puis un grand salon. L'établissement est tout en long. Le grand salon s'organise autour d'un escalier impressionnant qui mène aux étages. Plus loin il y a une autre salle où se trouvent des tables de jeux. Il semble n'y avoir que peu de monde.

Une dame d'une quarantaine d'années vient à ma rencontre. Elle est assez belle mais son regard est froid, un détail qui tranche avec son sourire, ses gestes, sa voix douce. Je m'aperçois de la fausseté dont elle fait preuve grâce aux miroirs présents dans la pièce. C'est la fameuse Talula. Elle commence à me faire visiter les lieux.

Je lui annonce que je suis en ville pour du commerce de pierres précieuses. Je lui fais sentir que je suis sur une proposition singulière. Je prétends que mes parents sont bijoutiers. Talula me répond qu'il y a quelques spécialistes des pierres précieuses en ville. J'en profite alors pour surenchérir le mensonge et je raconte une histoire de pierres précieuses d'exception et je balance le nom de la femme de Dosdalev. Le nom la fait tiquer. C'est alors qu'elle me donne une information capitale pour moi, sans le savoir. Elle m'affirme qu'un courtier de Dosdalev est passé en ville il y a quelques temps : Philippe de la Tour.

Nous sommes donc toujours sur ses traces !

Je me dirige ensuite vers les tables de jeux. Et alors que je m'apprête à me lancer dans la partie de dés, le nain m'envoie une communication à distance : Rufus Steiger vient de pénétrer dans le bordel. Et merde. Moi qui comptais profiter d'une bonne table de jeu. Il faut que je trouve au plus vite un moyen de me dissimuler et d'espionner les faits et gestes de Rufus.

Alors que j'avais dans l'idée de m'installer aux tables de jeux, je me retourne vers Talula, vivement, et je demande à passer à l'étape des plaisirs plus... physiques. Il ne faut pas que Rufus puisse me trouver telle que je suis là, il me reconnaîtrait sans aucun doute.

La gérante m'entraîne dans un petit salon et y fait venir trois beaux mâles. Ce n'est pas qu'ils ne sont pas attirants, loin de là, mais j'ai besoin de filles pour me déguiser, et tenter d'espionner Rufus sans me faire prendre. Je lance donc à Talula : « Vous savez, dehors je peux avoir tous les hommes que je veux... ». Elle saisie l'allusion et fait rentrer quatre nanas à la place. J'en choisie deux, dont une possède une carrure assez proche de la mienne... enfin assez pour mener le plan que j'ai en tête.

Je confie mes animaux et les deux filles m'entraînent à l'étage en rigolant. Par contre pas de trace de Rufus dans la salle des jeux... Serait-il déjà à l'étage ?

## FAITES VOS JEUX !

*Ce n'est pas de gagner ou de perdre qui importe vraiment dans les jeux d'argent. Ce qui importe vraiment c'est le frisson d'une défaite probable et l'ivresse d'une victoire arrachée.*

*26 Faucille 2510*

J'arrive dans une chambre luxueuse avec un immense lit. Une chambre presque belle si les couleurs n'étaient pas aussi agressives. J'aime bien le rouge et le violet mais c'est assez étrange dans une chambre. Les filles commencent à m'attirer vers le lit. Je les stoppe aussi vite que possible et je leurs propose un petit jeu. Elles n'ont pas l'air étonné le moins du monde.

Je me déshabille et je confie ma superbe tenue de cuir noir et de dentelles rouges, aux entrelacés complexes et finement travaillés, à celle dont le corps semble le plus proche du mien. Puis j'enfile ses vêtements à la place. Les deux filles semblent beaucoup s'amuser. Pour ma part je suis un peu inquiète. Je ne sais pas si le déguisement suffira à tromper le sale traître de Rufus.

Je dis alors à celle qui porte ma tenue – Méckil – de jouer la dominatrice, d'être aussi assurée que possible. Je n'ai pas terminé mes explications qu'elle se colle à moi et me met la main au cul, d'une manière plutôt effrontée. Malgré moi je suis un peu gênée. Mais Boya, l'autre catin, en rajoute une couche. Celle-ci me saisie doucement le côté du visage et m'emballe. Je suis mal à l'aise... d'autant que je trouve cela plutôt agréable... la main aux fesses tout comme le baiser.

Nous retournons ensuite aux tables de jeux. Méckil prend son rôle très à cœur ; entre Boya et moi elle n'hésite pas à nous tripoter, si bien qu'elle passe assez aisément pour la cliente et non la prostituée. Pour ma part j'essaie de trouver Rufus du regard... mais il n'a pas l'air d'être dans le coin.

Soudain, après un petit moment, j'aperçois Rufus sortir d'un petit vestibule discret, plus loin dans le bâtiment, juste avant le grand escalier. Il quitte le bâtiment. Merde ! Il faudrait vraiment que j'aille jeter un œil d'où il est sorti, mais ce n'est pas le bon moment. D'autant que Méckil est en train de gagner avec l'argent que je lui ai confié. Heureusement, à l'extérieur, Bringor prend le relais et file Rufus, jusqu'au Griffon Rouge où il doit avoir une chambre. Bringor va rester devant l'auberge pour espionner les éventuels mouvements.

Grâce au sort lancé par le nain, je peux aussi suivre la conversation de Günther. Je ne sais pas trop bien ce qu'il s'est passé mais il parle avec un certain Jacob Younger, que Günther et Mara ont sauvé de malfrats. Jacob est un membre des bérets rouges. Il semble croire qu'un complot vise à défaire le chancelier. Mais j'ai bien du mal à suivre la conversation à cause d'une main féminine dans ma culotte. Elle y va un peu fort, surtout que nous ne sommes pas seules, mais il reconnaît qu'elle a un certain... doigté.

Boya et moi sommes penchées sur Méckil. La jeune catin est en train de plumer tous les joueurs de la table. Cela me bluffe complètement. Elle a la chance de Ranald avec elle ce soir. Talula lui fait des signes, sûrement pour lui signifier qu'elle abuse un peu trop et qu'il serait bien qu'elle arrête.

Mais moi je suis complètement surexcitée par la situation. Il y a un certain Herr Von Schteufel à la table, Théo de son prénom, un noble visiblement bien riche. Je glisse à Méckil de le provoquer et de l'obliger à miser gros. Puis, quand cela sera fait, de le suivre et de parier sur le numéro 12, un nombre bien difficile à obtenir.

Méckil s'exécute. Joue parfaitement son rôle, provoque Théo Von Schteufel avec ruse et l'oblige à annoncer un gros pari. Il s'apprête à lancer les dés. Je prie Ranald de faire basculer la chance en notre faveur... et le 12



tombe. Après ce coup de maître, Méckil se lève et lance au jeune noble : « je t'ai bien baisé ce soir et tu ne pourras pas me rendre la pareille ». Je ne peux m'empêcher de pousser un petit rire. Herr Von Scheufel se lève d'un bond, lance un regard noir à son adversaire, puis me remarque, semble un peu fasciné et s'apaiser un peu. Il réalise soudain que c'est moi qui menait la danse... et il a perdu gros à ce petit jeu. Nous filons toutes les trois vers la chambre.

Dans la chambre je donne cinq pièces à chacune des deux prostituées. Une grosse sommes mais amplement méritée. Je croise les doigts en hommage à Ranald et je répartie les récompenses. J'avoue que Méckil m'a carrément bluffée sur ses talents de joueuse.

Je m'apprête à réclamer ma tenue pour quitter le bordel, mais les deux filles, visiblement très enjouées, m'entraînent sur le lit. Après quelques baisers et caresses, particulièrement agréables, je cède aux tentations libidineuses. J'avoue aux deux filles n'y connaître rien aux relations lesbiennes et je les laisse mener les ébats comme elles veulent. Elles rigolent et semblent vouloir s'en donner à cœur joie.

Plus tard, après des relations sexuelles particulièrement jouissives, alors que les deux filles de joie sont endormies, je me glisse hors du lit dans le but de retrouver le vestibule d'où était sorti Rufus, plus tôt dans la nuit.

C'est donc nue que je quitte la chambre. Je me glisse en silence derrière le vigile assoupit en bas des marches. Je retrouve le passage emprunté par Rufus. Après quelques marches je tombe sur une porte fermée à clé. Je reste un moment devant avant de reprendre mes esprits et réaliser que je peux passer à travers grâce à ma bénédiction de Ranald. Ce que je fais.

J'arrive dans une pièce sombre et froide. On dirait une sorte de cuisine mais sans meuble. Plus loin je trouve un salon avec un mobilier ancien recouvert de draps. Des ronflements proviennent de l'étage, mais je n'ai guère envie d'aller voir, surtout dans ma tenue actuelle et sans être armée. Je réalise qu'il y a une porte non loin de la cuisine. Une porte sacrément ouvragée pour ce qui semblerait être a cave.

J'observe attentivement le rez-de-chaussée, afin de trouver un moyen de revenir ici et explorer le bâtiment de long en large. Je repère un courant d'air qui agite une toile d'araignée, révélant ainsi la présence d'un passage dissimulé. Je l'ouvrirai plus tard. Puis je découvre une petite porte. Elle doit mener sur l'arrière de la maison et n'est pas barricadée comme l'est l'entrée principale.

Je retourne ensuite me coucher avec les deux filles. Une nuit pleine de surprises et de révélations, dans plein de domaines différents, à ma grande surprise.



# LE DÉPART DES BÉRETS ROUGES

**Il y a deux façons de se débarrasser de gens embarrassants :  
les tuer tout simplement ou les persuader de conduire une action  
essentielle qui va conduire inévitablement à leur mort.**

*27 Faucille 2510*

Le lendemain matin les faubourgs sont en émoi. Le hameau de Thurinburg aurait été attaqué par des hommes-bêtes menés par un dragon-ogre. Ils sont partis en tuant plein d'ouvriers et ont emmené plein d'enfants. Il semblerait que la grogne monte parmi les ouvriers qui réclamaient des protections depuis bien longtemps. Le bourgmestre aurait envoyé les Bérets Rouges sur place afin de protéger la population.

Je quitte le bordel pour rejoindre mes compagnons au campement à l'extérieur de la ville fortifiée. On reparle assez vite de Jacob. Mara prétend que ses divinations lui font croire que le sauvetage d'hier n'a pas sauvé le type des griffes de la mort. Je donne des indications aux autres sur les mystères cachés dans la cave de Talula.

Soudain des clameurs se font entendre. Un détachement des Bérets Rouges – environ cent hommes – sont en train de quitter la ville pour aller chercher les enfants kidnappés. Günther fonce pour savoir si Jacob en fait partie et c'est bien le cas. Mais, plus inquiétant encore, alors que ces hommes vont traquer les hommes-bêtes, Bringor entend une rumeur qui se vérifie assez vite : tous les membres du détachement sont nouveaux, tous avec des problèmes disciplinaires.

Les Bérets Rouges sont équipés de bardas lourds et vont très certainement une marche forcée pour rattraper au plus vite les kidnappeurs d'enfants. Deux chevaliers de la Reiskguard accompagnent le contingent. Günther et les autres veulent suivre le mouvement. Je ne suis pas très chaude à cette idée, les opérations purement militaires ne sont pas mon fort, mais bon... je ne vais tout de même pas abandonner les autres.

Je vais donc voir jeune Teskari et Tanina la barde tiléenne pour demander à ce qu'ils surveillent Rufus pendant notre absence. Je leurs donne un peu d'argent, on se sait jamais ils pourraient en avoir besoin. Pendant ce temps Günther, Bringor et Mara sont partis achetés des provisions.

Nous rejoignons l'arrière de la troupe où des ouvriers ont pris les armes pour retrouver leurs enfants.

Pendant une grande partie de la journée nous suivons des pistes de terre plutôt entretenues. Puis, le soir, la troupe des Bérêts Rouges ordonne une courte pause. Nous retrouvons Jacob dans la nuit et nous nous entretenons un peu avec lui. Il parle d'une trentaine d'hommes-bêtes. Un groupe dont la centaine de Bérêts Rouges devrait se charger sans trop de difficultés. Mais le dragon-ogre à leur tête peut grandement changer la donne. Jacob nous confirme aussi que deux tiers des hommes présents pour cette chasse ont des problèmes avec la hiérarchie.

Jacob parle des deux chevaliers d'Altdörf. L'un d'eux n'est autre que Théo Von Scheufel, le gars que j'ai plumé hier soir... Il est accompagné de son sergent personnel. La rumeur voudrait qu'il mène une vie de débauche dans l'ombre de sa mère.

## UN PIÈGE ATTENDU FACE À UNE FORCE IMPRÉVISIBLE

**Le problème des pièges tendus à votre rencontre c'est que vous n'avez pas toujours le choix de vous y jeter ou non. Le mieux que l'on puisse faire c'est de prévoir au mieux les éventualités pour s'en sortir une fois à l'intérieur.**

*28 Faucille 2510*

Le réveil, quatre heures plus tard, est difficile, très difficile. Je regrette vraiment l'établissement de Talula et les plaisirs de la nuit là-bas. Günther prend le temps de promulguer quelques conseils aux ouvriers qui suivent la troupe de Bérêts Rouges.

En fin de journée on commence à arpenter la forêt primaire. Le terrain est bien plus compliqué à traverser mais les éclaireurs assurent que nous nous rapprochons de nos cibles. Ma panthère a le poil hérissé et grogne régulièrement ; Gunther et Mara sont bien sombres. Des signes qui ne m'inspirent rien de bon.

Puis un éclaireur revient vers notre position. Il annonce que le campement des hommes-bêtes n'est plus très loin. Les soldats abandonnent donc une partie de leur matériel pour avancer plus vite. Nous nous remettons rapidement en route.

Nous arrivons sur une ancienne carrière naine envahie par la végétation. Au centre un arbre millénaire étrange. Un côté de son écorce a été peint en blanc. Devant se trouve une quinzaine d'hommes-bêtes qui sont en train d'attacher les gamins entre eux pour les empêcher de bouger. Mais, soudain, il me semble qu'une bouche se dessine dans l'écorce de l'arbre et des yeux malveillants apparaissent soudain.

C'est effrayant ! Nous avançons dans cet espace caillouteux bordé par de hautes parois. La vision de l'arbre est atroce. Je reste obnubilée par la créature.

Puis, soudain, l'éclaireur se transforme. Des lames remplacent ses bras et il tue l'officier à la tête des Bérets Rouges. Et, comme si ce n'était pas suffisant, les hommes-bêtes font sonner des cors. Bientôt d'autres de ces sales créatures nous encerclent. Quel merdier ! Cela va dégénérer en bataille.

Bringor tire deux carreaux d'arbalète sur l'éclaireur/assassin qui plonge presque aussitôt dans la mêlée et se confond au reste des Bérets Rouges. Les plantes dans la carrière commencent à s'animer. Mara repère un espace un peu dégagé et tente de déplacer les combats hors de la masse végétale vivante. Je vois alors une liane attraper un Béret Rouge et répandre son poison sur lui, ce qui brûle ses yeux. Atroce ! Au même instant un homme-bête lance un gamin dans l'arbre qui le gobe. Je balance aussitôt mon tonnelet de poudre dans l'arbre après y avoir placé une mèche. Mais mon arme improvisée rebondie contre l'écorce et fait bien moins de dégâts que prévu. Günther lui rallie les troupes et commence à donner des ordres pour réordonner les forces des Bérets Rouges. Plus loin, sur les hauteurs, le dragon-ordre semble faire de même avec les hommes-bêtes.

Alors que j'essaie d'avancer vers les gamins, un carreau fuse et traverse la gorge d'un homme-bête qui allait me frapper. C'est l'œuvre de Bringor. J'entends aussi Mara hurler mais sans la voir. Elle doit probablement être au plein cœur de la mêlée. Des arbres s'animent après un terrifiant cri de l'arbre/démon et se joignent à la mêlée. Je poursuis vers les gamins pour les sortir de là. Mais quitter les lieux pour l'instant est impossible. Je vois de nombreux Bérets Rouges tomber sous les coups brutaux des hommes-bêtes. C'est un vrai massacre sanglant. Günther rappelle les troupes pour organiser une troupe de repli. Mais des dizaines d'hommes-bêtes arrivent en renfort. L'opération est de plus en plus catastrophique.

L'assassin réapparaît et tue le sergent de la Reiskguard. Bringor le traque. Mara hurle pour rameuter des troupes et sauver la peau de Jacob. J'envoie ma panthère dans les hommes-bêtes pour semer la zizanie. La plupart l'évite ou la fuit. Les créatures semblent avoir une profonde peur du félin... étrange. Günther nous extrait heureusement de là car il est clair que les hommes-bêtes vont bientôt nous écraser.

La plupart des fuyards sont blessés, certains gravement. Il va falloir faire une halte très vite si on veut leurs venir en aide. Thé Von Scheufel assure l'arrière-garde. Günther mène la troupe. Je suis bien amochée... et mes compagnons aussi.

On perd encore quelques hommes dans la fuite. Mais nous rallions une colline assez abrupte au dôme creusée, ce qui permet de nous arrêter pour soigner les blessés. Une forteresse de fortune naturelle s'offre donc à nous mais l'eau va peut-être vite devenir un problème. La défense s'organise très vite pour faire face à nos poursuivants.

Il reste une cinquantaine de survivants. Dix sont vraiment dans un sale état. Il y a aussi la dizaine de gamins. J'aperçois Théo qui discute avec Günther. Le chevalier tient le coup mais semble en manque. Günther lui ordonne d'organiser la défense.

Günther passe au milieu des plus blessés et facilite leurs passages dans l'au-delà. Bringor fabrique des barricades pour permettre aux tireurs de se planquer et rassemble des munitions de fortune (pierres, pieux,...). Mara s'occupe du chevalier et lui fait boire un truc. Sûrement un remède pour combler son manque. Pour ma part je recherche un moment ma panthère, mais aucune trace d'elle ici. Je m'occupe en même temps de soigner les enfants avec les quelques ouvriers encore en vie. Je fais aussi cela pour m'occuper l'esprit, autant que cela est possible.

Soudain du bruit provient des sous-bois. Les hommes-bêtes sont là. Des torches s'allument. Le dragon-ogre apparaît à la lisière des arbres et envoie un projectile au milieu du camp. Des cors sonnent, mais, alors que la suprématie est acquise pour les hommes-bêtes, ceux-ci se retirent. Il ne reste bientôt qu'une simple pierre au milieu du campement... une pierre verdâtre... Qu'est-ce que cela signifie ?

La pierre, légèrement luminescente, semble marquée d'un symbole assez grossier, une sorte de « X » dont le haut est barré. Étrange... Bringor la prend prudemment avec un morceau de tissu et la place dans un petit coffret. Je ne suis pour ma part pas super enthousiaste au fait de la ramener, surtout jusqu'en ville. D'ailleurs, ne serait-ce pas faire le jeu de nos ennemis que de la prendre avec nous ? Les autres ne semblent pas de cet avis.

La nuit est tombée, dangereuse et intimidante. Le coffret contenant la pierre est planqué dans un coin. Je n'arrive pas vraiment à trouver le sommeil.

Soudain, une silhouette apparaît dans le noir. Elle approche doucement. Je dégaine petit à petit mon pistolet. Puis, alors que je suis presque en position de tir, deux yeux jaunes se dessinent dans l'obscurité. La forme silencieuse n'est autre que ma panthère. Elle vient s'allonger à côté de moi, légèrement blessée par endroits. Je pose la tête sur son doux pelage et je trouve enfin un peu de quiétude.

# LA CAPTURE DE RUFUS

**Capter un ennemi est souvent bien plus compliqué que de simplement le tuer. Mais quand des informations cruciales contre un ennemi nous manquent, comment se passer des précieux renseignements que pourrait fournir l'un de ses alliés ?**

## *29 Faucille 2510*

Le lendemain matin je constate qu'il n'y a pas eu de morts pendant la nuit. Cependant, nombre des blessés les plus graves sont morts hier soir, pendant que Günther pratiquait ses soins.

Mara me passe des feuilles d'Astix. Elle me dit que c'est une plante pour soigner les animaux. Je me méfie un peu. Les halfelins sont connus pour leurs sales blagues. Mais cela n'a pas l'air d'être le cas cette fois-ci. J'enduis donc les plaies de la panthère pour faciliter leur guérison. J'ai d'ailleurs décidé d'un nom pour l'animal : elle s'appellera Nyx – pour Onyx.

Nous préparons ensuite le retour vers la ville. Cela ne va pas être une mince affaire. D'autant que nous ne pourrions pas soutenir un rythme aussi rapide qu'à l'allé.

## *31 Faucille 2510*

Nous arrivons non loin de Beschaffen. Günther a mené la troupe sur tout le voyage. Il sera donc très certainement sous tous les regards à notre retour en ville. Cela va malheureusement être à l'avantage de Rufus.

Mara et moi partons donc rallier la ville avant le reste de la troupe pour capturer Rufus avant qu'il ne puisse réagir. Nous avons aussi convenu que Bringor cacherait le coffre et son contenu bizarre à une bonne heure de marche de la ville.

Alors que nous ne sommes plus qu'à une petite demi-heure de la ville, Mara se blesse à la cheville. Rien de bien grave. Heureusement que nous ne sommes plus très loin. Nous arrivons cependant un peu plus tard que prévu, en fin d'après-midi. Mais cela nous laisse suffisamment de marge avec le reste de la troupe qui devrait atteindre la cité dans la matinée.

Nous nous rendons sans plus tarder à la caravane. J'explique un peu notre périple et les horreurs qui nous sont tombées dessus. Les membres de la troupe nous apprennent que le bourgmestre est mort, fauché par une crise cardiaque. C'est Gustave Chill, son adjoint, qui va prendre la suite.

J'interroge ensuite Teshari et Tanina sur les activités de Rufus de ces derniers jours. Il semble avoir rencontré beaucoup de gens en ville, négociant des arrangements avec des maisons nobles mais aussi avec des criminels, étudiants, ouvriers, dans divers endroits plus ou moins louches. Selon eux il doit être au Griffon Rouge en ce moment. Il a une maîtresse là-bas, une fille sans trop d'importance. Rufus est allé souvent chez Talula ; des visites plus ou moins longues. C'est aux abords du bordel que nous allons l'attendre ce soir, nos chances seront plus grandes de le coincer là-bas.

Le soir je me planque donc près de chez Talula. Plusieurs gros bras de la caravane sont avec moi. Mara aussi est venue mais avec sa petite taille et sa patte abîmée elle ne sera pas d'un grand secours dans un premier temps. Cependant elle a ramené des herbes avec elle et elle droguera Rufus une fois que nous l'aurons maîtrisé.

L'opération se déroule bien. Nous ramenons Rufus solidement ligoté et nous l'enfermons dans un grand coffre percé dans une des charrettes. Nous reviendrons l'interroger plus tard.

## RETOUR TRIOMPHAL ?

***La gloire est un manteau d'or. Elle va ouvrir les portes des grands de ce monde. Mais, dans les obscurs desseins, elle est comme un phare pour les flèches, dagues et balles qui vous sont destinées.***

*32 Faucille 2510*

En milieu de journée la troupe des Bérêts Rouges menée par Günther revient en ville. Une foule impressionnante accueille les héros. J'entends distinctement des gens scander «capitaine Günther». Plus moyen de miser sur la discrétion cette fois..

Le général Adler, commandant des Bérêts Rouges, ainsi qu'un jeune homme, très certainement Gustave Chill, sont les premiers officiels à rencontrer la troupe de Bérêts Rouges et leur nouveau chef. Très vite ce dernier disparaît dans le flot des notables. Mara et moi en profitons pour attraper Bringor et le tenir informer de la capture de Rufus.

J'aperçois Günther se rendre au temple de Morr. Il va sûrement y chercher conseil et préparer les commémorations pour les nombreux Bérêts Rouges tombés au combat. Il nous rejoint un peu plus tard au campement alors que nous prenons un peu de repos. Nous discutons bien vite de Rufus et de l'exploration du bordel. Il faudra que j'ouvre une entrée à mes compagnons au plein cœur de la nuit pour profiter des avantages offerts par l'obscurité.

Bringor et Günther projettent d'aller se planquer chez Jacob en attendant que la nuit soit bien noire. Pour ma part je sens que je vais encore profiter d'une excellente soirée chez Talula. Et, après ces derniers jours, cela va m'être plus que profitable. Cependant, pour prendre connaissance des lieux, j'accompagne le nain et Günther chez Jacob.

Mais, une fois sur place, nous découvrons une porte d'entrée fracturée. Nous montons au plus vite à l'étage. Nous y découvrons le corps d'une vieille femme, sûrement la mère de Jacob. Puis Günther signale que quelqu'un nous observe depuis l'extérieur. Bringor et Günther vont ressortir pour attirer son attention.

Du coin de l'oeil j'observe le type pour voir ce qu'il fait. J'ai très vite l'impression que mes comparses ont été repérés. Le type s'enfonce un peu plus dans les ombres, attend quelques temps et part dans le sens inverse à Günther et Bringor. Du coup je sors pour le suivre. Il se dirige vers la caserne des Bérêts Rouges et rentre à l'intérieur. J'attends dans le coin pour voir s'il ressort.

Vingt minutes plus tard une dizaine de types ressortent avec des masses à la main. Je retourne chez Jacob, mais mes compagnons n'y sont pas. Du coup je file vers chez Talula.

Quelqu'un m'interpelle soudain depuis les ombres. C'est Bringor et Günther. Nous discutons de comment nous donner rendez-vous pour pénétrer chez Talula. Le plan est que mes deux compagnons aillent se planquer dans une réserve avec une vue sur la porte arrière du bordel. Mais se pose aussi la question de retrouver Jacob. Il va sûrement falloir faire vite... et retomber sur nos poursuivants pour savoir où ils l'ont emmené. Günther évoque alors la Choppe de Bronze où il a rencontré Jacob et où il a vu le patron des lieux qui semblait être dans le coup des histoires de Jacob.

Quelques temps plus tard je rentre dans l'établissement de la Choppe de Bronze. Tous les regards se tournent vers moi. Je vais aussitôt à la rencontre du patron qui me sert un verre et me remercie pour l'aide apportée afin de retrouver les gamins enlevés. Je fais des allusions à Jacob et aux Bérêts Rouges. Il m'invite alors à discuter dans la cuisine.

Je rejoins le patron de la Choppe de Bronze. Je l'informe très vite de l'enlèvement de Jacob. Il me dit que celui-ci est probablement détenu dans les geôles même de la caserne ou dans le quartier sud, dans une simple cave ou autre endroit discret. Il va aller poser quelques questions pour éclaircir ce mystère. Il m'installe dans son appartement en attendant.

Le patron de la Choppe de Bronze revient une heure plus tard. Il confirme que c'est sous les ordres d'Adler que Jacob a été capturé. Il me parle du complot en ville qui a réussi à noyauter les Bérêts Rouges pour qu'ils agissent pour le compte des comploteurs. L'homme est persuadé que Jacob doit être détenu dans le quartier sud. Un quartier rouge pauvre protégé par des veilleurs qui pourraient être au courant de l'endroit précis où se trouve Jacob.

Je rejoins les autres et je divulgue les infos à mes compagnons. Mais alors que je parle une drôle de sonnerie retentit en provenance du beffroi. Nous nous dépêchons de quitter les lieux. Il est certain que la sonnerie est un appel pour nous mettre la main dessus. Nous courrons donc vers le quartier sud. Dans notre course vers notre objectif j'entends de nombreux pas résonner sur les pavés. Notre petit groupe accélère le pas pour perdre nos poursuivants. Nous filons vers le quartier sud.

Une fois dans le quartier sud mes compagnons et moi observons attentivement trois types qui discutent sous un porche. Deux d'entre eux doivent être des Bérêts Rouges en civil, le dernier un des veilleurs qui «surveillent» le quartier. Il faut faire parler un de ces gars pour savoir où se trouve Jacob.

Les deux Bérêts Rouges s'en vont. Seul reste le veilleur. Mais je suppose qu'il ne doit pas être seul. Un de ses comparses doit se planquer quelque part. Je confie ma panthère à Günther. Il semble assez mal à l'aise avec mais bon... cela ne va pas durer. Je me mets ensuite à courir. J'arrive au niveau des types qui discutent. Je leurs fais un signe puis je disparaiss dans une nappe d'ombre, je me téléporte derrière lui et je pointe mon arme sur son cou. Je recule dans l'ombre avec lui. Son collègue commence à inspecter les alentours. Il avance lentement dans ma direction. Puis, soudain, un tir le frappe... enfin le frôle.

J'assomme le gars devant moi. Il tombe net sur le sol. Dans la rue l'autre veilleur lutte avec ma panthère alors que Günther est en train de lui charger dessus. Je tente d'aider avec mes dagues de lancer mais c'est assez peu efficace. Le veilleur hurle. Une de mes dagues se fige dans sa gorge mais d'autres arrivent déjà sur place. Ils sortent d'une maison proche avec des épées à la main.

Un nouveau combat s'engage. L'un des assaillants est très vite fauché par Günther. L'autre, plutôt intelligent, décide de s'enfuir. Mais ma panthère le poursuit et le plaque au sol. Je me précipite sur lui pour lui placer mon couteau sous la gorge.

Nous nous réfugions dans les ombres d'un escalier, cachant les corps des deux veilleurs tombés. Nous ligotons le type que j'avais assommé



et Günther commence à interroger son collègue. Le Veilleur, qui a vu deux de ses camarades tomber, s'exécute sans discuter. Il crache le nom de son chef : Wézilo Kirsten. Puis on l'interroge sur Jacob. Le veilleur nous donne la planque probable où il a dû être emmené. Il semblerait que les veilleurs paient les Bérêts Rouges pour être tranquilles. La petite affaire avec Jacob doit faire partie des petits arrangements entre les deux organisations.

Nous ne perdons pas de temps et nous nous dirigeons vers la planque indiquée par le Veilleur.

## LE QUARTIER DES BRÛLERIES

*Les quartiers pauvres ne sont pas régis par les mêmes règles, pas gouvernés par les mêmes dirigeants, ni surveillés par les mêmes forces de la loi que les cités dont ils dépendent. Mais, au final, les cités sont les seules à décider du degré de cette liberté apparente, en fonction de leurs intérêts.*

*32 Faucille au 1 Alambic 2510*

Nous sommes au cœur d'un enchevêtrement de ruelles étroites, de passages suspendus... un vrai labyrinthe au milieu de hautes maisons.

Soudain un bruit se fait entendre. Il s'agit d'abolements. Peut-être une meute lancée à nos trousses. D'autant que je perçois des voix qui semblent encourager les animaux. Nous rentrons dans la maison la plus proche afin d'atteindre les hauteurs. Les bruits cessent un instant avant de recommencer encore plus forts. J'ouvre une porte pour me retrouver au niveau d'une mezzanine où une quinzaine d'hommes crient devant un combat de chiens. Un peu plus haut un type se fait sucer la queue par une prostituée en matant le spectacle. Il fume une pipe -la pute aussi d'ailleurs- et nous regarde débarquer, mais n'entreprend d'en informer personne.

Je contourne la fosse pour rallier une passerelle qui donne sur une maison voisine. Bringor et Günther suivent le mouvement. Mais, alors que nous empruntons le passage suspendu, un gros type se retourne. Il est en plein milieu du passage. Bringor fonce tête baissée et tente de le percuter mais le gros bonhomme attrape le nain et tente de le lancer dans le vide. Heureusement Bringor s'accroche à lui.

Je colle mon pistolet contre le ventre du type et je lui dis de relâcher « mon pote ». Il s'exécute sans tarder. Bringor, à peine au sol, lui décroche un putain de coup dans les couilles tandis que Günther envoie la hampe de sa hallebarde dans la tête du gars. De vrais bourrins.

C'est alors que j'aperçois la pute de tout à l'heure nous regarder. Elle est en train de donner l'alerte... ce n'est pas bon du tout. On se barre au plus vite de là.

Nos poursuivants sont bientôt en bas, en hauteur, sur les côtés... Bref de partout. Alors que je rentre dans un nouveau bâtiment un homme jaillit d'une porte devant moi. Il est grand, bedonnant, une grande moustache sur le visage, un rondin à la main et complètement nu. Il grogne. Je cours vers l'escalier situé à sa droite. Bringor ne réagit pas assez vite et se prend un coup de rondin. Günther charge alors et assène un puissant coup d'épée à note adverse du moment. Celui-ci recule, furieux et blessé.

Un peu plus haut nous arrivons dans une grande pièce dont deux des côtés sont à l'air libre. Deux types sont en train de discuter avec des Bérêts Rouges. Ces derniers montrent des dessins... des portraits de nous pour être plus précise. Les criminels se tournent vers nous, leurs yeux s'écarquillent et les Bérêts Rouges se retournent. Bringor fonce. Je tente de le suivre alors que Günther entame le combat et fait tomber un des miliciens.

Nous fonçons. Puis, sans prévenir, Bringor s'arrête soudainement. Il se rappelle avoir entendu les Bérêts Rouges parler de Jacob... Il faut retrouver notre chemin maintenant et cela ne va pas être facile dans ce dédale. Pour cela il faudrait que je trouve un point en hauteur. J'entre donc dans un grenier où s'entasse tout plein d'ivrognes endormis. Je passe par une ouverture et je me hisse sur le toit.

J'observe les environs à la recherche de l'endroit où nous sommes tombés sur les Bérêts Rouges, quelques minutes auparavant. Mais j'entends un craquement, je recule prudemment, un autre craquement retentit, puis soudain les tuiles glissent sous moi et m'entraînent dans leurs chutes. Je pousse un cri.

Je suis désormais accrochée à une gouttière avec deux doigts. Je sens que cela ne va pas tenir très longtemps et bien que j'entende mes compagnons s'agiter pour venir me porter secours, je prends appui contre le mur en face de moi pour me propulser sur un toit situé derrière moi. La tentative est risquée mais après mon envol je m'écrase de nouveau contre des tuiles, à mon grand soulagement. Je reste immobile un instant, pour reprendre mon souffle et mes esprits.

J'aperçois Günther dans un trou qu'il vient de creuser dans le mur du grenier, pas loin de l'endroit où j'étais accrochée. Je lui fais signe que je vais redescendre. Ce que je fais en empruntant le premier grenier venu. Je me retrouve alors dans un grenier où sont entreposés des fruits secs et des noix. J'en prends un peu. Je vais vers le panneau de bois qui marque

la sortie de la pièce, mais celui-ci est solidement bloqué. Sûrement y a-t-il une serrure de l'autre côté. Je tapote à la porte de manière régulière.

Un peu plus tard j'entends un « Chut ! ». Mes compagnons ont réussi à me trouver. Mais, très vite, j'entends aussi une autre voix. On dirait une vieille femme. Cela parle de « Couper les couilles ». Quelqu'un vient m'ouvrir.

C'est une vieille femme. A peine suis-je sortie qu'elle me menace de faire de moi une traînée qui va passer tout le reste de sa vie au bordel. Charmante vieille peau... heureusement tenu en respect par Bringor et un tromblon qu'il a dû prendre à la vieille en question. Je lui colle des noix dans la bouche alors que mes comparses la ligote. J'en ai marre d'entendre ses insultes. Surtout qu'elles ne varient pas.

Nous repartons ensuite du côté de l'endroit où nous avons rencontré les Béréts Rouges. Nous passons au travers de la battue lancée contre nous. Une fois sur place nous remarquons alors trois cages de fer au-dessus d'un trou et une quatrième dont on ne voit que la chaîne. Nous remontons cette dernière et très vite Jacob nous apparaît. Il est bien mal en point. Nous l'extrayons de sa prison de métal avant de redescendre la cage pour éveiller les soupçons le moins possible.

Il nous faut désormais trouver un lieu où cacher Jacob pendant que nous nous lançons sur les traces de Wézilo. Nous allons donc dans un grenier proche pour l'y dissimuler. Notre premier choix n'est pas le bon, à l'intérieur semble se dérouler un trafic d'argent, nous continuons donc pour en trouver un sûr et vide.

Nous commençons donc à installer Jacob dans un grenier où règne une odeur assez infecte. Soudain un concert d'aboiements retentit. Des gens se précipitent vers nous alors que nous quittons les lieux au plus vite. Un type réussit à barrer le passage à Günther et Bringor situés derrière moi. Bringor pousse le capitaine dans les marches pour dégager le passage. Un brin violent comme méthode mais notre poursuivant est à terre, peut-être mort, tandis que le capitaine se relève.

Dans un bâtiment attenant je dépose Jacob. Nous en profitons pour souffler un coup. Jacob, qui a repris conscience, nous livre quelques infos sur Wézilo. Nous apprenons que la vieille peau enfermée dans son grenier serait la mère de Wézilo. Jacob nous fait la description de Wézilo : cheveux bruns bouclés en touffe, grande carrure.

Comme nous connaissons le chemin pour aller chez la vieille nous nous rendons directement là-bas. Deux grands gaillards montent la garde sur le pallier. J'entends déjà la vieille gueuler de « Couper des couilles » et de « Faire la fête de la brune ». Elle est vraiment obsédée cette conne.

Bringor ouvre le feu au tromblon. Je tire à mon tour tandis que Günther charge. Puis, alors que le combat s'engage avec les sentinelles, Wézilo sort de la maison, telle une furie et attaque Günther sans tarder. Ma balle atteint un des deux gardes au visage ; il s'écroule. Bringor charge pour déstabiliser Wézilo mais le manque complètement. Günther subit les puissantes attaques du maître du quartier.

Je me précipite en avant vers la vieille qui vient juste de montrer le bout de son nez et de lancer une casserole d'eau chaude sur le nain. Quand j'arrive sur elle, la vieille me tape avec sa bouilloire qui heurte mon arme et la précipite deux étages plus bas. Je siffle donc ma panthère pour maîtriser la bonne femme. Mais elle est coriace et blesse même Nyx à la patte avant de courir se réfugier dans sa maison. J'ordonne à Nyx de rester ici pendant que je me lance à la poursuite de la mère de Wézilo.

Quand j'arrive dans la cuisine elle est en train d'enjamber la fenêtre pour s'enfuir. L'idée me traverse un instant de la pousser dans le vide mais je l'attrape par le bras et renvoie brutalement dans la pièce avant de la ligoter.

Il y a des papiers sur la table. Des plans de la ville et des bâtiments. J'embarque le tout sans me poser trop de questions. Avant de ressortir avec la vieille dans les bras, des noix plein la bouche... encore une fois. Je la confie à Bringor, tandis que je prends ma panthère dans les bras. Günther a réussi à forcer Wézilo à se rendre. Notre capitaine à l'air d'avoir morflé.

Peu après avoir quitté la demeure de Wézilo, les Veilleurs et les Bérêts Rouges nous tombent dessus et nous accueille avec une volée de carreaux. L'un d'eux touche Wézilo à la gorge. Nous nous abritons. Günther tente d'arrêter l'hémorragie de Wézilo mais il est certain que ce dernier vit ses derniers instants. Günther lui demande donc qui a demandé la capture de Jacob. Il répond : «des sorcières», «le cercle». Une réponse plutôt effrayante. Nous laissons la vieille pleurer son fils et nous fuons récupérer Jacob.

En chemin Günther manque de tomber de plusieurs étages alors que nous jouons les monte-en-l'air sur les toits du quartier. Nous arrivons cependant à destination sans trop d'encombre. Nous reprenons Jacob et nous quittons le quartier des Brûleries alors que la ville s'éveille. Nous rejoignons la Choppe en Bronze. Je suis épuisée, tout comme mes compagnons.

# HISTOIRES DE SORCIÈRES

**La sorcellerie est certes puissante, mais qui aurait envie de devenir  
une vieille mocheté puant le cadavre à plusieurs mètres ?**

## *1 Alambic 2510*

De retour à la Choppe de Bronze, je confie les plans trouvés chez Wézilo à Günther qui va se charger de les étudier pendant que moi et Bringor nous rendons chez Talula pour y découvrir le secret qui se cache dans la petite maison juste à côté du bordel. Dans les plans il y a des listes de noms : probablement des cibles à éliminer et des plans de la poudrerie de la ville, qui se situe de l'autre côté de la rivière.

Une fois sur place je crochète la petite porte que j'avais repérée de l'intérieur. J'entre dans la pièce où règne une odeur assez désagréable et je me dirige vers l'étranger porte scellée. Nous croisons un gros chien qui descend de l'escalier et va s'allonger sur le tapis, sans aboyer. Pas très efficace comme chien de garde.

Je suis en train de chercher un moyen d'ouvrir la porte quand j'entends un claquement. Un carreau d'arbalète me transperce. Je traverse immédiatement la porte grâce aux dons de Ranald. Je traverse une pièce où se trouve une grande table et un autel avec des bougies et des traces de sang. C'est presque terrifiant de ne voir aucun signe du chaos sur l'autel.

Derrière moi les portes s'ouvrent. Le nain se tient dans l'ouverture, la hache à la main, les yeux complètement blancs. J'attends qu'il s'avance dans la pièce et je tente de passer en vitesse pour quitter les lieux. Mais le nain réussit à me mettre un coup au passage. Je sors tout de même. Le chien se tient devant moi, les yeux blancs lui aussi. Puis soudain il est juste à côté de moi, pose sa patte sur ma main avant que j'arrive à fuir les lieux. Je cours pour rejoindre Günther le plus vite possible.

J'arrive à la Choppe en Bronze à bout de souffle. Je recherche Günther pour le prévenir de ce qui vient d'arriver avec Bringor. Notre chef de compagnie est tranquillement attablé devant une soupe. Il faut dire qu'il a bien morflé dans le quartier des Brûleries. Mais pas le temps de se reposer, je lui raconte la domination mentale de Bringor par une créature magique sous l'apparence d'un chien. Günther verse de l'alcool sur ma plaie... ça fait un mal de chien.

Je guide Günther jusqu'à la petite baraque. Je progresse discrètement car des Bérêts Rouges sillonnent le quartier. Malheureusement Günther se révèle très inefficace dans le domaine de la discrétion et je réalise bien vite que des Bérêts Rouges l'ont repéré.

Des Bérêts Rouges arrivent dans notre ruelle. Je me glisse dans l'ombre d'un porche tandis que trois hommes commencent une course en direction de Günther. Ils passent devant moi. Je ne tarde pas à suivre le mouvement. Je retombe sans difficulté sur Günther, encerclé par les trois Bérêts Rouges qui ne cessent d'appeler des renforts à grands coups de sifflet. J'arrive dans le combat alors que Günther lutte contre solides trois adversaires, mais je doute de pouvoir lui être d'un grand secours si plein d'autres Bérêts Rouges arrivent.

Je m'éloigne donc du combat et, à l'abri des regards, je gueule « au feu ! ». Mes cris d'alerte sont très vite relayés par les habitants voisins, des gens sortent des maisons et commencent à évacuer. Toutes leurs manœuvres semblent bien préparées et organisées. Comme quoi le feu n'est pas du tout pris à la légère par ici. Mais alors vraiment pas.

Je reviens vers le lieu du combat. Un des Bérêts Rouges est déjà au sol. Je me place dans le dos des deux autres pour prêter main-forte à Günther. Mes attaques sont relativement inefficaces contre des adversaires aussi bien armurés qu'eux. Puis soudain un des Bérêts Rouges attrape mon bras et ma dague est emportée vers Günther. Merde ! J'arrive tout de même à placer un coup dans les côtes de mon adversaire. Günther en profite alors pour tuer son assaillant et taillader le mien dans le dos. Il s'écroule sur le sol.

Sans prendre le temps de souffler j'entraîne Günther en direction du bordel. Dans les rues mon appel au feu a provoqué un véritable chaos. Les Bérêts Rouges ne sont plus en mesure de nous suivre, surtout que les habitants doivent attendre autre chose d'eux en ce moment précis.

Une fois au niveau de la petite maison située derrière Chez Talula, je crochète la serrure. Günther se tient à l'abri des regards dans une réserve de bois. J'ouvre la porte. J'entends une conversation entre deux femmes sans vraiment saisir le sens de leur discussion. Une des voix est éraillée, cassante et méchante, l'autre plus douce, plus jeune et traduit une certaine soumission. J'avance à pas de velours pour voir les deux femmes, sûrement des sorcières. Mais, alors que j'avance vers la sortie en toute discrétion, une voix s'adresse à moi. Je sens alors un sortilège glisser sur moi. Une sensation bien désagréable. Je décide donc de faire demi-tour et d'affronter les deux femmes.

Depuis l'entrée de la pièce j'aperçois une très belle jeune femme, la fille du bourgmestre, Denae. L'autre est une grande et vieille femme aux longs cheveux blancs. Sa peau est tirée sur ses os, ses yeux laiteux et une odeur désagréable émane d'elle.

Je vais pour saisir mon flingue et tirer sur la vieille sorcière. Je réalise dans le mouvement, qui se perd dans le vide, que je ne dispose plus de mon flingue... Merde ! Je gueule et je cours vers la sortie. Mais, devant la porte, se trouve déjà la vieille sorcière. Je crie «Günther» alors que la vieille parcheminée m'annonce que tout est perdu pour nous. Je lui balance ma dague.

Derrière moi la jeune nana arrive et me plante férocement sa dague. Elle est bien plus forte qu'il n'y paraît. La vieille avance et lance vers moi ses mains aux longs ongles griffus. J'utilise mes avant-bras pour me défendre. Sa griffure ronge ma peau. C'est atroce !

Günther défonce soudain la porte et fonce vers la vieille sorcière, lui assène un puissant coup, mais celle-ci se retourne instantanément et arrête l'arme... avec sa main. Incroyable ! Mais pas question de se laisser déstabiliser, je profite de l'occasion pour la frapper dans le dos. Mais de nouveau elle se retourne instinctivement et pare mon attaque. Je repère une épée accrochée le long du mur. Je la prends et je l'enfonce dans le corps de la vieille femme. La lame reste coincée en elle... mais cela n'a pas autant d'effet que sur quelqu'un de normalement constitué.

La jeune sorcière en profite pour m'attaquer, mais je la vois venir. J'ai le temps d'esquiver son coup et de lui donner un grand coup de coude dans le visage, ce qui l'envoie valser en arrière. J'en profite aussitôt pour me lancer vers elle. J'attrape une chaise dans le but de la lui fracasser sur le dos. Dans la précipitation, je heurte le plafond ce qui ralentit complètement mon coup et le rend inefficace. Je la saisie alors au col et je lui écrase la tête contre la table. Son nez se brise. Elle me dégage avec fureur. Son visage est en sang. Danae s'avance vers moi et me balance contre le mur. Quelle force !

Je profite alors de ma position pour faire tomber une armoire sur elle. Elle tente d'esquiver mais glisse dans son propre sens, un court instant. Un instant fatal puisque le lourd meuble de bois s'écrase sur elle avec violence. J'entends les sinistres craquements de ses os. C'est assez atroce... mais mérité.

Je ramasse la dague de la jeune sorcière et je me précipite sur la vieille pour tenter de la poignarder. Elle se retourne très vite vers moi, folle de fureur, mais son coup manque, fort heureusement. S'en suit un affrontement long et douloureux où Günther et moi peinons à porter des coups efficaces alors que sa magie défensive semble ne plus faire effet. Elle enchaîne les coups sur moi. Je ne parviens qu'à essayer de me défendre, du mieux que je puisse, et, bientôt, je me retrouve incapable d'agir, à bout d'énergie. Heureusement cela coïncide avec une violente attaque de Günther qui achève enfin l'horrible créature.

La sorcière pousse un cri strident et devient soudain un squelette avant de tomber en poussière. L'épée retombe sur le sol, une épée ancienne dont Günther s'empare. Mais pas le temps de faire une pause. Il nous faut retrouver le nain.

## UN NAIN NON-MORT

**La mort est le moment le plus fugace de l'existence finalement. Cela ne dure que quelques minutes tout au plus. Après ce n'est que l'éternité qui suit la mort. Mais qu'est-ce qui suit la non-mort alors ?**

### *1 Alambic 2510*

A peine le combat contre les sorcières terminés que nous entendons, Günther et moi, des gens qui sont en train de forcer le passage entre le bordel de Talula et la maison où nous sommes. Nous nous plaçons donc de manière à les accueillir, bien que l'envie d'un autre combat ne soit pas là, surtout que je suis à bout de forces.

La porte explose. Deux brutes en surgissent. Ils sont suivis de près par Talula qui leurs ordonne de nous attaquer. Günther fonce, abat un des gars d'un coup d'épée et blesse l'autre que j'achève avec un lancer de dague. Talula se rend aussitôt. Je vais près d'elle et je lui colle ma dague sous la gorge avant de lui demander où se trouve le nain. Elle me répond qu'il a déjà parlé et qu'il est mort.

Talula nous entraîne vers la cave, là même où Bringor m'a attaquée. Le corps du nain repose sur l'autel. Son corps est gravé de symbole, sa gorge tranchée... Un triste spectacle. Talula se vante alors que nos autres compagnons ont été vendus et que des hommes sont déjà à la recherche de Rufus. De colère je lui plante ma dague et son corps sans vie s'écroule sur le sol.

Mais, alors que je quitte les lieux avec Günther, du bruit se fait entendre derrière nous. C'est le nain. Il vient de s'asseoir sur l'autel et crache des morceaux de pierres vertes luminescentes. Il convulse sur le sol avant de se relever, et d'une voix éraillée il s'adresse à nous... Mais comment cela se peut-il ? Sa gorge est tranchée... tellement que sa tête semble prête à tomber. C'est invraisemblable ! J'observe Günther, autant surpris que moi et bien incapable de prononcer le moindre mot.

Mais, soudain, malgré la difficulté de digérer la « non-mort » de Bringor, il faut se rendre à l'évidence que d'autres choses attendent d'être résolues au plus vite. Le cas du nain, pour l'instant, n'est plus urgent... enfin ce n'est plus une question de vie ou de mort... juste une question de mort... ou de Morr ?



Nous nous rendons donc au campement le plus vite possible pour prévenir le reste de la compagnie. Nous passons au travers de la foule, qui pour une partie d'entre elle commence à émettre des contre-ordres vis-à-vis de l'incendie. Nous nous frayons un chemin à travers la population en panique ou en colère, enfin Bringor et Günther se fraient un chemin, pour ma part je me contente de suivre le mouvement.

Une fois sur place nous constatons que la caravane n'est plus là. Heureusement Fortanet arrive et nous annonce que des types sont venus rôder dans la caravane. Ils ont été neutralisés mais la compagnie a préféré bouger pour éviter toutes mauvaises surprises. La caravane est plus au sud. Fortanet va nous y conduire.

Nous fonçons au campement, juste de quoi voir où il se trouve, récupérer des combattants et retourner au bordel de Talula pour accueillir ceux qui viendraient y prendre des ordres, et se tenir prêt, en ville, à évacuer Jacob. J'en profite pour prendre un pistolet dans les réserves.

Une fois dans le bordel, nous bloquons complètement la porte arrière. Puis nous installons Bringor dans une chambre où Fortanet va pouvoir le recoudre. Pour le moment c'est le seul autre membre de la compagnie à être au courant. Günther va s'assurer de lui faire comprendre la nécessité, pour le moment du moins, de garder cette information confidentielle.

Moi je pars à la recherche de Meckyl et Boya dans l'établissement. Je parviens à retrouver la chambre où dort Boya. Je la réveille. Elle met un moment à me reconnaître. Je lui répète de me faire confiance même si pour le moment je ne peux pas trop en dire. Je lui dis qu'il est important qu'elle se rende à la Choppe de Bronze ou y envoie quelqu'un pour dire au patron que les invités de la nuit repasseront prendre le coli brisé... ou quelque chose du genre... je n'ai plus les idées très claires.

Je lui annonce aussi la mort de Talula, ce qui la met complètement en panique. Elle pense que Wézilo (lui aussi mort) va reprendre possession du bordel avec ses gars des Brûleries. J'essaie de la rassurer, de lui dire que je vais arranger cela, mais encore une fois je suis trop crevée.

Boya me donne un baume pour mes brûlures. Je vais me laver un peu, notamment pour enlever le sang que j'ai sur moi, avant d'aller m'écrouler dans le lit, où Boya dort déjà. Je suis harassée et à peine une minute plus tard je tombe dans un profond sommeil.

# L'ASSAUT DES COMPOSITEURS

**Les compositeurs s'imaginent souvent détenir des vérités cachées ou des secrets monstrueux. Mais bien souvent il ne s'agit que de leurs propres désirs retravaillés, réinventés, réarrangés, pour correspondre aux actions qu'ils souhaitent mener.**

## 1 Alambic 2510

Je dors d'un profond sommeil, mais, soudain, des fracas me réveillent. Ils proviennent d'en bas. Je réveille Boya et je lui demande si elle connaît un coin où se planquer. Elle me propose de me cacher au-dessus du baldaquin. Un peu risqué, mais ce n'est pas un coin où l'on va vérifier souvent.

Alors que je suis en position depuis une petite minute, la porte s'ouvre. Des mecs pénètrent dans la pièce et demandent à parler à Talula. Boya joue la comédie, mais heureusement que les types en face sont pressés car ce n'est pas son fort. Les Bérêts Rouges quittent la pièce assez vite. Je reste un moment sur ma planque, histoire d'assurer le coup.

Un peu plus tard, Boya me propose d'enfiler une robe à elle, histoire de passer assez inaperçue dans les rues de la ville. C'est vrai que ma tenue noire en cuir façon cambrioleur n'est pas super efficace en plein jour et à la vue de tous. Boya m'aide à parfaire mon déguisement.

Ensuite je file à la Choppe de Bronze où se retrouvent Bringor et Günther. Günther est certain d'avoir vu la mère du chevalier -Von Schteufel- du côté de la petite maison à l'arrière du bordel de Talula. Elle serait donc liée aux sorcières ? Nous finissons par raconter notre histoire de sorcellerie au patron de la Choppe de Bronze qui tombe un peu des nus.

Puis nous décidons de faire venir le père Bormann, il sera peut-être nous aiguiller sur la suite à donner. C'est le patron de la Choppe de Bronze qui se charge de trouver un messager pour faire venir le prêtre jusqu'à nous.

Le père Bormann arrive. Nous lui racontons toute l'histoire à propos des sorcières et des complots qui se trament dans la ville. J'arrive à peine à étouffer un rire quand Günther demande au père Bormann s'il connaît l'établissement « le bordel de Talula ». Le bonhomme ne se démonte pas et répond « Juste de nom ! ». Je n'y crois pas vraiment, mais que pouvait-il dire d'autre ? Nous répondons au mieux à toutes les questions qu'il nous pose.

A la fin de notre discussion Bormann semble satisfait et nous propose d'attendre la nuit. Ensuite nous rejoindrons avec lui les murailles pour atteindre le palais et rencontrer le chancelier, le comte électeur de l'Os-termark, Wolfran Hertwig. Nous allons prendre Jacob avec nous, il sera un bon atout pour corroborer nos dires. Je prends aussi ma panthère, qui semble bien remise de sa blessure de la veille.

Le soir nous atteignons le palais sans soucis. Nous empruntons un passage à la base des murailles qui nous entraîne jusque dans la cour intérieure du palais. Malheureusement des Bérêts Rouges sont présents. Et, bizarrement, pour certains, quittent bien vite leur poste.

Un peu après nous entrons dans une grande pièce où brûle un grand feu dans une cheminée. Le chancelier est assis derrière un beau bureau en bois. C'est un homme d'une cinquantaine d'années plutôt mince. Günther s'approche et lui explique de nouveau toute l'histoire, comme au père Bormann.

Très vite le chancelier demande à voir le commandant de la garnison de Bérêts Rouges stationnés au palais... mais celui-ci est étrangement absent. Nous apprenons par un messager que les Bérêts Rouges sont en train de se rassembler au niveau de la caserne et que des combats ont été signalés à la redoute. Nous devons aller sur place. On me confie des pistolets et cent gardes du palais sont très vite dépêchés pour accompagner le chancelier vers la caserne.

Alors que nous remontons la grande rue, au niveau de la place de Sigmar, Bérêts Rouges et gardes du palais se rencontrent. Le chancelier s'avance pour commander aux Bérêts Rouges de rentrer chez eux mais, au même moment, la mère Von Schteufel sort de la maison Von Gueren. La femme de ce dernier est d'ailleurs à ses côtés. Oia Von Gueren porte deux dagues étranges à la ceinture.

La femme Von Schteufel parle de tromperie. D'une vieille tromperie comme quoi le chancelier n'est pas de sang noble et n'a aucune légitimité à diriger Beschaffen. Elle affirme que la ville appartient à sa famille. Elle fait quelques gestes de la main et des traits de feu partent de ses doigts pour frapper le groupe d'officiers. Les Bérêts Rouges se lancent aussitôt dans la bataille. Oia, qui se trouvait à plusieurs mètres, est soudain au contact avec le chancelier. Seul Günther est assez proche pour s'interposer et protéger le chancelier des attaques plus que rapides de la femme Von Gueren.

J'aperçois la sorcière Von Schteufel incanter en direction des gardes du palais. Plusieurs se figent sur place, comme paralysés. C'est à cet instant que j'aperçois aussi son fils, le chevalier, il combat aux côtés des Bérêts Rouges.

Mais son attitude est étrange... on dirait une sorte d'automate. Bringor sorte sur la vieille femme mais celle-ci esquive l'assaut et vaporise le nain du bras par un trait de feu. Bringor semble tenir... je ne sais pas trop par quel miracle. Le feu se répand sur les maisons proches de la place... les Bérêts Rouges attaquent comme fanatisés... Les choses se compliquent de plus en plus.

Je tente de tirer sur Oia pour libérer Günther de son combat, mais sans grande efficacité. Günther profite de la distraction pour lui asséner un grand coup de hallebarde et la tranche en deux. La Von Schteufel avance aussitôt vers nous et agite ses doigts. Je vois avec horreur le corps d'Oia qui commence à se relever. Je recharge frénétiquement mon flingue. Je tire dans le dos de la sorcière mais mon assaut est assez inefficace, putains de tirs mal cadrés.

Puis la vieille s'assoit sur un bâton et commence à léviter. Je tente un dernier tir mais elle s'échappe. Mais je vois Bringor prendre son élan et lancer une hache de lancer. La tête de la sorcière retombe sur le sol tandis que son corps chute dans la cathédrale de Sigmar en flammes.

Aussitôt de nombreux Bérêts Rouges s'effondrent au sol et crient. Le général fuit. Günther ordonne qu'on stoppe Adler. Des gardes du palais s'interposent aussitôt et transpercent le général Adler et son cheval de leurs hallebardes.

Les cloches d'alerte retentissent dans la nuit. Gardes du palais et Bérêts Rouges œuvrent ensemble pour éteindre au plus vite les flammes qui ravagent le cœur de la cité. Bringor s'écroule au sol, ivre de fatigue et assommé par la douleur de ses blessures. Günther s'empare aussitôt de son corps et le conduit vers le temple le plus proche.

## RETOUR AU CALME SUR BESCHÄFFEN

*Nous jugeons les souffrances du passé, sans comprendre véritablement leurs sens aux moments où elles se sont produites, dans l'espoir que le futur ne les voient pas rejaillir et nous infliger ces mêmes blessures.*

1 Alambic 2510

Günther apporte le nain au temple de Shalya pour que des prêtresses puissent s'occuper de notre compagnon. C'est Edina Karltenbraü, la grande prêtresse du temple qui vient en personne diagnostiquer Bringor et remarque assez vite son état «particulier». Elle demande à Günther de prier avec elle.

Pour ma part je repars très vite vers la grande place. La cathédrale de Sigmar ne sera bientôt plus qu'un tas de cendres mais le feu commence à être maîtrisé, ou plutôt contraint à consommer certaines zones. Heureusement que les Bérêts Rouges ont repris leurs esprits, sans eux le combat contre le feu aurait sûrement été plus catastrophique encore.

## 2 *Alambic 2510*

Au matin j'apprends que des gens ont bien tenté de prendre d'assaut la redoute. Ils ont été repoussés fort heureusement.

Vers midi je reçois un message du prince qui me prie de ne pas quitter la ville. Mes compagnons ont reçu une missive similaire. Le prince nous a même réservé une chambre au Griffon Rouge. Pour ma part je vais profiter du bordel. Jouer et s'envoyer en l'air, c'est pas mal pour décompresser !

## 6 *Alambic 2510*

Aujourd'hui c'est un jour très particulier pour la compagnie. Nous allons procéder au procès de Rufus.

Le soir, tout le cortège est là. Rufus est introduit dans la grange où va se dérouler le procès. Il est fatigué et nerveux mais il change soudain d'attitude au moment où Égethloga nous rejoint. Il se dresse sur ses pieds et la défie du regard.

Quel salaud de se comporter ainsi. Cette pauvre femme n'est plus que l'ombre d'elle-même depuis la mort de son fils.

Rufus a eu l'occasion de se laver, d'enfiler des vêtements propres et de bien manger. Livia et Magda sont dans un coin, comme Tadéus, assistant à la scène sans trop comprendre de quoi il en retourne.

Günther initie le procès. Rufus ne dit pas grand chose. Il affirme juste ne jamais avoir fait partie de la compagnie et donc ne l'avoir jamais trahie. Il traite même notre feu capitaine d'assassin avant de hausser la voix pour lancer à l'assemblée : «Et la vieille bique elle le sait bien !». Il continue avec des insultes à l'encontre de notre doyenne. Elle pâlit et tombe en arrière sous le choc. Certains compagnons se chargent de la ramener dans sa caravane.

Le procès de Rufus marque une sorte de pause. J'en profite pour interroger Rufus grâce au don de Ranald pour saisir les désirs profonds des gens. Je ressens des choses très contradictoires chez lui ; une profonde haine envers nous et une envie d'en finir. Mais une envie singulière. Il s'en moque. Il semble persuadé que la suite des événements va lui donner raison. Je lui affirme que le fait d'œuvrer avec les forces du chaos ne le sauvera pas. Il se contente de sourire.

L'assemblée est de plus en plus mal à l'aise vis-à-vis d'un Rufus qui se terre dans un silence profond. D'ailleurs cet enfoiré profite de la situation pour plomber les membres de la compagnie d'une grande souffrance, celle de ne pas savoir le pourquoi de ses actes et des autres qui nous ont trahis.

Günther fait sortir Rufus pour que l'assemblée puisse délibérer.

Rufus est ensuite ramené dans la grange. Il a un bandeau sur les yeux. Sa mort par pendaison lui est annoncée. Tout le monde attend que Günther fasse le travail de bourreau. Une corde est tendue au-dessus d'une poutre. Rufus est monté sur une échelle. Günther prend une longue respiration et lance Rufus dans le vide. Mais le choc ne suffit pas à le tuer. Il commence à s'étouffer. Günther tire sur le corps du traître pour achever ses souffrances. Je regarde un moment son corps sans vie. Enfin...

Plus tard Talia vient nous trouver. Elle dit qu'Égethloga veut nous parler, à Günther, le nain et moi. Quand nous entrons dans la caravane, la vieille femme semble d'une fragilité absolue. Elle parle d'une voix faible et peine à retrouver son souffle.

Égethloga confie la compagnie à Günther. Et elle nous demande de faire trois choses avant d'entamer la poursuite de Philippe :

\* Emmener le cortège à Esk. Là-bas il y a un château qui appartient à sa famille. Elle veut qu'on s'y installe pour y protéger le cortège.

\* Aller dans les cryptes du château pour y découvrir l'héritage de son petit-fils.

\* Ensuite, en troisième étape, il faudra se rendre à Altdörf et y rencontrer un chevalier du nom de Ludger Von Winterhalter.

Puis elle nous confie une boîte avec les titres de propriété du château et une chevalière. La boîte est sobre mais possède un symbole à l'intérieur, cinq points séparés par des lignes.

Günther la questionne sur le malaise provoqué par Rufus. Elle parle d'une haine pour elle et son petit-fils mais elle n'en dit pas plus. Elle assure que le chevalier nous dira tout. Günther promet de s'acquitter des tâches confiées et va chercher Talia alors que la vieille femme vit ses derniers instants. Une demi-heure plus tard Talia vient nous annoncer la mort d'Égethloga.

Nous inspectons les papiers donnés par Égethloga. Ils sont signés d'un Empereur célèbre : Magnus. En effet, suite à une vague de troubles

politiques, l'Empire commence à se désagréger dès 2079. Ce n'est qu'en 2300, lors d'une invasion du Chaos, qu'un jeune noble, prêtre de Sigmar, prêche pour aider le Kislev et entraîne toute une armée pour combattre le Chaos. Il s'agit de Magnus ; Magnus le Pieux. En 2302 Magnus devient Empereur et rétablit l'Empire pendant les 65 années de son règne. Aujourd'hui en 25010, son règne est considéré comme l'événement le plus important de l'Histoire.

### *8 Alambic 2510*

Nous sommes reçus au palais... enfin plutôt mes compagnons en fait. Moi j'ai envoyé Meckyl à ma place pendant que je batifole avec les prostituées du bordel de Talula et que je leurs apprend comment gagner aux jeux d'argent. Ce n'est pas trop mon truc d'être sous les lumières.

Meckyl, après l'entrevue, me rapporte tous les détails. Et, j'imagine que Günther fera de même quand je le retrouverai. C'est ainsi que j'apprends les dernières nouvelles.

Le bourgmestre a été déposé et il est en prison car il était l'amant de Denae. On suppose donc qu'il serait responsable de la mort de sa femme et de son enfant.

D'ailleurs la titre de bourgmestre ne sera plus indépendant de la famille du prince. Celui-ci reprend donc un plus grand contrôle sur la ville.

Les Bérêts Rouges vont être réorganisés. Jacob a été promu au rang de capitaine. Et c'est une personne extérieure qui viendra occuper le poste de général.

Le prince a longuement remercié Günther et la compagnie pour les actions menées dans la ville qui ont conduit à l'échec de la conspiration. Günther s'est vu remettre un titre de noble de l'Ostermark. Il devra se rendre à Altdörf pour faire valider son titre de noble impérial, mais il peut déjà se considérer comme tel. La compagnie quant à elle s'est vu offerte la somme de mille pièces. Pour ma part Meckyl me rapporte mon cadeau : deux magnifiques pistolets qui viennent tout droit de la salle aux trésors du chancelier. Des pistolets runiques. Je reste un long moment à observer le fin travail de l'artisan qui les a conçus. Ils sont magnifiques ! L'un se nomme Vive Colère et l'autre Déluge de Feu.

# MEURTRE SUR LA MARIA-ANNEKE

**Peut-on tuer pour de bonnes raisons ? Sûrement. Peut-on légitimer un crime fait au nom du Bien ? Absolument ! Mais la question est de savoir qui fait l'arbitre car on ne peut juger de la justesse de ses propres actes... En fait il suffit de choisir le bon arbitre.**

## *9 Alambic 2510*

La compagnie se prépare au départ. Demain nous serons très certainement à bord d'un bateau pour notre voyage vers Esk.

Méckyl va prendre la suite de Talula au bordel ; sacrée promotion mais je suis sûre qu'elle sera douée pour faire marcher le bordel.

## *10 Alambic 2510*

Nous embarquons sur la Maria-Anneke, un grand navire fluvial de trente-cinq mètres de long. Nous ne sommes bien sûr pas mes seuls à bord. Notre voyage sur les eaux s'arrêtera à Hergig, ou du moins non loin.

Certains membres du cortège en profitent pour se mettre à jour dans leurs affaires, apprendre de nouvelles choses, se prélasser ou faire quelques réparations sur les caravanes. Une ambiance étrange règne, à la fois triste en rapport aux derniers événements et à la fois exaltée à l'idée de découvrir une sorte de «chez soi» quelque part.

Dès la première journée le voyage est haché par les nombreuses haltes dans les ports fluviaux sur le chemin. Dans l'après-midi du premier jour je vois un drôle de spadassin tiléen avec un grand chapeau à plumes monter à bord. Il a un prisonnier avec lui. Celui-ci porte de riches vêtements mais tellement usés qu'il ressemble de loin à un vulgaire clochard.

## *11 au 13 Alambic 2510*

Rien à signaler.

## *14 Alambic 2510*

Aujourd'hui il pleut et il vente. Un vrai temps de chien. Mais, plus que tout, l'équipage du navire est très agité. En effet le spadassin a été assassiné et le prisonnier n'est plus là. Günther s'empresse d'interroger le capitaine. Il apprend l'identité du spadassin : Pietro Deligni. Günther profite de faire des préparatifs pour Morr pour laisser l'occasion à Bringor de fouiller le gars. Il a quelques possessions sur lui mais surtout un avis de recherche au nom de Hans Wrinster. Sa tête a été mise à prix par le prince de Lutchini.



Alors que tout le monde s'agite, je remarque que ma panthère à un comportement étrange. Elle tourne autour d'un des chariots et elle s'arrête de temps en temps pour regarder en dessous. Je vais jeter un œil, pistolet en main. Pas loin d'où elle dort je remarque des os de bœuf... et ce n'était pas au repas d'hier.

Je déniche alors un type planqué dans les essieux du chariot. Il est couvert de graisse noire. Ses yeux affichent une prière muette. Je m'absente un moment. Je vais regarder la prime sur l'avis de recherche : cinquante pièces. Une belle récompense ! Le type est recherché pour vol, agression, comportement séditionnel... et d'autres encore. Puis je reviens vers le chariot.

Je commence à causer avec le supposé Hans. Je lui parle des cinquante pièces et du meurtre du spadassin. Il commence à me dire que le prince de Lutchini est un salopard et qu'il travaillait pour lui, jusqu'à ce qu'il tombe amoureux d'une danseuse, et visiblement, c'était un mauvais choix... ou plutôt une « chasse gardée ». L'évadé me dit qu'il a besoin d'atteindre la prochaine étape pour s'enfuir et qu'il pourrait me fournir quelques pièces, mais sûrement pas cinquante. Je cause un peu de son ancien boulot de garde du corps et cela me donne une idée.

Je retourne voir Günther. J'essaie de voir avec lui s'il serait intéressé par un garde du corps mais il ne comprend pas mes allusions... Je suis obligée de lui dire « cinquante pièces ou un garde du corps ? » pour me faire comprendre.

Günther s'arrange pour que les patrouilleurs ne fouillent pas trop les chariots au moment où nous nous arrêtons pour que le capitaine du bateau fasse son rapport de l'assassinat. Günther descend pour procéder à l'enterrement du spadassin.

Puis le capitaine fait prévenir quelques personnes de confiance au sein de la compagnie et Talia s'arrange pour faire monter l'évadé dans une des charrettes et lui fournir quelques vêtements.

#### *17 Alambic 2510*

Arrivée à Studel. Il nous reste trois centaines de kilomètres à faire pour rallier Esk. Soit une quinzaine de jours de voyage.

Pendant le voyage, Hans se dévoile un peu. Il nous raconte ses déboires avec le prince de Lutchini.

Nous sommes arrivés à Hergig. On va y faire des provisions. Pour ma part j'aimerais bien une roulotte aménagée, un truc dans lequel il soit agréable de voyager et se reposer. Un petit truc rien qu'à moi pour plus d'intimité.

## TERRITOIRE CONTESTÉ

**Les titres donnent des terres, mais pas nécessairement leurs usages.**

Hergig est une ville entièrement ceinturée de murailles. La cité doit compter pas loin de vingt milles âmes. Nous remontons vers le nord le long d'une grande rue pour y trouver une auberge : l'Araignée Pompette. Le nom me fait rire.

L'auberge se trouve dans une grande maison. Des petits espaces verts sont présents tout autour du bâtiment. C'est bien joli. Günther réserve l'auberge (du moins une partie) pour la compagnie. Le capitaine annonce que nous irons à Esk au tenancier mais celui-ci ne semble pas connaître le coin paumé où nous allons.

Nous parlons de la baronne Hildegard Tussen-Hochen, la comtesse électrice de la ville. Son château est à une heure d'ici. Le bourgmestre serait un certain Rohl. L'aubergiste nous parle aussi de l'assassinat du grand prêtre d'Ulric, le dernier d'une horrible série de meurtres. Le patron des Trois Crapauds, une auberge proche, est aussi mort dans des circonstances similaires.

Le nain négocie auprès du capitaine pour s'acheter un médaillon fait par un maître artisan. J'essaie de lui dire de gonfler le prix -ainsi ma petite roulotte passera mieux si je demande moins que le nain-. Mais le nain commence à bouder après quelques mauvaises blagues sur les nains...

Je pars à la pêche aux renseignements sur Esk. J'aimerais bien savoir où on va mettre les pieds. D'après quelques personnes dans la ville Esk serait une importante communauté minière. Le seigneur actuel viendrait du Middenland mais personne ne sait trop me dire son nom. Le type, ou son père, serait un chevalier du Loup Blanc. Mais il faut dire que le seigneur d'Esk ne descend jamais sur Hergig, du coup, personne ne sait trop me donner de vraies infos sur la communauté recluse d'Esk.

Retour à l'auberge pour faire le point. Bringor s'est trouvé un artisan pour lui confectionner un médaillon mais cela risque de prendre une dizaine de jours.

Départ pour la château de la baronne au matin. La route est pavée sur une grande partie de sa longueur. Avant d'arriver au château, perché sur un éperon rocheux, une petite patrouille de cavaliers nous intercepte. Ils conduisent notre petit groupe : Günther, Bringor, Teskari et moi.

Une fois sur place le chambellan vient s'enquérir des raisons de notre venue et nous amène bien vite dans une pièce où brûle un feu. Il semblerait que notre venue était attendue. Une missive probablement. Nyx se colle très vite près du feu, le ventre face aux flammes, alors que des servantes viennent nous débarrasser de nos capes trempées.

Ensuite nous sommes amenés dans une grande salle. Là se trouve une femme d'une cinquantaine d'années, habillée en homme, l'épée au côté. Elle est assez belle mais son style est pour le moins... martial. Elle s'entretenait avec des conseillers quand nous faisons irruption dans la pièce. Elle interrompt son conseil pour venir à la rencontre de Günther.

La baronne nous installe dans un coin plus confortable de la pièce. Elle s'assoit juste à côté de notre capitaine... Très près d'ailleurs. Günther en vient à parler d'Esk, de la reprise future des lieux qui ne sera peut-être pas si aisée que cela. La baronne nous raconte alors l'arrivée du chevalier du Loup Blanc qui a fait un procès à l'ancienne famille régnante pour lui ravir la propriété du château. Le chevalier Staggen aurait ainsi la propriété du château d'Esk et des terres avoisinantes. Le seigneur Hoffner, ancien dirigeant, est mort pendant son procès, très probablement au cours d'un duel judiciaire mais la baronne n'en est pas sûre.

La baronne nous interpelle sur l'assassinat du grand prêtre d'Ulric. Elle souhaiterait que nous prenions cette affaire en charge et assister la prêtresse de Véréna qui est actuellement sur le dossier. Elle propose de payer les frais d'auberge et surtout d'intervenir au sujet du château d'Esk.

Elle nous confie aussi des rumeurs alarmantes, ou au moins étranges, en provenance d'Esk. La baronne n'a jamais rencontré le seigneur local, ni son descendant. Elle reçoit juste les impôts.

Le midi nous sommes invités à déjeuner au château de la baronne. Il y a aussi ses deux enfants encadrés par leur précepteur, Erasmus de Nuln. Il y a aussi un magicien de l'école de Lumière. Impressionnant... bien que le type en question soit assez discret. Le repas est bon mais simple, les gens à table ne font pas dans la flagornerie ridicule.

Nous rentrons à Hergig en fin d'après-midi, après une petite séance d'essai des célèbres fusils du coin. Mais sur le chemin du retour de

nombreux cavaliers circulent. Et, alors que nous arrivons en vue de la ville, de la fumée s'élève au dessus des halles. D'autant plus inquiétant que les membres de notre compagnie étaient censés faire des courses aux halles.

Mais les retrouvailles attendront. Des gens sont coincés dans les halles. Et, alors que Wilnus nous annonce cette mauvaise nouvelle, Kanitzar arrive vers nous, le visage couvert de noir. Il hurle que Talia et d'autres sont encore coincés à l'intérieur. Bringor s'infiltré à l'intérieur des halles en flammes, tandis que je me dirige vers l'arrière du bâtiment dans l'idée de créer une brèche. Je ne suis pas une spécialiste dans le domaine, mais quels autres choix restent-ils ? Alors que je m'éloigne j'entends Günther qui commence à donner des ordres et organiser la défense contre le feu.

Comme prévu je fais une brèche à l'arrière des halles à l'aide d'une charge explosive un peu improvisée à base de poudre à pistolets. Mais c'est bien plus percutant que ce que je pensais. L'entrepôt où je me suis installée pour cela est en train de prendre feu à son tour. Mais peu importe, il y a une brèche et Talia, Rogerx, ainsi que quelques autres personnes s'extrait de la halle quelques secondes plus tard. Bringor, qui ne craint pas la fumée toxique qui s'échappe de l'incendie, fait des allés-retours pour sortir des gens inconscients du brasier. Il en sauve plusieurs avant de devoir arrêter à cause des assauts des flammes qui le carbonisent peu à peu.

Deux heures après l'incendie est maîtrisé mais il faudra encore sûrement le reste de la nuit aux pompiers et volontaires pour être bien certain que le feu ne reprenne pas.

Tard dans la nuit nous allons donc boire un coup avec Wilnus et savoir ce qu'il advient de lui. Nous reprenons aussi des nouvelles de Talia et Rogerx qui ont été pris en charge par le reste de la compagnie dès leur extraction des halles. Ils semblent se remettre.

Wilnus nous raconte que deux de ses collègues sont morts, battus à mort et griffés, sûrement par le tueur que nous recherchons. Il avoue que la milice n'a pas d'éléments intéressants malgré leurs recherches. Peut-être la prêtresse de Véréna en charge du dossier aura-t-elle deux ou trois infos à nous fournir. Wilnus nous propose de nous emmener la voir. Elle se nomme Thieda Tellenbach.

Un peu plus tard, Talia, remise de ses émotions, vient s'attabler avec nous. Elle nous confie qu'elle a discuté avec Rogerx -bien plus mal en point et encore alité-. Il lui a dit qu'un nain aurait été l'initiateur d'une bagarre, que celle-ci se serait déroulée près de fours à rôtir. Il aurait

projeté un type dans les airs, et celui-ci se serait écrasé dans les fours... mettant le feu à l'étal d'un marchand de parfums proches... et c'est ainsi que la catastrophe aurait commencé dans les halles. Au moins on sait que le type que nous recherchons est un nain. C'est déjà un élément.

## DES BRAISES QUI ROUGEOIENT TOUJOURS

***Vous pouvez tuer des putes, des saltimbanques, des enfants  
des rues, des erres, des mendiants, tout le monde s'en moque.  
Mais tuez un religieux et le monde s'embrace.***

*21 Alambic 2510*

Au matin nous allons rendre visite à Thieda Tellenbach, la prêtresse de Véréna. Mais nous n'irons pas jusqu'à ses quartiers. En passant devant les décombres des halles, Wilnus nous désigne une jeune femme aux longs cheveux blonds cendrés du doigt. Il s'agit de la prêtresse que nous recherchons. Elle semble fouiller dans les décombres. Günther l'interpelle.

Thieda arrive à notre hauteur. Elle remercie Günther de son intervention et lance une pique à l'attention de Wilnus et de la garde de la ville, sur leur incompétence... tout ça. Je lance une blague pour détendre l'atmosphère en lui demandant si elle a perdu une boucle d'oreille dans les décombres mais elle répond avec sérieux qu'elle cherche juste une piste.

Nous l'interrogeons sur les informations en sa possession. Malheureusement, à part des témoignages discordants, elle n'a pas grand-chose. Il semblerait que de son côté aussi l'altercation avec un nain soit au centre du déclenchement de l'incendie. Je la lance alors sur le sujet des meurtres. Elle dit qu'elle n'avance pas vite, n'étant pas une spécialiste des enquêtes. Elle lance un petit « officiellement jamais » quand Wilnus parle de bosser avec la garde. Amusante finalement.

Néanmoins, la prêtresse dispose de quelques éléments. Le prêtre d'Ulric rentrait d'un bordel où il voyait régulièrement une « dame de compagnie » quand il a été tué, tard dans la nuit. Des témoins ont entendu des éclats de voix. Le prêtre aurait été battu puis projeté avec une grande force sur les murs du temple, entraînant sa mort. Pour les premières victimes, les deux gardes, ils ont été tués dans le parc. Les blessures étaient sérieuses mais pas aussi profondes que celle du prêtre. Le suivant, un médecin, a été tué à son cabinet, on l'aurait projeté et il se serait brisé le crâne sur le linteau de la cheminée.

L'avant-dernier, le propriétaire des Trois Crapauds, a été assassiné dans la cour de son auberge. Des témoins ont entendu une dispute à propos de quelqu'un réfugié dans sa cave.

Une même personne semble donc à l'origine de ses meurtres et probablement de l'incendie d'hier. Il agit avec une force démesurée. Peut-être est-ce lié à des émotions vives, car dans plusieurs des cas il semblerait qu'une dispute précède l'acte de violence.

Wilnus va se rendre au poste des gardes. Il veut organiser une battue dans le parc à la recherche de l'ancienne planque du gars que nous recherchons. Il est en effet probable que les gardes soient tombés sur lui, aient tenté de le déloger avant de se faire agresser. Pour ma part je vais filer du côté du cabinet du médecin, tandis que Bringor se charge d'inspecter les Trois Crapauds et que Günther va se renseigner auprès des prêtres d'Ulric.

Je suis reçue au cabinet du médecin par sa veuve qui me regarde un peu bizarrement à l'ouverture de sa porte. Elle porte un regard insistant sur ma panthère. Je lui annonce que je suis aux ordres d'un chevalier lui-même mandaté par la comtesse pour résoudre l'affaire du meurtre de son défunt mari. Elle m'ouvre alors la porte en grand et m'invite à boire. C'est fou comme certains mots ouvrent les portes plus facilement qu'un rossignol.

Elle me raconte alors la nuit du meurtre : elle était couchée alors que son mari étudiait des planches anatomiques après sa journée de travail. Quelqu'un est venu frapper à la porte pour voir son mari –un fait plutôt habituel– mais, au bout de cinq minutes elle a entendu des éclats de voix. Elle s'est précipitée mais arrivée en bas son mari gisait inconscient, le crâne fracassé; le tueur avait brisé la fenêtre pour s'enfuir. Je lui demande alors s'il avait pris des notes ce soir là, mais elle me répond qu'il n'en prenait presque jamais. Elle m'entraîne cependant dans le cabinet pour vérifier. C'est alors qu'elle me fait la remarque qu'il manque un livre sur l'étagère, une des volumes d'une sorte d'encyclopédie médicale. Le deuxième volume. Je note les références dans ma tête et je quitte les lieux peut de temps après.

Je vais à la recherche de la prêtresse de Véréna. Je l'interroge sur le bouquin médical manquant. Elle est certaine qu'il y a un autre exemplaire de ce livre au château de la Comtesse. Elle commence même à me citer les autres lieux qui pourraient disposer de cet ouvrage. Putain elle est accroc aux bouquins... Je change un peu de sujet et je la questionne sur les habitudes du prêtre au bordel. Elle me donne la liste de ses habituelles : Ninon, Paula et Ninouchka. Je ne sais pas pourquoi mais je ne sens pas

trop le meurtre du prêtre. Il aurait été tellement facile de profiter de la vague de meurtre pour se débarrasser d'un dignitaire religieux.

Un peu plus tard je retrouve mes camarades à l'auberge de l'Araignée Pompette, la prêtresse de Véréna avec moi. Bringor rapporte qu'il a visité la cave des Trois Crapauds. Il a découvert une petite planque et un carnet quadrillés comme ceux des ingénieurs nains. Il y a des yeux de loup dessinés sur une grande partie des pages du carnet. Bizarre... Günther, à part les éléments que nous connaissons déjà sur la mort du prêtre, rapporte que le symbole d'Ulric – une tête de loup – a été sévèrement entaillée sur la porte du temple. Quant à Wilnus, la fouille du parc du Hochland a été plutôt productive. Les gardes ont retrouvé une cache au creux d'un arbre. Dans celle-ci se trouvait un sac en cuir avec les armoiries des ingénieurs nains. A l'intérieur tout plein d'outils de géomètre, de réactifs alchimiques et des lettres de cachet avec le nom Thordrim Metalscalf.

Mais alors que nous discutons de l'affaire, un garde vient prévenir Wilnus qu'une bagarre vient d'éclater sur le pont séparant les temples d'Ulric et de Sigmar. Nous allons sur place sans plus tarder.

Une fois au niveau du pont Wilnus tente de s'interposer. Il gueule mais personne ne prête attention à lui. Pour ma part je repère des «collègues» en train de jouer les parieurs. Ces gens risquent d'être intéressants. Je les suis du regard. Mais soudain un garde bascule par-dessus le parapet et les choses s'enflamment... Günther s'avance sur le pont avec sa monture pour forcer la séparation des deux camps, puis quelqu'un attrape son cheval, sa selle se soulève, comme tranchée, et il tombe lui aussi à l'eau. Je commence à courir. L'eau est glacée et il ne tiendra pas longtemps.

Je lance mon grappin pour tenter d'agripper Günther. Chose à laquelle j'arrive à la seconde tentative, avant d'appeler à l'aide pour tirer le capitaine jusqu'à la rive. C'est qu'il pèse lourd avec tout son attirail. Des gens viennent m'aider assez vite fort heureusement.

Puis je retourne vers le pont. J'entends un cri venant de la foule : « Ils l'ont assassiné ! » et j'aperçois Bringor, la hache à la main. Du sang coule de celle-ci. La voix de Bringor s'élève mais la bastonnade est en train de prendre une toute autre tournure. Si les choses continuent ainsi il risque de se produire un vrai massacre.

# UN MONSTRE ABATTU PEUT EN CACHER UN AUTRE

*La mort est un état permanent... plus ou moins...*

*21 au 22 Alambic 2510*

Bringor est au centre du pont, sa hache ensanglantée dans les mains. Mais, pour l'instant, personne ne semble réagir plus que cela. J'en profite pour me faufiler à travers la foule et arriver à hauteur du nain. Il se tient debout au-dessus d'un type au crâne fendu et fait face à des adeptes d'Ulric armés de vouges. Une vingtaine d'ulrickien semblent prêts à en découdre... et à peu près la même chose du côté des sigmarites.

Wilnus arrive à ma hauteur. Je devine sans mal qu'il n'a pas assez d'hommes pour calmer le jeu à son air ennuyé. Günther nous rejoint dans la foulée. Wilnus nous annonce alors que le nain que nous recherchons est en train de se diriger vers le château de la baronne au moment même où nous parlons.

Wilnus et Günther décident de procéder à l'arrestation du nain pour calmer les ardeurs. Günther s'avance et demande à quatre serviteurs d'Ulric de prendre le corps de leur camarade, tandis que Wilnus se porte à la hauteur du nain pour lui parler. Ce dernier lâche son arme et se rend aux deux miliciens qui avancent pour l'arrêter. Pour ma part je file vers l'auberge pour y chercher les chevaux. Normalement Wilnus devrait relâcher le nain une fois éloigné du lieu de l'incident.

Un peu plus tard nous abattons les talons sur les flancs de nos montures pour foncer au triple-galop en direction du château. A la limite de la propriété nous tombons sur les cadavres de trois gardes de la baronne. Ils sont tristement démembrés. Un peu plus loin nous rejoignons la garnison du château en état d'alerte. La baronne est au milieu de ses gardes, en panique. Tous semblent tournés vers la noble demeure ; le tueur doit s'y trouver.

Non loin de l'entrée se trouvent une demie douzaine de corps. Les gardes nous décrivent un dément qui a pénétré le château à la recherche de la baronne. Malheureusement, si elle a réussi à sortir, les enfants de la noble sont toujours cachés à l'intérieur, très probablement en compagnie de leur précepteur. Les gardes nous font le portrait d'un mutant horrible à la force prodigieuse. Cela ne fait aucun doute qu'il s'agit bien du tueur que nous recherchons.



Nous entrons dans le château. Le fracas que fait le tueur le rend très facilement localisable. Je l'entends parler mais je ne comprends pas les mots qu'il utilise. Je perçois juste qu'il ne cesse de se répéter. Bringor lui saisit le sens de ces paroles et nous explique que le nain parle d'un œil dont il veut se débarrasser. Bringor lui annonce en nain que nous sommes là pour l'aider.

Un peu plus tard nous arrivons à la salle du trône. La pièce est ravagée. Au centre de celle-ci se trouve le nain... enfin ce qui ressemble vaguement à un nain. L'individu est déformé, ses muscles sont difformes, sa barbe et sa chevelure présentent d'impressionnants trous. Il réalise notre présence et s'avance vers nous d'un pas rapide... et Bringor tire sur lui avec son tromblon. Hein !?

Sans réfléchir plus que cela à la particularité de la diplomatie naine, je me glisse dans la pièce. Wilnus tente de faire la même chose mais le mutant lui délivre un coup de poing qui l'envoie voler dans la pièce. Puis le tueur continue son avancée et jette son poing dans la tête de Bringor. Bringor tombe net, inconscient, ou peut être mort vu la violence de l'impact.

Je m'avance vers la fenêtre et je tire sur le mutant. Avec un peu de chance il va s'avancer vers moi et s'exposer aux tirs des gardes armés de fusils présents dehors autour de la baronne. Wilnus tire une flèche dans le dos du tueur. Celle-ci ressort de la plaie... comme si le type se régénérât à une vitesse hallucinante.

L'instant d'après le nain difforme bondit sur moi et me projette dans les airs. J'arrive fort heureusement à donner un coup de hanche in extremis pour glisser sur le côté et éviter une chute de plusieurs mètres. Günther fonce alors sur le mutant et lui délivre un coup fatal. Je me relève d'un bond et je tire deux balles dans la tête du mutant... juste pour être sûre.

Günther fonce pour voir l'état du nain mais très vite les gardes déboulent dans les lieux et le médecin de la baronne se penche au-dessus du nain pour l'examiner. Günther s'interpose pour l'écarter mais le médecin tire déjà une drôle de tête. Tout le monde se met en branle pour retrouver les enfants de la baronne.

Günther annonce à la baronne que les choses se sont gâtées en ville. Une fois assurée que ses enfants vont bien elle fait venir un messager pour convoquer le prêtre d'Ulric.

Plus tard dans la journée, le prêtre d'Ulric arrive au château. Bringor devrait s'en sortir. Il a été installé dans une chambre, à l'écart de tous. Le prêtre arrive dans la pièce où nous sommes réunis. Il jette un regard

noir au capitaine. Puis la baronne appelle Wilnus pour qu'il fasse le rapport de l'enquête du nain tueur. Il s'exécute et énumère les crimes du mutant fou. Parmi eux figure donc la mort du grand prêtre d'Ulric. Nous emmenons son remplaçant voir le cadavre du tueur entreposé dans les caves du château.

Pour la soirée nous sommes hébergés dans les parties restées intactes du château. Sur le chemin du retour vers les étages la baronne annonce que la mort du grand prêtre d'Ulric a donc été résolue et commence à parler de sa volonté de signer les documents pour donner la propriété du château d'Esk à Günther. Une lueur de colère s'allume aussitôt dans le regard du prêtre d'Ulric qui refuse de signer ces documents et menace d'invoquer les tribunaux pour résoudre cette affaire. Mais la baronne avait prévu le coup et demande à Wilnus d'arrêter le prêtre pour trouble à l'ordre public et tentative d'assassinat sur un noble. Elle affirme disposer de témoins pour prouver de qui venaient les ordres pour tuer Günther. Le prêtre devient blanc. Puis il capitule du regard. Je souris. Demain il signera les documents pour sauver sa peau, c'est certain !

Le lendemain nous apprenons qu'un garde a été retrouvé mort dans la matinée... atrocement mutilé. Mais plus horrible encore, le corps du nain mutant a disparu. Il n'est donc pas mort... Comment est-ce possible ?

Fort heureusement le prêtre d'Ulric va signer les papiers à destination de Günther avant d'apprendre pour la disparition du tueur. Günther est donc officiellement le propriétaire du château d'Esk... une propriété perdue loin dans le nord, au cœur des montagnes, à des lieux de la civilisation. Et nous allons le suivre dans cet endroit paumé. Quelle chance...

## VOYAGE MOUVEMENTÉ

**L'important c'est le voyage pas la destination. C'est sûrement d'autant plus vrai quand la destination est un lieu paumé dans une zone inhospitalière à des dizaines de kilomètres de la civilisation et en plein hiver.**

*23 au 30 Alambic 2510*

Wilnus se dépêche de démissionner de son poste de milicien pour rejoindre la compagnie. Son choix est un peu étrange compte-tenu des circonstances ; mais bon... cela fera un bon élément de plus.

Pour ma part je négocie âprement avec Günther pour obtenir une roulotte bien équipée. Et je finis par obtenir trente pièces de magot de la compagnie, auxquelles je rajoute dix pièces de ma réserve personnelle pour m'acheter un bon petit nid douillet en prévision du rude hiver qui

nous attend dans cette saleté de coin paumé d'Esk. J'achète donc une petite roulotte confortable, avec un lit génial, un petit coin aménagé pour la panthère et une solide réserve d'épices, de thé, de chocolat pour passer d'agréables nuits au chaud.

### *30 Alambic 2510*

Départ pour Esk. Si le voyage se passe bien nous devrions atteindre la ville entre le 7 et le 12 de Morgel. Mais ce matin les conditions sont déjà bien rudes. Il gèle. Cela n'augure pas un voyage simple.

### *1 Morgel 2510*

Un blizzard nous coupe la route pendant un bon moment. Nous sommes obligés de nous réfugier dans une bourgade. Nous perdons au moins cinq jours sur notre voyage.

### *8 Morgel 2510*

La caravane est attaquée par des pillards mutants. Nous les mettons en fuite mais Bringor a pris une sale blessure dans le combat. Heureusement qu'il a une résistance hors du commun avec toutes les blessures qu'il subit.

### *12 Morgel 2510*

Notre caravane s'arrête. Les éclaireurs de la compagnie ont détecté des brigands installés un peu plus loin sur la route. Ils doivent certainement nous tendre une embuscade. Mais après une bonne demi-journée d'observation nous finissons par découvrir qu'il s'agit d'une méprise. Les gens plus loin sur la route ne sont autres que des patrouilleurs qui rentrent à Fort Lansker.

### *15 Morgel 2510*

Nous nous apprêtons à traverser une rivière gelée qui nous sépare de notre destination finale. Toutes les caravanes sont passées et il ne reste plus que ma roulotte. Günther vient alors me voir et m'annonce que le passage sur la glace est très risqué car elle est en train de se briser. Il propose d'abandonner ma roulotte et de revenir la chercher à la fin de l'hiver. Quelle idée, il n'en est pas question ! Je convins plusieurs membres de la compagnie de m'aider à transporter séparément des éléments de ma roulotte pour l'alléger. Presque toute ma réserve de chocolat a été utilisée pour les récompenser de cette aide. Tant pis... j'en retrouverai bien un jour.

Nous arrivons en vue de la ville d'Esk.

## UN ACCUEIL CHALEUREUX

**Les gens d'Esk ont dans leurs yeux et dans leurs gestes la même chaleur qu'un grand feu de cheminée. Un grand feu éteint depuis plusieurs années.**

17 Morgel 2510

Devant nous s'étend une grande vallée. Une rivière serpente au milieu. Un sillon forestier forme une sorte de balafre au centre de cette vallée entourée de hautes montagnes boisées. Au sud-ouest de la vallée se trouve un village qui doit abriter plusieurs centaines d'habitants. C'est sûrement Esk. Un peu plus au nord, dans une boucle formée par la rivière une sorte d'abbaye ou de monastère. Au-delà, aux pieds des montagnes, nous apercevons les tours d'un château en partie dissimulé par la forêt au cœur de la vallée.

Je me prépare à descendre au village pour me renseigner sur les seigneurs locaux mais le capitaine ordonne à l'ensemble de la compagnie d'avancer vers Esk. Lors de la descente je vois de grands champs en friche. On dirait que les choses sont organisées pour que les terrains cultivables soient mis en commun.

Des gens sortent des maisons à notre arrivée. Ils ont l'air peu aimable et renfermé. D'ailleurs certains habitants rentrent déjà chez eux. A première vue il n'y a même pas une seule taverne dans le village... Je sens que je vais vraiment m'ennuyer ici, sauf si quelques jeunes gens en manque de distraction habitent le coin.

Un type costaud approche de nous. Il doit avoir une bonne quarantaine d'années. Il nous interroge sur le pourquoi de notre présence à Esk et nous désigne aussitôt le château quand j'annonce que nous venons voir le chevalier. Une manière de se débarrasser bien vite de nous. Pourtant il me jette un regard un peu flippant, un regard prédateur. J'aime bien quand on admire ma beauté, mais pas franchement de cette façon.

Le grand gars finit par se présenter à la demande de Günther : Raffo Blecker ; c'est le bourgmestre du village. Je demande un lieu où l'on peut poser la caravane mais Raffo nous réoriente tout de suite vers le châtelain. Quel accueil !

Nous remontons donc vers le château. Nous passons non loin de l'abbaye. Celle-ci semble un peu délabrée. Cela doit être le refuge de moniale d'Ulric. Je me demande bien ce qu'elles font dans le coin.

Puis nous arrivons au château. C'est une superbe construction au cœur d'un petit bois. La rivière passe juste à ses pieds. Le château est situé sur un piton rocheux. Il est très impressionnant. Il doit probablement faire plus de quarante mètres de haut et au vu du nombre de fenêtres il compte au moins sept ou huit étages.

J'avance en compagnie de Günther, Wilnus et Bringor. Nous allons frapper aux lourdes portes de bois. Nous patientons une bonne dizaine de minutes dans le froid avant qu'une femme d'une cinquantaine d'années vienne nous ouvrir. Elle porte une robe de servante. Derrière elle se tient un homme avec un épieu à la main. Loin d'être menaçant il semble être un garde du château.

Günther se présente et fait de même avec la compagnie. Il demande assez vite à rencontrer le chevalier Staggen. La femme nous fait rentrer tandis que le grand type referme derrière nous. A l'intérieur le silence est oppressant. Le château semble finalement assez peu entretenu dans l'ensemble. On s'est arrangé pour maintenir les toits en bon état, mais la majorité des bâtiments sont à l'abandon. Il n'y a qu'une partie, vers laquelle la servante nous entraîne, qui est en bon état et habitée. Les lieux sont vraiment déserts. Nous ne croisons personne hormis deux autres serviteurs.

Notre guide ne tarde pas à nous mener à l'étage du corps de logis en bon état. Et peu de temps après nous arrivons dans une pièce avec deux grandes cheminées allumées. A l'intérieur se trouve un vieillard de près de quatre-vingt ans et une servante en train de coudre devant la fenêtre. L'homme a un air noble et devait être un solide combattant... il fut un temps. Il invite Günther à s'installer dans un fauteuil près du sien et nous désigne un banc matelassé près de la cheminée à l'opposé pour Wilnus, Bringor et moi.

Les servantes viennent nous débarrasser et nous apportent du vin chaud, le tout dans un balai parfait et dans un silence mortel.

Günther commence à raconter la suite d'événement qui a amenée la compagnie jusqu'ici. Il explique tout depuis la trahison de Philippe en passant par son anoblissement pour hauts-faits. Pendant ce temps les servantes nous offrent de délicieux petits pains sucrés fourrés à la pâte d'amande. J'adore ! Le seul problème c'est qu'encore une fois elles s'arrangent pour faire tout cela dans un silence de plomb.

Je retourne à la conversation de Günther et du chevalier. Notre capitaine est en train d'aborder un sujet extrêmement délicat : la question des titres de propriété. Le vieux chevalier assure qu'il émettra une protestation à la baronne au printemps, mais, en attendant, nous serons les bienvenus au château.

Staggen raconte alors l'histoire du château. Selon lui c'est une bâtisse très ancienne qui a été construite par trois familles nobles. Elles se partageaient le château et la gestion des terres avoisinantes. Ses ancêtres faisaient partie d'une de ces familles. Puis les familles se sont séparées. Quand lui est arrivé, la famille d'Égethloga s'était installée au château. Il avait alors dans l'idée de cohabiter et de prendre une partie du château. Mais les choses se sont mal passées. Cela s'est conclu dans un duel judiciaire qui a vu la mort du père d'Égethloga. La famille de celle-ci a ensuite très vite quitté les lieux.

Le chevalier Staggen propose donc à Günther de prendre un des corps de logis et e s'arranger plus tard pour ce qui est des taxes et des impôts à devoir à la baronne. Le chevalier Staggen propose une association à Günther mais notre chef lui annonce que nous ne seront ici que temporairement. Néanmoins, pour le moment, Staggen nous offre les services d'une de ses servantes, Brinhildis, pour nous ouvrir le grand corps de logis et se tenir à notre disposition pour notre installation au château.

Nous redescendons pour aller visiter le fameux corps de logis après avoir fait rentrer le reste de la compagnie à l'intérieur des murs du château. Le bâtiment en question est immense. Il fait très froid à l'intérieur, il y a de la poussière partout, des odeurs de moisissures et d'humidité. Je commence l'exploration de ces lieux abandonnés il y a une bonne cinquantaine d'années... et jamais entretenus depuis. C'est un vrai labyrinthe de pièces. Ce qui est remarquable c'est que chacune de ces pièces comporte au moins une cheminée. Je détecte sans mal que le château a clairement été construit par ajouts successifs.

Mais le plus étrange c'est cet abandon en l'état du bâtiment. Les tentures sont toujours là bien que mitées et poussiéreuses, des tableaux recouverts de draps ornent de nombreux murs, et les objets de vie sont encore présents. Comme si on avait quitté l'endroit de manière très précipitée.

Talia commence à répartir l'attribution des chambres. Pour le moment nous allons nous contenter de dégager deux ou trois pièces et de se grouper à l'intérieur. Il est vrai que le ménage complet du bâtiment va prendre des semaines.

Je commence à chanter pour briser le silence qui me pèse sur l'esprit et auquel semblait s'habituer une partie de la compagnie. Très vite on tente aussi d'allumer une cheminée pour réchauffer l'atmosphère mais les conduits doivent être bouchés et cela ne tire pas des masses. De même que les trois grands foyers et le four à pains des cuisines.

Dans mon exploration je trouve une boîte avec des billes, un échiquier, un nécessaire de barbier de bonne qualité. Encore des petites trouvailles qui témoignent de la rapidité avec laquelle les occupants sont partis. Je déniche aussi un tableau que je rapporte auprès de la compagnie. La femme peinte dessus ressemble beaucoup à Égethloga. Pourtant cela ne peut pas être elle, car elle devait avoir à peine une douzaine d'années à l'époque alors que la femme sur le tableau est plutôt une trentenaire. Une touche bleutée au niveau du cou de la jeune femme semble esquisser une perle bleutée ou quelque chose du genre.

Je passe une bonne partie de la journée à fouiller les lieux. Mais je déteste cette poussière qui finit par me coller à la peau, cette crasse dégoulinante présente partout dans la demeure. Je vais profiter qu'il fasse encore jour pour faire un tour au village, aller acheter quelques produits frais et sortir respirer l'air frais.

Je me rends donc à Esk avec ma monture. Je vais du côté de l'épicerie générale. Un type est à l'intérieur. Il est en train de trier des lentilles au moment où j'entre. C'est un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux gris bouclés. Il se présente sous le nom d'Archibalt, mais m'invite à l'appeler simplement Archi. Je lui demande s'il a des fruits à vendre, du fromage et autres produits frais. Je lui explique que ma compagnie est installée au château dont notre capitaine est propriétaire.

Je questionne Archi sur le coin. Il me parle d'une bête féroce, très probablement un loup géant, qui serait un des grands dangers du secteur. Ce monstre de la taille d'un poney rôde dans les montagnes et attaque le village une ou deux fois l'an. Selon la rumeur cette créature serait l'esprit du vieux Straszer – le père d'Égethloga. Alors que je balance une blague sur le fait que les gens du coin doivent faire des célébrations une ou deux fois l'an, Archi me glisse que je serai un bon élément pour raviver un peu la joie d'Esk. Il me met alors aussi en garde contre Raffo, le bourgmestre, et son appétit pour les jeunes femmes.

Je négocie pour la livraison des produits frais pour le lendemain puis je rentre au château après un petit tour rapide dans le village pour me faire une idée plus précise des lieux.

Je fais le rapport des nouvelles au reste de la compagnie. Wilnus rapporte que le bois le long de la rivière est assez désert. Il n'y a pas vu de traces de « gros » mammifères du genre chevreuil, sanglier ou même renard.

Günther veut que nous trouvions la crypte au plus vite au moins pour savoir à quoi elle ressemble. Günther réfléchit au fait d'inviter Raffo, un homme de pouvoir – à la fois bourgmestre, contrôleur en chef des mines et bedel (sorte d'intermédiaire entre les sujets et les châtelains).

Puis nous allons nous coucher. Mais à peine une heure après des hurlements emplissent la pièce. Livia se tient debout sur son couchage. Elle semble terrorisée. Elle nous parle d'une bête à un œil qui l'a agressée dans son rêve. Une bête séduisante à laquelle Livia allait s'abandonner, mais, au dernier moment, l'œil lui a semblé être celui de Dosdaley, son ancien maître, et elle s'est réveillée. Livia est en panique.

C'est alors que j'aperçois Tadéus s'approcher de Günther. Il lui murmure : « Tu as senti ? Il est absent ! »... Il doit parler de Morr et de la vallée où nous sommes. J'entends ces propos même s'ils ne me sont pas destinés. Je ne dis rien, mais je trouve cette révélation particulièrement inquiétante.

## L'OEIL DE L'ULFUR

**Les horreurs tapies dans ce monde n'effraient que ceux qui ont la certitude qu'elles existent. Pour les autres, ce ne sont que des histoires pour enfants.**

*18 Morgel 2510*

Au petit matin Günther décide de réunir la compagnie. Une bonne ambiance règne. Il faut dire que nous sommes au chaud, à prendre un petit-déjeuner hors des intempéries de l'hiver ou des aléas dramatiques de la vie de mercenaires. Avec Wilnus je commence à lancer des blagues sur le nain... mais le capitaine nous rappelle à l'ordre et nous demande d'écouter.

Günther annonce être le nouveau seigneur d'Esk, titre qu'il partagera avec le chevalier Staggen. Il dit clairement que nous resterons ici un moment, du moins pour une grande partie de la compagnie. Puis il fait l'appel avec les nouveaux postes qu'il a attribué à chacun :

- \* Bringor : responsable de la sécurité du château
- \* Lorelyn : relations avec les habitants d'Esk
- \* Talia : intendance
- \* Tzinga Ramos : maître palefrenier
- \* Blecka : travaux dans le château
- \* Rogerx : second de Bringor/Blecka + garde de la porte
- \* Teskari : Estafette



- \* Kanitzar : cuisinier en chef
- \* Tanina : animation/accueil des hôtes
- \* Grogloth dit «l'Ogryn» : transport et aide aux travaux
- \* Fortanet : coiffeur/blanchisseur/barbier
- \* Udo Khal : chirurgien
- \* Téophilus : hygiène et nettoyage
- \* Wilnus : sécurité hors des murs
- \* Pietro Deligni : second de Wilnus
- \* Magda et Livia : aides intendance

Après la réunion Günther me questionne un peu sur Raffo. Je lui assure qu'il ne va pas tarder à venir, au moins pour s'assurer de garder ses privilèges. Le capitaine s'absente pour rencontrer le chevalier Staggen alors que Bringor part déjà à la recherche de la crypte.

Un peu plus tard Günther vient me retrouver. Il souhaite que je l'accompagne pour rencontrer les nones d'Ulric. Je comptais aller à Esk pour inviter Raffo, un détour par l'abbaye ne sera pas très long.

Avec Günther nous arrivons au couvent, un bâtiment octogonal assez austère et dont les extérieurs ne sont pas très bien entretenus. Je suis toute emmitouflée dans mes fourrures à cause du froid, même si je porte la tenue en cuir elfe noire en dessous. Après une bonne attente, le judas s'ouvre. Des yeux féminins et âgés nous regardent. Günther se présente et émet le souhait de s'entretenir avec la mère abbesse. Le judas se referme... Quel accueil ! Encore une fois...

Après de nouveau une longue attente, la porte finie par s'ouvrir. Une vieille femme en robe sombre se tient sur le seuil. Ses cheveux dans un fouloir, un médaillon d'argent autour du cou, pas un mot, à peine un regard, elle avance dans le couvent. Nous la suivons. Elle nous fait rentrer un peu plus loin dans une petite pièce avec une fenêtre carrée. Dans la pièce se trouve une cathèdre en bois sombre et des bancs, de bien beaux ouvrages. Puis la moniale repart et dix minutes plus tard une autre arrive. Elle s'assoit sur la cathèdre et nous invite à faire de même avec les bancs. Elle se présente : Mère Heddingen. Et moi qui croyais qu'elles étaient toutes muettes.

Günther parle très vite de Morr et du fait qu'il n'entend plus son dieu. J'aurai bien une blague à faire sur sa surdité soudaine mais je m'abstiens. Je n'ai pas eu l'impression que les femmes qui servent Ulric soient à même de comprendre l'humour... ni même de sourire d'ailleurs. Mère Heddingen nous raconte que le dernier prêtre de Morr est mort quand elle était encore une enfant... ça fait donc un sacré bout de temps ! Elle parle de «réveils inopinés» dans un premier temps, mais les gens du village sont pragmatiques et les morts sont brûlés depuis. Elle affirme que le chevalier Staggen se débarrassait des morts-vivants quand il était plus jeune. Dans tout son discours il apparaît évident que la vieille femme dirige le couvent d'Ulric mais semble loin d'être une foudre de théologie.

Günther questionne la moniale sur un érudit. Elle semble chercher une réponse qui ne vient pas... ou ne veut pas venir. Je l'interroge alors sur la «Bête». Elle assure que ce n'est qu'une légende et se détourne un peu de la question de Günther. Elle parle de Siefried, le neveu du chevalier, qui chasse les ennemis de l'humanité dans les montagnes. Je lui parle alors d'une créature avec un œil unique, « l'Œil ». Elle semble perplexe, persuadée d'en avoir déjà entendu parler. Puis soudain elle s'exclame : « l'Œil de l'Ulfur ». Günther frissonne à la prononciation de ce nom, puis il devient blanc... blanc de peur. Bizarre.

## ÉTRANGE BOURGMESTRE

*Il y a des individus qui naturellement paraissent ne pas être très fréquentables. Ils se classent en deux catégories : des prédateurs mauvais et égoïstes pour la plupart, ou des fous dangereux. Mais comment déterminer à quelle catégorie appartient une telle personne quand vous la rencontrez ?*

18 Morgel 2510

Günther retourne au château alors que je vais vers Esk pour inviter Raffo, le bourgmestre du village, à notre nouvelle demeure. Quand j'arrive à la porte de sa maison, une mégère – sans doute la femme de Raffo – m'ouvre la porte, me jette un regard de haine et me laisse là, à attendre son mari dans le froid. Saloperie de vieille carne.

Un gamin, Dieter, vient me voir et me dit que son père est aux putes. Son frère, âgé de treize ans, y serait allé lui aussi. Mais sur ce point il me dit de garder le secret. Je lui demande où sont ces «putes», ne sachant pas encore si on parle vraiment de prostituées ou des maîtresses de Raffo. Le gamin me dit qu'il s'agit de deux frangines au sud du village... enfin à quelques centaines de mètres d'ici en vérité.

Je le questionne un peu sur le châtelain. Il me dit que lui et son père s'entendent très bien. Qu'ils « s'embrassent sur la bouche ». Oui... Je le questionne alors sur le loup, qui ne s'en prendrait qu'aux étrangers selon lui. Puis il revient sur les baisers et m'annonce que son père embrasse tous les mineurs sur la bouche... avant de me demander si j'ai déjà embrasser quelqu'un sur la bouche. Je lui réponds mais je ne sais pas pourquoi il fait tant une fixette sur ça.

Heureusement, ou non, Raffo revient et Dieter s'en va assez précipitamment. Le bourgmestre me lance un grand sourire, toujours aussi vorace et malsain. Je l'invite sans tarder à venir au château. Il me dit qu'il y sera après le repas. Il s'empresse alors de me demander mon nom et d'où je viens. Je réponds à ses questions sans y porter intérêt. Il tente d'insister sur Marienburg, ville dont je suis originaire, mais je prétexte avoir froid pour me rentrer sans trop tarder au château.

Au château je discute avec Günther et Bringor des questions que nous devrions poser à Raffo.

Raffo arrive. Il me fait de nouveau un grand sourire, regarde le nain de haut, jette un œil du côté de la compagnie et vient s'asseoir face à Günther. Günther se présente et lui annonce que je serai la «relation» de la compagnie avec le village. Raffo réprime un sourire.

Günther ne perd pas de temps et parle de la question des registres. D'après Raffo ils sont au temple de Morr mais celui-ci est à l'abandon depuis plus de vingt ans. Günther lui annonce alors qu'il va constituer un groupe pour écrire de nouveaux registres. Le bourgmestre n'a pas l'air très enchanté par l'idée mais, pour l'instant, il se plie sans sourciller aux demandes de Günther.

Je retourne à l'épicerie générale voir Archimbalt pour l'interroger sur l'ingénieur nain. Je le trouve en train de ranger ses conserves et nettoyer ses étagères. Il me salue avec un sourire accueillant. Je lui parle sans plus tarder de l'ingénieur nain qui serait venu visiter les mines il y a quelques mois. Archimbalt se remémore sans trop de soucis le nom de celui-ci : Thordrim, de la compagnie des mines. C'est bien ça !

Puis je pars sur le sujet de la légende d'une créature avec un œil unique. Mais sur cela il ne sait rien. Il s'inquiète de savoir pourquoi je suis si curieuse. Je lui avoue m'ennuyer un peu. Il en vient alors à parler de tripots. Ils étaient tenus par Raffo mais celui-ci les auraient fermés. Je profite du sujet pour le questionner sur les fameuses putains frangines. Il prend un air qui laisse supposer qu'il a de la compassion pour elles. Se sont des orphelines et Raffo en auraient fait ses créatures avant d'en faire le commerce.

Je lui reparle aussi de la légende du loup et du fait qu'il ne s'en prendrait qu'aux gens extérieurs au village. Il réfléchit puis finit par m'affirmer qu'en effet aucune des victimes n'étaient du coin.

Je continue sur les « coutumes locales » mais Archimbalt me regarde d'un air incompris. Il ne semble pas voir à quoi je fais allusion. Peut-être que le gamin n'avait pas raison sur tout au final. Je prends juste deux-trois trucs et je m'en retourne au château.

En fin d'après-midi Wilnus et Pietro rentrent. Wilnus dit avoir installé un raccourci vers le château depuis le village, un système à base de cordes pour passer au-dessus de la rivière. Puis il mentionne un sentier avec des marches au nord-est d'ici qui monterait dans les montagnes. Günther annonce que nous irons voir demain de quoi il s'agit. Pour l'instant une belle nuit s'annonce au château d'autant que Tanina a fait chauffer de grandes quantités d'eau. Je vais pouvoir prendre un bon bain avant d'aller dormir.

## VIEUX FOU SUR LA MONTAGNE

**Dans certains cas la folie est un état qui permet de transcender la réalité pour la rendre supportable. Mais il vous rend alors complètement insupportable vis-à-vis de ceux qui ont bien les pieds sur terre.**

*19 Morgel 2510*

Günther, Bringor, Wilnus et moi allons voir le fameux sentier découvert par notre maître éclaireur la veille. L'ascension est ardue, longue et un brin dangereuse. Le massif que nous grimpons culmine à plusieurs centaines de mètres au-dessus du château. Une fois en haut nous découvrons un plateau de deux cents ou trois cents mètres de rayon. Une partie est occupée par un petit bois, tandis que de l'autre se trouve un temple de bois dédié à Sigmar. Adjacente à l'église se trouve une petite cabane d'où s'échappe de la fumée. Wilnus va aller y jeter un œil.

Wilmus reste aux abords de la cabane un bon moment. Il revient vers nous après un moment d'attente et il nous annonce qu'une dizaine de gobelins se trouvent à l'intérieur. Du coup je vais me glisser du côté du temple.

L'église est barrée de l'intérieur. J'utilise un des dons offert par Ranald pour jeter un coup d'œil. C'est assez rustique. A travers la porte je n'aperçois qu'un simple autel, de grandes tapisseries banales ornent les murs et sur le sol, non loin de l'autel, se trouve un gros tas de fourrures. Quelqu'un semble y dormir.

Je tente alors d'ouvrir la double porte mais je manque de faire tomber la barre, ce qui donnerait l'alerte aux gobelins tout proche. J'utilise donc une nouvelle fois un pouvoir de Ranauld pour passer au travers la lourde porte de bois... mais cela échoue, comme si le lieu était protégé... Je chuchote donc pour attirer la personne endormie. C'est alors que la porte de la cabane s'ouvre derrière moi. Un gobelin en sort et s'en va chier le long du temple. Wilnus l'abat en un tir. Il se passera donc encore un moment avant que ses camarades s'inquiètent.

Une voix chevrotante finie par me répondre : « Laissez-moi tranquille ! ». Je lui réponds que je viens pour une confession. Un hoquet de surprise agite la silhouette et un vieux type tout parcheminé vient m'ouvrir. Il lui manque plein de dents, il n'a plus un poil sur le crâne, il porte une vieille robe de bure et des sandales tressées. On dirait juste un vieux cinglé. Il veut me faire rentrer mais je préfère l'interroger sur les gobelins qui ont envahi sa cabane pour régler ce problème au plus vite.

Je fais signe à mes compagnons. Wilnus confectionne un bouchon de tissu et de branchage et va le placer dans la cheminée. Dix minutes plus tard plusieurs gobelins sortent complètement affolés et plusieurs d'entre eux se font tuer dès leur sortie par nos tirs. Les survivants rentrent et ressortent quelques secondes plus tard les armes à la main. Ils chargent comme des furieux. Le seul problème c'est les trois squigs qui les suivent. Ce n'était pas vraiment prévu...

Heureusement nous abattons une de ces créatures bondissantes avant même qu'elle soit sur nous. Mais une autre de ces créatures me saute dessus. Il n'arrête pas de bondir si bien que je n'arrive pas à caler mes tirs sur lui. Un tir me débarrasse soudain de mon adversaire. J'en profite pour recharger Vive Colère et abattre le dernier squig en train de faire claquer ses mâchoires pour dévorer Wilnus.

Une fois débarrassés des gobelins -sauf un qui a réussi à fuir- et des squigs, le vieux bonhomme tombe à nos pieds en criant « Vous êtes les envoyés de Sigmar, ceux qui vont tuer le Loup ! ».

Günther propose alors au vieil homme de revenir au château avec nous mais il a l'air horrifié par cette proposition. Il dit que sa tête est mise à prix là-bas. Selon ce vieux cinglé Staggen est un démon incarné qui aurait chassé la famille de notre ancien capitaine. Le prêtre prétend être protégé par Sigmar sur le plateau et qu'il garde Esk afin d'empêcher les abominations de pulluler et de posséder les gens.

Nous allons nous installer dans la cabane. Le vieil homme nous parle alors un peu des gobelins. Ceux qui occupaient sa maison étaient là depuis une quinzaine de jours. Ils auraient fuis les montagnes par manque de nourriture.

Puis il nous reparle du « démon » Staggen. Il serait le porteur de « l'Œil », l'œil unique... De bien étranges paroles qui trouvent malheureusement écho dans toutes ces choses que nous avons apprises dernièrement. Le vieux évoque l'Ulfur... et du fait d'embrasser les mineurs pour les contrôler. Encore cette histoire ! Et dire que je prenais le fils de Raffo pour un petit mythomane.

Le vieux commence à raconter la guerre de Magnus ; la défaite des champions du Chaos et les restes de ces champions répartis à travers tout l'Empire pour les maintenir prisonniers. Il assure que Staggen aurait usé de forces démoniaques pour battre le père d'Égesloga. Günther évoque alors son problème de divinité. Le vieillard ne voit pourtant aucune raison à cela. Il évoque juste le temple de Morr à l'abandon qui serait désormais traversé par un arbre.

Sur le chemin du retour de nombreuses blagues graveleuses entrecourent les conversations. Günther veut se rendre au temple de Morr mais il doit aussi commencer le recensement avec Tanina au plus vite. C'est donc Bringor qui va se rendre au vieux temple abandonné. Pour ma part je vais aller discuter avec les gens un peu excentrés du bourg, notamment les fameuses sœurs.

## LES DEUX SŒURS

*Toutes les villes ou presque ont leurs putains. Mais dans les coins reculés leurs vies semblent encore plus sinistres que dans les grandes villes ; loin des fausses apparences que les cités offrent comme illusions d'une communauté parfaite.*

*19 Morgel 2510*

Je repère une grande maison au sud d'Esk. Deux filles un peu boulottes sont en train de dégager le chemin qui mène à leur maison. A mon approche une des deux rentre à l'intérieur tandis que l'autre m'attend. Je me présente comme membre de la compagnie mercenaire qui vient d'arriver en ville et je me fais inviter à l'intérieur pour profiter de la chaleur. Un grand poêle en faïence irradie une forte chaleur dans les lieux.

Mon interlocutrice me demande si je suis là pour convenir d'un tarif pour les soldats de la compagnie. Elle me demande alors avec gêne si je suis là comme cliente. Je lui réponds non une nouvelle fois. Elle semble soulagée. Pendant cette première approche j'observe les lieux : des travaux de coutures traînent un peu partout, deux grandes chambres un peu cosy, tandis que le reste de la maison est très spartiate. La seconde sœur est en train de faire la cuisine. Elle semble un peu éteinte.

Je tente alors d'apprendre des choses sur Raffo. Mais la plus vieille des sœurs refuse de me répondre. Elle est inquiète de la colère dont il pourrait faire preuve et me met en garde contre lui. Puis elle me parle de ses appétits... sans savoir comment les définir. Elle finit par cracher le mot «envie» qui selon elle correspond le mieux au caractère de Raffo.

J'aborde alors les légendes locales. De ces cas bien mystérieux d'étrangers qui ne seraient jamais repartis. Selon elle Raffo est lié d'une manière ou d'une autre à ces disparitions. Puis je parle du Loup. C'est la bête qui aurait tué leurs parents et Raffo les aurait sauvées de cette bête, une bête qu'elle décrit comme étant noire comme le charbon, immense et rapide. Une «tâche d'encre dans les ombres». Mais elle assure que personne ne la traque ici car elle ne s'en prendrait plus aux villageois.

Je retourne ensuite au château pour y retrouver mes compagnons. Je ressens des impressions étranges après mes quelques allées dans Esk, une ville en torpeur où tout semble éteint. Et les habitants qui donnent tous cette impression d'artifice, comme si ils étaient distants de leurs propres existences. Au contraire du corps de logis occupé par la compagnie qui semble terriblement vivant à côté.

Je discute un peu avec Bringor qui s'est rendu au temple de Morr. Pas grand chose à en dire si ce n'est que de là-bas on aperçoit le haut de l'église de Sigmar. Günther propose d'obtenir une entrevue avec Staggen pour avoir quelques réponses au sujet des mystères du coin. Nous allons attendre qu'il revienne nous chercher après s'être fait invité dans les quartiers du chevalier.

Mais Günther ne revient pas... Enfin pas avant un bon moment. Il nous annonce alors qu'il a mangé en compagnie du neveu du chevalier, le fameux Siegfried. Mais en nous parlant le capitaine se rend compte qu'il n'a pas appris grand chose du jeune homme à part qu'il vient de Middenheim. Heureusement celui-ci nous a invité à nous joindre à une partie de chasse avec lui dès le lendemain. Peut-être en apprendrons nous plus à ce moment là.

# TRAQUE DANS LA NEIGE

*La chasse est une activité divertissante pour les nobles, autant qu'elle est amusante aux yeux des trolls. Enfin... j'imagine.*

*20 Morgel 2510*

Nouvelle nuit plutôt agréable peuplée de rêves érotiques. Alors que je suis encore perdue dans mes pensées au petit-déjeuner, j'entends même quelques mecs de la compagnie chambrer Teskari et sa nuit «agitée». Je réalise alors que tout le monde semble avoir fait des rêves plutôt osés... étrange. Mais je dois me presser car je suis déjà en retard pour la partie de chasse avec le neveu du chevalier Staggen. Une activité beaucoup trop matinale à mon goût et surtout bien trop frileuse.

Siegfried vient à notre rencontre dès notre sortie du logis. C'est un bel homme équipé de toute une panoplie d'armes pour la chasse. Il tient en laisse deux chiens de chasse racés. Il a beaucoup d'allure dans sa tenue, presque un peu trop dans le paysage d'Esk.

Nous nous engageons vers le nord. Siegfried évite soigneusement les pistes les plus enneigées et nous fait emprunter des passages d'animaux sauvages dans les sous-bois le long de la route. D'abord je ne ressens que le vif froid de l'hiver, mais très vite je trouve assez revigorant de se balader en pleine nature à la recherche de la harde de cerfs.

Un peu plus tard nous retrouvons le troupeau. Siegfried nous désigne deux jeunes mâles pour cibles et nous suivons sa stratégie de chasse pour les séparer du troupeau. Bientôt me voilà en train de galoper. Ma capuche est tombée en arrière et l'air froid me rafraîchit agréablement le visage.

Mais, soudain, les animaux font un virage inattendu devant nous, à angle droit, comme si ils étaient affolés... terrifiés même. Puis de grandes créatures de trois mètres de haut jaillissent de la neige. De grands humanoïdes décharnés et échevelés. Une demi-douzaine de ces monstres surgit ainsi d'une congère. J'entends la voix de Bringor qui hurle «Des trolls !».

Je fais cabrer mon cheval pour faire demi-tour ; Günther et Wilnus n'ont pas le temps de réagir et se retrouvent face à ces créatures armées de gourdins rudimentaires. Ils engagent le combat. Deux des trolls me courent après. Je fais en sorte de les garder derrière moi afin de soulager mes camarades, mais je ne sais pas encore comment je vais me débarrasser de ces brutes taillées pour le corps à corps.



Pour l'instant je me contente juste de tenir les deux trolls à une distance raisonnable de ma monture. Mais j'ai sous-estimé un des deux qui file à toute allure et risque de bientôt me rattraper. Ce qu'il ne tarde pas à faire. Mon cheval s'emballe alors et des branches viennent me griffer le visage. J'en profite pour remettre de la distance entre mes poursuivants et moi. Je me retourne pour faire feu sur mes poursuivants, c'est alors que je remarque que l'un d'eux a abandonné la poursuite.

Je suis en train de recharger mon arme quand ma monture s'engage dans une épaisse couche de neige poudreuse, sa vitesse s'en trouve considérablement ralentie. Je saute alors au sol et je tire sur le troll qui se rue sur moi, lui aussi grandement stoppé par la neige. Déluge de Feu et Vive Colère en main, le troll finit par s'écrouler, le crâne transpercé par mes tirs. Un sang bleuté se répand dans la neige. J'attrape ma monture et le la tire vers une zone plus stable pour remonter dessus et porter secours à mes compagnons.

Quand j'arrive là où je les ai laissés, ils sont encore aux prises avec trois trolls. Je prépare Déluge de Feu pour ne pas perdre trop de temps à cavalier vers eux, ce pistolet runique ayant autant de portée qu'un fusil. Mon premier tir blesse lourdement un des assaillants tandis que le deuxième l'envoie à terre. Mes compagnons s'évertuent à s'assurer que les trolls sont bien morts en tranchant leurs têtes quand j'entends des aboiements venir dans notre direction.

Nous sommes tous en train de reprendre notre souffle quand Siegfried arrive avec ses chiens. Il semble inquiet.

Wilnus nous montre un médaillon qu'il a trouvé sur un des trolls. Un symbole est gravé dessus : un œil avec une pupille fine, une pupille prédatrice. Inquiétant ce symbole. La chose qui possède cet œil semble avoir une grande influence sur les créatures et personnes du coin.

Nous nous rendons ensuite à la planque des trolls. Soudain je réalise que les trolls que nous avons combattus étaient corrompus par le chaos. Cet éclaircissement soudain me vient comme si quelqu'un me l'avait soufflé à l'oreille. Je ne dis rien pour le moment, tant que Siegfried est là, mais j'en informerai mes compagnons dès que possible. Quant à la combe, il semble que les trolls y aient patienté un très long moment.

Wilnus remontre l'amulette à Siegfried et lui pose des questions sur le fameux symbole gravé dessus. J'observe attentivement les réactions du jeune chevalier. Mais c'est son absence de réaction qui me déconcerte. Je lui balance « Serait-ce l'œil de l'Ulfur ? ». Il me regarde un peu surpris et me questionne sur le fait que cela soit une légende locale.

Je vais ensuite à la recherche de nos chevaux, épaulée par Siegfried. Ensuite les autres proposent de retrouver le dernier troll pour le tuer. Mais le pire c'est que cette idée n'est pas venue de Siegfried, censé être un chevalier combattant les ennemis de l'humanité. Mais que cache-t-il ? Nous n'arrivons même pas à retrouver le dernier troll malgré l'aide d'un chevalier traqueur et de ses chiens...

Nous rentrons au château. Siegfried nous laisse alors pour aller faire un rapport à son oncle.

A la tombée de la nuit nous observons la demeure du chevalier Staggen pour voir les pièces qui restent éclairées, dans le but d'obtenir une entrevue avec lui, désirée ou non. Mais soudain un hurlement de loup se fait entendre. Il provient des abords du village. Un cri à glacer le sang.

## LE CHASSEUR DEVIENT PROIE

**L'Homme est un Loup pour l'Homme. Enfin le  
Loup est un Loup pour l'Homme aussi.**

*20 Morgel 2510*

Le hurlement est puissant. Wilnus se lance cers les bois et le raccourci qu'il a construit là-bas. Le nain commence à prendre la route qui descend à Esk tandis que Günther court à la poursuite de l'éclaireur... alors qu'il a fait appel à ses pouvoirs pour briller tel un soleil. Je doute qu'un seul habitant ne soit pas au courant de cette intervention divine car la lumière qu'il émet doit être visible dans toute la vallée. Pour ma part je fonce prendre ma monture et je m'élançe en direction du centre du village.

Alors que j'arrive en vue des premières maisons, le tocsin du couvent se met à sonner. La lumière qu'irradie notre capitaine projette des ombres étranges dans la vallée. Une fois dans le village je me dirige aussitôt vers la demeure de Raffo alors que j'aperçois de nombreuses portes se refermer. Devant la maison du bourgmestre j'aperçois Wilnus. Il trimballe une femme dénudée sur son dos. Il dit que c'est une sorcière. Je ne sais pas ce qu'il entend par là mais elle a une apparence maladive, en plus d'être sale.

Mais alors que je réfléchis aux événements qui viennent de se dérouler, la porte de Raffo s'ouvre. Merde... moi qui le croyais lié au Loup. Günther arrive et lui dit que nous sommes en train de chasser la bête.

Et, alors que Raffo écoute notre capitaine, la porte entrouverte, la nana sur les épaules de Wilnus glisse au sol, se redresse aussitôt et avance

vers Raffo, furieuse. Raffo recule et commence à refermer la porte. Je place mon pied dans l'ouverture pour l'empêcher d'aller au bout de son mouvement. Mais il me repousse d'un geste de la main... et m'envoie valser plusieurs mètres en arrière dans la neige. Comment est-ce possible ? Comment peut-il posséder une telle force ?

La nana échevelée se rapproche de moi alors que je suis au sol, me pique ma dague et la lance sur Raffo. Je me remets aussitôt sur pieds. Mes compagnons sont en train de foncer vers Raffo. Mais j'aperçois que trois mineurs, des types rudement costauds, se rapprochent de nous. Günther se prend un coup de poing redoutable de la part de Raffo, alors que la fille étrange se place derrière moi. Et, alors que je menace les mineurs de mes pistolets, je sens mon esprit vaciller, et, sans vraiment le vouloir, je tire. Je reprends assez vite mes esprits, avec une sensation extrêmement désagréable déjà ressentie par le passé.

Mais le danger est autre pour le moment. Je continue de faire feu sur les mineurs. Une flèche de Wilnus vient se planter dans le cou de l'un d'eux qui s'écroule au sol. Je commence à recharger un de mes pistolets. Malheureusement un des mineurs est arrivé au contact et m'envoie promener au loin dans la neige, exactement comme le coup de Raffo un peu plus tard. Ils ont une force anormale, surhumaine. Le type se rapproche de moi, je recule au sol dans l'espoir de gagner le temps nécessaire pour recharger mon arme mais la délivrance vient de Günther qui se jette sur mon assaillant et le tue net. Une Autre flèche de Wilnus vient stopper le dernier mineur.

Je reprends mon souffle. Mes compagnons ont terrassé Raffo. Son jeune fils se trouve non loin du cadavre. La femme ramenée par Wilnus s'avance vers l'enfant. Günther manque de la stopper mais se ravisse et lui dit d'aller se mettre au chaud, sûrement rapport à son teint devenu violet. Elle s'agenouille près du jeune garçon et semble lui murmurer quelques paroles rassurantes avant d'entrer dans la maison. Des villageois se tiennent sur le pas de leurs portes mais n'osent pas avancer. Wilnus et Bringor rassemblent déjà les cadavres pour les disposer au milieu de la rue.

Günther discute quelques temps avec la femme de Raffo. Du peu que j'en vois elle n'a pas l'air triste mais ne semble pas pour autant apprécier nos actes vis-à-vis de son défunt mari. Le capitaine revient dehors, il stoppe enfin son sort de lumière et commence à discuter des cadavres et de ce qu'il faudra faire pour eux demain. La nana échevelée éclate de rire. Elle semble s'amuser du fait que Günther propose d'enterrer les mineurs et Raffo selon les préceptes de Morr, alors même que nous venons de les tuer. Elle doit être à bout de nerf... mais cela n'enlève

pas son étrangeté. Elle commence à exiger un gîte, le couvert et un bain en échange d'informations. Günther me demande juste de la faire grimper à l'arrière de mon cheval. Mais je n'ai aucune confiance et je préfère lui confier ma monture... quitte à marcher dans la neige.

Mais, alors que nous remontons vers le château, nous croisons une partie du cortège. Ils fuient. Mais tous ne semblent pas être là. Qu'est ce qu'il se passe bon sang ? Paniqués, plusieurs membres de la compagnie expliquent que la compagnie a été attaquée, mais ils ne savent pas vraiment par quoi. Je commence à faire le tour de la petite troupe. Il manque Pietro, Teskari et Udo Khâl... La compagnie se dirigeait vers le village mais nous les réorientons vers le couvent qui est probablement un endroit plus sûr pour cette nuit. Günther veut voir Staggen au plus vite. Je lui dis qu'on ferait bien de se méfier. Staggen n'est peut-être pas le vieillard que nous pensons. Son «neveu» ressemble beaucoup aux descriptions faites du chevalier avec plusieurs dizaines d'années de moins.

Nous rentrons dans la cour silencieuse du château. Le logis de Staggen est éclairé. J'utilise mon pouvoir de Ranald pour voir à travers les murs. Au rez-de-chaussée je vois les trois gardes et à 'étage il me semble distinguer les trois servantes et le vieillard... si il est bien ce qu'il semble être.

Dans notre logis nous trouvons les cadavres d'Udo Khâl et de Pietro. Ils ont donné leurs vies pour couvrir la fuite du reste de la compagnie. Leurs corps sont mutilés, marqués de nombreuses griffures et morsures. Sûrement l'œuvre du Loup. Je propose d'aller frapper à la porte de Staggen.

Günther et moi nous dirigeons vers le logis du chevalier. Wilnus et Bringor restent un peu en arrière, histoire de voir s'ils repèrent Teskari, toujours disparu. Les gardes de Staggen nous ouvrent vite la porte et nous indiquent les escaliers du geste de la tête. Au premier nous nous retrouvons dans le bureau du vieux chevalier. Günther l'interroge très vite sur son neveu. Le vieil homme prétend ne pas savoir où il se trouve. Les servantes non plus d'ailleurs... elles ont juste vu la Bête dans la cour.

Je lui demande la vérité à propos de l'Ulfur et de son duel judiciaire, mais il répond de manière logique aux raisons de sa victoire passée : son plus jeune âge, sa maîtrise supérieure des armes, son entraînement à l'académie militaire... Des faits qui lui donnent raison, mais pourtant... Le capitaine insiste sur son neveu, sans succès. Staggen chancelle juste en quittant la pièce au moment où Günther lui annonce que son cher protégé est peut-être lié au Loup.

Nous retournons au logis. La fille de tout à l'heure a piqué certaines de mes fringues pour s'habiller. Je n'aime pas cela du tout, mais on réglera ça plus tard. Günther l'invite dans les cuisines pour discuter. Je me tiens à l'écart.

Elle dit qu'elle était enfermée à l'écart du village. Seule captive aux mains de geôliers dirigés par Raffo, elle ne parle pas trop de ce que ces hommes ont fait mais cela se devienne sans mal, surtout quand on connaît un tant soit peu Raffo et ses « pulsions ». Cependant le capitaine semble ne pas comprendre quand elle annonce qu'elle n'était qu'un « objet ». « Viols, violences, humiliations » ajoute-t-elle avec un air détaché. Elle dit qu'elle était venue à Esk de son plein gré sans trop préciser pourquoi et qu'elle a été capturée sans la moindre raison.

Elle ne veut qu'une seule chose : parler à son geôlier... et elle semble persuadée que le vrai geôlier était une créature à un œil. Wilnus, qui nous a rejoints entre-temps, lui présente le médaillon ramassé sur les trolls. Elle reconnaît aussitôt le symbole et recule vivement. Günther lui donne sa parole.

Elle raconte alors les souvenirs du fils de Raffo : une sorte de rituel avec des baisers entre hommes, l'emprise de celui que nous reconnaissons comme étant le neveu de Staggen sur Raffo... Elle décrit ses choses comme des visions... ce qui ajoute encore à l'étrangeté du personnage.

Wilnus et le nain partent dehors. Wilnus semble avoir toujours son idée d'espionner le vieux Staggen. Le capitaine me demande de rester avec l'étrange ex-prisonnière, mais je n'en ai nulle envie. En plus il faut retrouver Teskari. Je pars donc à sa recherche. Je commence à fouiner le logis, quand soudain : CLIC !

## PASSAGE DISSIMULÉ

**Le problème d'un bon passage secret ce n'est pas qu'il soit inconnu de tous, car alors il n'a aucun intérêt. Il doit juste être connu des bonnes personnes !**

*20 Morgel 2510*

Clic ?

Alors que je m'apprête à bondir, j'aperçois qu'un morceau du mur, dans le fond de la cheminée, vient de bouger. Un passage sacrément bien dissimulé. Je jette un œil à l'entrée du passage. On dirait que quelqu'un est passé par là récemment. Probablement Teskari. Je retourne donc en vitesse aux cuisines pour prévenir le capitaine et les autres.

Au moment où j'arrive Bringor et Wilnus reviennent d'une «visite» de la demeure Staggen. Wilnus annonce au capitaine que le « vieux se fout de notre gueule ». Wilnus raconte que le vieux chevalier était en train de s'envoyer une de ses servantes et qu'il semblait bien vigoureux, loin de l'image du vieillard mourant qu'il nous donne à voir.

Pour ma part je leurs dis que je viens de découvrir un passage secret et qu'il serait bien d'aller l'explorer pour voir si Teskari n'y est pas.

Nous retournons donc auprès de la paroi pivotante. Le passage donne très vite sur un escalier. C'est extrêmement étroit. Mais les marches descendent et montent. Des traces plus fraîches sont présentes sur la partie qui s'enfonce dans les profondeurs. Nous décidons de suivre cette voie. Mais soudain la nana que nous avons recueillie se stoppe. Elle nous dit que l'endroit est maudit. Elle paraît de plus en plus folle quand même... bien que le capitaine persiste à lui trouver des excuses. Mais le plus étonnant c'est Bringor, qui, dans un élan social inhabituel, lui demande son prénom. «Éphélide» répond-t-elle.

Nous dressons un ordre de marche et nous nous aventurons dans les souterrains du logis. Je trouve d'autres traces qui montrent que Teskari est probablement venu ici plusieurs fois. Quel petit con... Il aurait pu me prévenir au moins ! Je réalise qu'il n'est cependant pas allé très loin... sauf cette fois... où il s'est aventuré bien plus profondément que les autres fois, et très probablement dans le noir le plus complet. Il est évident qu'il devait être en panique.

Assez vite nous arrivons sur le socle rocheux du château. Et le sentiment d'Éphélide se vérifie. Il y a quelque chose ici de désagréable... de malsain. Günther lance à nouveau son sort de lumière à ma demande. Un symbole de Sigmar se met aussitôt à briller au-dessus de nous, dans l'étroit passage creusé dans la roche qui descend toujours. Ce symbole doit être un glyphe magique.

Le passage serpente dans la roche. Nous descendons jusqu'à une salle voûtée, ni très grande, ni très haute. Trois passages y débouchent dont celui que nous venons d'emprunter. Au centre se trouve la margelle d'un puits. Puits recouvert par un énorme couvercle de métal marqué du symbole de Sigmar. Des mécanismes nains complexes en assurent la fermeture. Et, aux pieds, Teskari, tremblant et fiévreux. Je m'approche de lui alors que les autres commencent à fouiller les lieux.

La respiration de Teskari est erratique. Il est blessé à la jambe, sûrement une morsure ou quelque chose du genre. Bringor annonce que des sceaux de cire scellaient les mécanismes du puits mais qu'ils sont tous brisés... Je me sens de moins en moins bien et les autres aussi visiblement. Günther commence à charger Teskari sur ses épaules. Nous décidons de remonter.

Une fois de retour au passage, Wilnus et Bringor décident d'emprunter la partie qui monte vers les hauteurs. Mais ils redescendent très vite, sans avoir trouvé quoi que ce soit d'intéressant.

Je dégage la jambe blessée de Teskari. Il a bien été mordu. Sûrement par le fameux loup... Éphélide propose de lui faire un baume mais malheureusement nous n'avons pas grand-chose dans les affaires de la compagnie. Nous faisons donc avec les moyens du bord pour désinfecter la plaie.

La fatigue nous gagne tous. Nous prenons la même pièce pour dormir, histoire d'être un peu plus en sécurité.

## LE RETOUR DE RAFFO

**Les hommes et les animaux ont de nombreux points communs. Mais les animaux ne peuvent cesser d'être des animaux pour devenir des hommes, tandis que les hommes peuvent cesser d'être des hommes pour se comporter comme des animaux.**

*21 Morgel 2510*

Le lendemain matin, le cortège revient. C'est extrêmement bruyant. Les gens du cortège prennent le capitaine à parti sur la sécurité des lieux, les mystères du coin... Je jette un œil par la fenêtre. L'aube vient à peine de se lever. Quelle mauvaise nuit !

Quelques minutes plus tard, alors que je me suis levée et que la compagnie s'interroge sur l'enterrement de nos deux camarades, le tocsin du couvent se fait entendre. Nous filons à toute allure vers le village.

Dans Esk les gens sont en panique. Ils fuient le village. Une maison est en train de brûler, la maison de Raffo. Alors que nous nous rapprochons, nous remarquons tous que les cadavres laissés dans la neige n'y sont plus. La «sorcière» court vers la maison en flammes et rentre à l'intérieur en hurlant un prénom. Elle ressort très vite, le visage fermé et triste. Aucun membre de la famille de Raffo n'est encore en vie. Wilnus nous montre des traces dans la neige, certaines se dirige vers les collines, d'autres vers la maison des deux sœurs. Nous suivons ces dernières.

La porte de la maison a été défoncée, le mobilier renversé et les deux sœurs ne sont plus là. Mais des traces repartent à l'arrière de la baraque. Elles se dirigent elles aussi vers les collines. Nous les suivons. A un moment Wilnus nous annonce que les deux groupes, séparés depuis Esk, se sont rejoints.

Nous arrivons dans ce qui ressemble à une ancienne coulée glaciaire devenue une combe. C'est là que se trouvent les mines. Il y a près d'une demi-douzaine d'entrées. Les traces se dirigent vers l'un d'entre elles. Nous avançons et nous pénétrons à l'intérieur. La mine est vieille et pas très bien ventilée, si bien que la respiration est malaisée et les lumières de nos lanternes vacillantes.

A un moment nous entendons des cris, des pleurs et des grognements de violence. Nous nous déplaçons en silence dans le noir le plus total. Seuls les sons qui arrivent à nos oreilles guident notre avancée. Les deux sœurs sont en train de se faire violer... et les cris bestiaux de leurs tortionnaires traduisent toute la violence qu'ils y mettent. Nous accélérons le pas pour tomber sur eux au plus vite.

Nous rallumons soudain nos lanternes, certains d'être proches de Raffo et ses sbires, mais il n'en est rien. Les échos ont troublé notre orientation et nous nous trouvons dans une salle adjacente à leur position. Nous fonçons vers la bonne entrée. Dans la pièce se trouve quatre mecs à poil et les deux filles qui gisent inconscientes sur le sol. Raffo se tient debout. Sa blessure semble s'être refermée. Lui et ses trois comparses ont l'air bestial. J'ai un bref moment d'hésitation, et le capitaine, un peu à la traîne est en mauvaise position.

Je tire aussitôt sur Raffo. Mon tir fait mouche mais un des mineurs – qui n'en possède plus tout à fait l'aspect – se jette sur moi. Il affiche un sourire de dément. Il me déstabilise mais je dégaine mon second flingue pour lui tirer dessus. Raffo tombe bientôt sous les coups de Günther mais se relève l'instant d'après... comme si de rien n'était. Nos adversaires sont frénétiques, bestiaux et d'une force toujours aussi surhumaine.

Soudain Raffo se précipite sur Éphélide. Il la frappe à la tête et elle tombe inconsciente. Raffo retombe juste après, une flèche de Wilnus dans le dos. Puis un coup de tromblon du nain résonne et couche deux de nos adversaires. Günther et Bringor commencent à décapiter les corps, afin de s'assurer qu'ils ne se redressent plus jamais. Nous venons à bout de nos adversaires après une lutte affreusement stressante dans un espace confiné et obscur.

Éphélide reprend conscience rapidement. Mais les deux sœurs sont dans un sale état, probablement ont-elles des os brisés. Wilnus et Bringor ressortent de la mine pour aller chercher des brancards et les transporter jusqu'au village.

Nous redescendons les deux filles –et les têtes de Raffo et des mineurs– au plus vite. Quand nous arrivons en vue d'Esk, le feu s'est éteint et le village est étrangement calme. Au niveau du pont, juché sur son cheval, le vieux Staggen en pleine discussion avec les villageois.



# RÉVÉLATIONS TROUBLANTES

**A combattre sans péril on triomphe sans gloire, dit le proverbe. Mais à combattre sans possibilité de victoire, est-ce de la folie ou de l'héroïsme ?**

*21 Morgel 2510*

Je pars en avant pour voir ce que fait le vieux chevalier avec les citoyens d'Esk. Je me mêle à la foule sans me faire voir tandis que la foule se retourne en direction de mes compagnons qui arrivent lentement vers le village, encombrés par deux brancards. Le vieux chevalier compatit au malheur de la population, tandis que Raffo passe pour l'unique responsable des derniers massacres. Tout le monde semble croire que Raffo est le Loup.

Mes compagnons arrivent. Certaines des vieilles mégères semblent penser que les deux petites l'ont bien cherché. Quelle bande de sales peaux de vache. Mais l'avis général semble tout de même s'orienter vers le «pauvres petites» que vers le «sales petites traînées». Le seigneur vient à la rencontre du capitaine.

Nous remontons ensuite vers le couvent pour y déposer les deux sœurs afin qu'elles se fassent soigner, ainsi qu'Éphélide qui est bien amochée. Elle veut d'ailleurs nous emmener quelque part au plus vite. Mais Bringor veut brûler les têtes avant toutes choses. Il interpelle le capitaine mais celui-ci est en pleine discussion avec une none. Il est en train de la questionner sur l'absence du chevalier Staggen au sein du village... et du couvent.

C'est bien étrange pour un chevalier du Loup Blanc de ne pas venir dans un lieu dédié à Ulric.

Bringor s'en va ensuite du côté de chez le forgeron pour y brûler les têtes, Günther prévient les villageois qu'il va faire une cérémonie pour la famille de Raffo et les membres de la compagnie assassinés. Les habitants se mettent aussitôt au travail pour dégager le temple de Morr de la végétation qui l'a envahie. Pour ma part je vais chez Archimbalt, le commerçant du coin, pour y trouver des vêtements. J'en ressors avec une belle pile de tissus et les adresses des bonnes couturières. Au moins la nouvelle « recrue » pourra arrêter d'emprunter mes affaires.

Puis Éphélide nous entraîne vers une petite ferme inhabitée à l'est du village. L'endroit ressemble à un relais de chasse. Un accès extérieur donne sur une cave dans laquelle règne une odeur infecte. Sur un des murs, une peinture phosphorescente : l'Œil ! Éphélide est mal à l'aise, ce qui n'est guère étonnant vu les lieux.

A la demande du capitaine, Éphélide nous raconte qu'elle est venue retrouver quelqu'un ici, même si ses souvenirs semblent très vagues. Elle nous narre son parcours depuis l'Arabie, le marché aux esclaves et ce gamin dont elle fait la description (gamin qui ne doit plus en être un aujourd'hui). Et là c'est la stupéfaction ! Elle décrit une marque de naissance sur le cou du gamin... la marque de cet enfoiré de Philippe. Comment cela se peut-il ? Hasard ou jeu des dieux ? Günther raconte alors aussitôt l'histoire de Philippe... sans vraiment prendre le temps de jauger notre interlocutrice... et sa loyauté.

Ensuite nous retournons vers Esk. Le temple de Morr a été bien dégagé par les habitants. Plusieurs d'entre eux ont ramené des urnes avec de proches défunts à l'intérieur. Ils souhaitent que Günther bénisse leurs cendres. Cela risque de lui prendre un moment s'il ne décide pas de faire une cérémonie collective. Nous le laissons au temple de Morr, il risque d'être très occupé.

Dans la nuit je fais un rêve. Mais j'ai l'impression que ce n'est pas le mien mais celui du capitaine. J'y vois deux loups qui s'affrontent. L'un est énorme, noir, le dos couvert d'épines et possède un unique œil sur le crâne. L'autre est un gros loup blanc qui sort du couvent. Il semble faible, fatigué, blessé... Le loup au pelage blanc triomphe mais n'arrive pas à achever son adversaire, comme si le loup blanc était relié au couvent, enchaîné même, et ne puisse pas du coup sortir pour tuer son adversaire. Adversaire qui n'est pas du tout affaibli... toujours aussi vigoureux !

## LE MYSTÈRE DE L'ABBAYE

***Les nones sont des femmes sages loin des tourments de la plupart des gens, mais ce n'est pas pour autant qu'elles n'ont pas de secret.***

22 Morgel 2510

Le lendemain matin, petit-déjeuner au logis. Éphélide a fait du thé pour l'occasion. Seul Günther a le courage de goûter à son breuvage à l'odeur étrange. Nous parlons du rêve que nous avons fait pendant la nuit et il semble que nous ayons tous eu des images similaires, comme si le rêve d'un d'entre nous avait été partagé aux autres.

Günther veut que je passe au village pour prendre la température, tandis qu'il va partir avec Bringor, Wilnus et Éphélide revoir le vieux fou en haut de sa montagne. Bringor me confie son «bijou de famille», une amulette qui me permettra de communiquer avec eux malgré la distance grâce à une rune gravée dessus. Avant de partir Günther veut passer voir Staggen pour l'inviter à dîner au logis.

Cependant, de manière assez soudaine, Günther est pris d'un mal de tête. Il dit ressentir de drôles de sensations et regarde son thé bizarrement. Éphélide semble avoir fait une petite décoction pour le moins spéciale. Son infusion permet de ressentir les créatures du Chaos... et de la Ruine. Et il y a une de ces créatures dans la maison du vieux Staggen, ainsi que dans la crypte, mais sur ce point c'était plutôt attendu. C'est donc Wilnus et Éphélide qui vont porter l'invitation pour ce soir.

Wilnus revient quelques instants plus tard avec la jeune Éphélide. Elle semble bien pâle. Elle s'est même entaillée les mains avec les ongles. Elle lâche un énigmatique : « C'est lui ! ». Wilnus quant à lui rapporte que Staggen a accepté de venir à condition qu'il fasse bien chaud.

Ensuite mes compagnons partent pour le temple de Sigmar tandis que je marche vers Esk. Mais, plutôt que d'aller en ville, je décide d'aller au couvent. Je m'y introduis en passant à travers la lourde porte d'entrer et je commence à fouiller les lieux.

Soudain je me retrouve face à la mère abbesse. Pour détourner son attention du pourquoi de ma présence ici je commence à lui parler d'urnes funéraires et de la volonté de notre capitaine de faire une grande cérémonie funéraire collective. Ce n'est pas un mensonge d'ailleurs mais je doute que les servantes d'Ulric n'aient pas déjà effectué les rituels nécessaires pour les leurs. On me reconduit dehors. Je décide donc de remonter vers le château.

Mais un frisson me parcourt l'échine. Une sorte de sale pressentiment. Je décide d'activer aussitôt la rune confiée par Bringor et la seconde d'après le neveu du chevalier sort d'un groupe d'arbustes situé sur le côté de la route. « Vous ne portez pas de chaperon rouge mais vos compagnons ne sont pas avec vous. Quelle erreur ! ». Je lui demande si l'invitation de ce soir ne lui suffit pas. Il hoche la tête avec un sourire prédateur, confirmant ce que je redoute depuis longtemps, lui et le vieux Staggen sont la même personne. Il commence à parler de la « sorcière » que nous avons recueillie. Sa voix devient de plus en plus agressive. La conversation prend une sale tournure.

Je dégaine un de mes flingues et je le braque en direction de Staggen, puis, alors que celui-ci s'écarte pour éviter la projection, je renonce à tirer pour courir au plus vite vers le couvent. Mais mon adversaire est d'une grande rapidité et me lacère le dos avec ses mains devenues griffues. Une course-poursuite s'engage. Très vite deux des valets du châtelain apparaissent sur mon chemin, je fonce à travers eux. Mon dangereux poursuivant se rapproche. J'accélère un bon coup et je saute à travers la porte de bois. Je passe ! Ouf...

Un hurlement de loup se fait entendre et quelques secondes après le tocsin sonne. Je me précipite vers les nones. Je leurs crie de prendre les armes, de s'équiper pour le combat, mais aucune ne semble réagir à mon appel.

Je retourne donc vers la porte, j'ouvre le judas et je tire sur le chevalier Staggen qui a fait demi-tour et commence à remonter vers le château. Mais il ne s'arrête pas. J'ouvre alors les portes avec l'aide des nones présentes et je me lance à sa poursuite. Les deux hommes de tout à l'heure tentent à nouveau de me barrer la route. Je les contourne et ils se retrouvent bientôt dans mon dos. C'est sans compter sur le troisième valet de Staggen qui sort du château et vient vers moi. Je lui tire dessus, il bondit sur moi. J'arrive à esquiver l'attaque par un saut de côté et je continue ma course.

Des coups de feu tonnent. Ils proviennent de la cour du château. Les gardes derrière moi me forcent à garder un rythme soutenu si bien que je n'ai pas bien le temps d'analyser la situation. J'ai juste le temps d'apercevoir Blecka et Kanitzar aux fenêtres du logis de la compagnie et de faire signe pour qu'ils ne me tirent pas dessus. Je fonce vers une zone d'ombre pour me téléporter dans une autre ombre, à l'intérieur de la maison.

J'arrive dans le dos de tout le monde et un membre de la compagnie manque de me tirer dessus. Heureusement dans la confusion qui règne personne ne s'enquiert du moyen que j'ai utilisé pour entrer. Les membres de la compagnie me rapportent que Staggen a été abattu et transporté en face par ses servantes. Ils m'assurent que toutes les entrées ont été barricadées et que les hommes de Staggen ne pourront pas passer. Mais soudain je repense aux passages secrets. Je rassemble tout le monde en vitesse et j'ordonne de partir pour le couvent au plus vite. De nouveaux tirs se font entendre.

Le cortège quitte le logis et nous nous retrouvons face au capitaine et aux autres. Nous filons sans plus attendre vers le cloître. Sur place Günther essaie d'apaiser les blessures de Teskari. D'un air grave il vient m'annoncer que la morsure est certainement en train de le corrompre. Pauvre gosse...

C'est alors qu'Éphélide repère un symbole sur le sol : un lance avec une chaîne au bout. Ce qui n'est pas sans rappeler certaines récentes visions. Mais le plus étrange c'est que la pointe de la lance n'est pas tournée vers la chapelle... elle penche légèrement en avant.

# L'ULFUR

**Les créatures les plus puissantes des seigneurs de la Ruine peuvent engendrer le malheur et la souffrance tout autour d'elles ; et cela même après leurs morts.**

22 Morgel 2510

La lance sur le sol de l'abbaye pointe en direction d'une petite statue. Elle représente un chevalier saint d'Ulric. Éphélide commence à la manipuler et trouve assez vite un mécanisme. Soudain la main pivote et nous entendons, en provenance de la salle située derrière nous, le crissement désagréable d'un mécanisme métallique rouillé... puis des craquements, avant qu'une lourde chute ne se produise. Le mécanisme d'ouverture a cédé face aux caprices du temps qui l'ont abîmé. Ainsi, au cœur de la travée centrale, une grosse plaque de pierre est effondrée et un nuage de poussière emplit les couloirs.

Le capitaine s'aventure dans le passage ainsi libéré. Nous le suivons et quelques instants plu tard, sous quelques mètres de terre, nous nous retrouvons dans une petite pièce maçonnée. Une mosaïque de métal recouvre l'intégralité des murs de la pièce. Et, au centre de celle-ci, un coffret de bois noir renforcé de bandes de métal.

Günther ouvre le coffre et en sort une longue chaîne forgée dans un acier aux reflets bleutés très marqués. La chaîne en question se termine par un collier avec des pics tournés vers l'intérieur. Juste à côté de la chaîne se trouve une trousse en cuir avec un sceau et une clé étrange et complexe.

Nous remontons avec le coffre. Les nones sont très surprises et ne connaissent aucun des mystères que recèle leur couvent. Très vite celles qui gardent la porte nous indiquent que des silhouettes rôdent aux abords du bâtiment. Nous commençons à discuter de notre plan d'attaque.

Après une minutes ou deux, Éphélide ouvre la porte et interpelle Staggen qui se contente de crier «J'ai faim !». Günther s'illumine et nous nous précipitons dehors avant que nos adversaires puissent s'organiser. Un énorme loup noir et les trois gardes de Staggen se dressent devant nous. Les figures de ces derniers n'ont plus rien d'humaines, ils ont des gueules mi-homme mi-loup et leurs mains sont pourvues de longues griffes.

Je tire sur l'énorme loup noir. Éphélide avance en faisant tournoyer la chaîne au-dessus d'elle. Elle donne un coup au loup mais sans parvenir à l'agripper avec le collier. Puis les gardes percutent violemment Günther et Éphélide situés en première ligne. Alors que le loup fonce sur nous

un puissant coup de tromblon l'envoie en arrière. Éphélide profite de l'occasion pour se jeter sur lui et passer le collier autour de son cou. Le loup se met alors à convulser, puis il se transforme en humain, avant de redevenir un loup, ensuite un mixte des deux... Siegfried... Staggen... un mixte du tout... une pure aberration, écœurante et gesticulante. Quant aux gardes ils se sont effondrés sur eux-mêmes et ne sont plus que des cadavres momifiés.

Une fois que l'horrible créature ne bouge plus, Éphélide sort sa dague et lui crève un œil, ivre de colère. Nous prenons une couverture pour y placer le corps de la bête et nous la traînons en direction du château. Puis nous descendons dans la crypte. Nous ouvrons le puits. Éphélide hurle alors de douleur. Je sens pour ma part la présence de mon dieu qui me protège alors que quelque chose tente de contrôler mon esprit. J'ai la vision fugace d'un loup décharné avec un œil unique et une longue gueule fine. Une immense peur m'envahie que je peine à repousser.

Avec des efforts de volonté hors du commun nous parvenons à précipiter le corps de Staggen à l'intérieur du puits. Au fond de celui-ci j'ai le temps d'apercevoir le crâne sans chair du loup à la gueule étrange. L'Ulfur.

Nous refermons sans tarder. Bringor commence à restaurer les sceaux. A chaque sceau posé la présence de l'Ulfur diminue. A la pose du dernier sceau je ressens de nouveau pleinement la présence de mon dieu, ainsi que la présence de deux autres divinités antagonistes : Ulric et Sigmar. Shalya débarque alors, écrase tout le monde d'une aura qui calme toutes les volontés agressives et la vallée s'inonde de sa puissance divine.

Le lendemain le voile qui obscurcissait la lumière solaire n'est plus, les habitants de la vallée semblent joyeux. La vie d'Esk va enfin pouvoir retrouver sa normalité.

## ALTDÖRF

**La capitale de l'Empire est pleine de merveilles éblouissantes pour les yeux, pleine de saveurs délicieuses pour le palais, et surtout, pleine d'innombrables dangers.**

*15 Percegel 2511 à Roncines 2511*

Le temps s'écoule doucement jusqu'au printemps. Une petite invasion gobeline nous donne un peu de mal au cœur de l'hiver mais rien de grave. Nous réinvestissons l'ensemble du château, surtout la partie où logeait le vieux chevalier qui se trouve être une vraie mines de trésors : œuvres d'art, mobiliers luxueux, draps magnifiquement brodés, vêtements somptueux...

Bien sûr une bonne partie de la richesse du vieux Staggen est le fruit des impôts non-payé à la comtesse. Mais le capitaine, trop soucieux de suivre les règles, va en rendre une bonne partie à sa «légitime» propriétaire. Le vieillard sur la montagne est mort pendant son sommeil. Nous l'avons retrouvé le sourire aux lèvres et le visage serein. Tadéus remet en ordre le temple de Morr et le cimetière qui jouxte le temple. Les deux sœurs se remettent miraculeusement sur pieds, deviennent des servantes de Shalya et montent un lazaret. Pour ma part je vais de fréquents allers-retours entre le château et le village pour éviter l'ennui. J'apprends même à quelques habitants des jeux d'argent.

Au début de Percegel nous commençons à préparé les affaires pour le voyage. Nous repassons par Hergig pour remettre une partie du trésor de Staggen à la Comtesse. Ensuite, après une bonne quinzaine de jours de voyage, nous arrivons en vue de la grande cité d'Altdörf, la capitale de l'Empire.

Altdörf est une cité impressionnante avec des remparts de plus de dix mètres de haut. A l'intérieur se trouve une immense ville à l'architecture en perpétuelle évolution. Toutes les maisons y sont en pierres et de nombreux monuments rivalisent de beauté, dont le plus fabuleux d'entre eux reste le palais impérial. Mais mes yeux s'attardent sur d'autres joyaux de la ville : l'académie des ingénieurs, les académies de magie, la cathédrale de Sigmar...

Nous cherchons d'abord un lieu où nous poser. Günther choisit de s'installer au Crapaud Rouge. Nous suivons le mouvement, sauf Éphélide qui va aller chercher un logement dans un autre quartier.

Très vite nous apprenons que Winterhalter travaille à la Chancellerie, qu'il fréquente des établissements de jeux pour nobles, mais rien de plus.

Günther et Éphélide se commandent de beaux atours et nous nous préparons à une rencontre avec le chevalier. Un soir nous nous rendons à un établissement de jeux fréquentés assez souvent par Winterhalter, du moins c'est ce qu'Éphélide a appris de ses contacts en ville. L'endroit est très luxueux, on y fume beaucoup, même les femmes qui possèdent de longues pipes élégantes. L'endroit est très calme, bien trop à mon goût.

Je repère assez vite Winterhalter : grand, costaud mais fin, bien habillé avec des vêtements à crevures, une figure aimable et un sourire malicieux continuel. Tout du noble aristocrate de la capitale.

Je vais m'installer à une table de jeux. Les gens me dévisagent un peu. Mais très vite je montre mon habileté aux jeux et ma tenue excentrique n'est plus le sujet de préoccupation de mes camarades de jeux. Aux tables les sommes mises ne sont ni anodines, ni énormes. Ici on ne flambe pas !

Puis, soudain, du coin de l'œil, j'aperçois Éphélide en pleine conversation avec Winterhalter au niveau du bar. La jeune sorcière tombe alors dans les pommes et le chevalier se précipite pour la rattraper. Il appelle aussitôt deux laquais et tous trois commencent à embarquer Éphélide. Ce n'est pas bon du tout !

Je commence à suivre les gens qui viennent d'enlever Éphélide et très vite je traverse l'établissement du cercle de jeu du Griffon et de la Guivre, suivie par Günther. Le chevalier et ses hommes empruntent des petits escaliers, et très vite je me trouve devant une grande fenêtre qui donne sur une cour interne. Le chevalier et ses sbires semblent attendre une calèche sous le porche qui mène à cette cours. Derrière moi j'ai laissé de petits objets pour Günther, bien moins discret que moi, puisse me suivre.

Je me glisse alors dans une ombre alors que j'entends les pas de Günther approcher et je me téléporte sous la calèche qui vient d'arriver. Je prends de solides prises pour suivre le mouvement une fois les chevaux lancés.

Puis, alors que la calèche s'apprête à démarrer, j'entends la voix de Günther : « Excusez-moi, excusez-moi ». Un type descend alors du véhicule mais celui-ci démarre tout de même. Très vite la voix de Bringor résonne dans ma tête. Je lui dis que la sorcière a été capturée mais je suis malheureusement incapable de lui dire la direction prise par les ravisseurs. D'ailleurs bien vite je perds le contact avec lui. Les choses deviennent compliquées... très compliquées...

## LE SECRET DE L'EMPIRE

**Des fous qui cachent des espions. Tant que ce n'est pas le contraire...**

*Roncines 2511*

Depuis un bon moment je suis accrochée sous la calèche qui transporte Éphélide. Puis, tout d'un coup, quelque chose de gros en tombe. Éphélide ? Je m'accroche solidement anticipant l'arrêt brutal du véhicule. Ce qui ne rate pas. Alors que la calèche n'est pas encore totalement arrêtée deux hommes en descendent. Je me redresse dans leurs dos. Ils s'avancent vers Éphélide, dagues à la main. Je sors alors mes flingues et je les siffle. Mes armes sont pointées sur eux !

Le jeune type qui accompagne le chevalier se pétrifie de surprise mais le chevalier se redresse ; les lumières du pont semblent briller plus fort d'un coup et une aura émane du chevalier. Aucun innocent ne pourra être pris pour cible. Le jeune homme, mû par le courage, s'interpose



entre moi et le chevalier avant de dégainer une lame. Je leurs dis de rengainer les armes. Le vieux chevalier s'adresse à moi : « Qui êtes-vous pour nous attaquer en plein Altdörf ? » « Et vous pour capturer un de nos compagnons ? ». Günther, Bringor et Wilnus arrivent alors.

Le chevalier nous donne un jour pour quitter la ville. Je balance alors le nom de Von Koehler et du fait que nous venons de sa part. « Prouvez-le ! » ordonne t-il alors qu'il s'avance vers moi. Je rengaine mes flingues et le capitaine s'approche, la chevalière à la main. Après avoir examiné l'objet le chevalier s'adresse d'une voix forte aux soldats qui s'approchent et leurs ordonne de s'arrêter. Sa voix leurs arrive, malgré la distance.

Winterhalter nous ordonne ensuite de nous rendre. Nous sommes délestés de nos armes avant d'être ramener vers la chancellerie. Sur place nous patientons un long moment dans une salle. Il n'y a personne avec nous mais il est clair que la porte est solidement gardée. Un peu plus tard nous montons dans un gros chariot renforcé de métal. Dans le fond se trouvent un seau avec de l'eau, du pain, de la viande séchée...

Nous quittons la ville par le nord. Quatre cavaliers nous suivent et une calèche, probablement avec le chevalier Winterhalter, nous précède. Un peu avant l'aube nous faisons une pause. Éphélide joue à un jeu dangereux en provoquant inutilement notre escorte. Mais bon... elle se comporte toujours ainsi et avec tout le monde...

Puis, après avoir parcouru une bonne trentaine de kilomètres nous arrivons en vue d'un petit château. Il semble à la fois ancien par son aspect et son côté très militaire, mais aussi récent avec une aile qui possède de jolies fenêtres et un parc. Nous sommes d'ailleurs conduits assez vite dans cette partie plus moderne et nous sommes installés chacun dans une chambre. Je ne suis pas du tout tranquille.

En début d'après-midi nous sommes escortés dans un salon où se trouve le chevalier ainsi qu'une femme de quarante ans dans des vêtements sombres. Il y a une grande table au centre de la pièce. Günther, Bringor, Éphélide et Wilnus s'installent sur des chaises. Pour ma part je préfère rester accoudée le long d'un mur.

Éphélide commence à parler à voix haute du conflit avec le chevalier qui nous a conduits ici tandis que Günther, bien plus méticuleux, commence à raconter la longue histoire responsable de notre arrivée à Altdörf. Le chevalier et la femme écoutent attentivement.

Puis le chevalier tient un discours bien mystérieux sur les implications de tous nos actes, de leurs conséquences. Il prend un ton grave pour s'adresser à nous, surtout quand il regarde Éphélide. Le chevalier

Winterhalter nous parle alors des Répurgateurs et ce que nous savons d'eux : « des timbrés ultra violents qui purgent l'Empire du Chaos par tous les moyens imaginables » dis-je d'un ton plein de colère. Étrangement il annonce alors que le secret de l'Empire est bien gardé. Que lui, la femme qui l'accompagne et même Égethsloga ne sont pas les fameux « fous furieux » des histoires qui se racontent sur les Répurgateurs, mais que cette légende est bien utile pour protéger leurs existences.

Une conversation très animée s'engage entre Éphélide et le rôle des sorcières dans les malheurs de l'Empire. Le Répurgateur Winterhalter la met en garde sur sa responsabilité vis-à-vis des pouvoirs qu'elle utilise. Éphélide sort de la pièce : « Si vous menacez les gens comme moi ainsi, pas étonnant qu'ils aient utilisé leurs pouvoirs contre vous ».

Juste après sa sortie, un bruit se fait entendre dans le couloir. Bringor nous transmet que les choses sont mal engagées. Günther va ouvrir alors la porte de la pièce et nous regardons des gardes entraîner Éphélide complètement entravée de force vers un autre endroit du château.

Günther revient à la table, furieux. Il tambourine du poing et ne comprend pas la manière dont nous sommes traités. La femme intervient pour la première fois dans les discussions et elle nous prévient de notre ignorance des choses qui se jouent ici, de tout ce que nous avons mené pour arriver ici et des conséquences de ces choix... ou non-choix. Puis elle nous demande : « Tout ce que vous avez fait ces derniers mois ne vous donne t-il pas l'envie d'œuvrer contre ces abominations ? ».

Wilnus s'enflamme sur la « cause des Répurgateurs » et s'insurge du traitement fait à Éphélide, pleinement active dans la réussite de notre aventure à Esk contre des créatures maléfiques.

Le chevalier Winterhalter semble déçu de notre attitude et nous enjoint à reprendre nos affaires, puis de reprendre le cours de notre vie, tel qu'il était avant. Il semble penser que nous n'avons rien à nous dire.

Avant de partir je questionne le chevalier sur Philippe, mais il refuse de répondre. Il sort de la salle en compagnie de la femme aux vêtements sombres. Je me précipite à leur suite, je m'interpose devant eux et je renouvelle ma demande d'infos sur Philippe. Mais le chevalier reste sur ses principes et assure ne pas pouvoir m'en dire plus. Puis je demande la libération d'Éphélide, libération que nous obtiendrons par nous-mêmes si besoin. Il me met alors en garde : « Nous ne pouvons pas nous permettre la pitié ! ».

Je retrouve ensuite mes compagnons dans une chambre pour discuter entre nous. Wilnus veut explorer les lieux mais le capitaine veut calmer les choses.

Nous allons donc prendre du repos, il faudra peut-être agir très vite, mieux vaut être dans les meilleures dispositions possibles. Wilnus va « se balader ». Il prend le médaillon de Bringor pour rester en contact avec nous.

Au retour de Wilnus, qui nous fait un rapport du haut niveau de protection du château, nous discutons du cas de Philippe. Peut-être que celui-ci est un ancien Répurgateur car il semblait au courant de bien des choses que nous avons affronté depuis la quasi destruction de la compagnie.

Le lendemain matin, depuis ma fenêtre, j'aperçois un griffon en train de manger un daim. Quelle créature magnifique ! Je sors dehors pour donner de la viande à la créature. Je garde une bonne distance de sécurité entre la bête et moi. Cette créature est massive et dangereuse. Un mauvais geste pourrait avoir de graves conséquences. Je me demande bien à qui appartient cette bête... d'autant qu'elle a une selle d'installer sur le dos.

## RENCONTRE AVEC L'EMPEREUR

**Le pouvoir n'est pas un danger en lui-même, mais confié le à un fou, à un assoiffé ou à un irresponsable et le monde pourrait bien brûler demain.**

*Roncines 2511 à Alambic 2511*

En plein milieu du petit déjeuner Karl Franz, l'Empereur, vient nous rejoindre à table. La situation a quelque chose de sur-réelle... Il nous parle de la cité d'Altdörf, puis du cas singulier qui a requis sa présence : la sorcière Éphélide. Il poursuit la conversation sur la présence de nombreux sorciers et de nombreuses sorcières qui sont tolérées dans l'Empire. Mais le problème avec notre compagne de routes, c'est qu'elle suit un chemin dangereux selon lui et le reste des Répurgateurs. Sa mort, selon Karl Franz ne serait pas la pire des choses mais le priverait d'un atout important : nous.

Puis Karl Franz nous parle d'une sombre date dont «l'anniversaire» approche à grands pas, la Grande Peste, une terrible catastrophe qui a décimé 75% de la population de l'Empire et près de 50% de la population du monde, plongeant ce dernier dans mille ans de ténèbres. Et la date de la 1400<sup>ième</sup> année depuis le début de la Grande Peste est toute proche.

Une cabale de sorcières, les serviteurs de la Dysnomie, est à l'origine du rituel magique qui conduisit à la Grande Peste. Le chevalier Winterhalter a présumé d'une attaque de la Dysnomie quand Éphélide a tenté de

pénétrer dans son esprit. Il n'y a aucun doute d'après les Répurgateurs, Éphélide est une enfant des sorcières de la Dysnomie. Plus dangereuse encore sont les enfants qui naissent avec des pouvoirs magiques que ceux qui l'apprennent au fil des années.

Karl Franz a ensuite un discours sur la puissance et la profonde blessure que représente le pouvoir de contrôler l'esprit des gens. Je suis plutôt d'accord avec lui sur ce point mais je préfère ne rien dire. Il nous livre les différents choix qui s'offre à Éphélide désormais : être tuée, être gardée enfermée chez les Répurgateurs, se voir retirer ses pouvoirs ou suivre une formation... plutôt rude d'après lui.

Vient alors sur la table la Haute Magie. Pourquoi l'Empire entraîne t-il des magies d'une telle puissance si leurs forces magiques sont si proches des seigneurs de la Ruine. Karl Franz reste un peu évasif sur le sujet, car il n'a pas vraiment le droit de l'aborder avec nous, mais la Haute Magie est très différente d'après lui. Elle est très loin de la sorcellerie, beaucoup plus complexe et surtout beaucoup plus verrouillée pour éviter qu'une telle puissance échappe à tous contrôles.

Pour en revenir à Éphélide l'Empereur propose de la relâcher. Mais à condition de s'engager à mettre un terme à sa vie si les choses venaient à déraiper. Wilnus semble prêt à s'acquitter de cette lourde tâche. Son côté froid fait un peu peur parfois, mais il a raison de se positionner ainsi face à Karl Franz, c'est peut-être la seule chance pour qu'Éphélide s'en sorte relativement bien.

Une fois que le sujet crucial semble avoir été traité sous tous les angles, je ne peux m'empêcher de poser une question plus qu'importante : « Comment fait-on pour avoir un griffon ? ». L'Empereur connaît un éleveur dans un lieu tenu secret. Il y élève des griffons, mais aussi des pégasas, des guivres... Whaou !

Juste avant l'heure du déjeuner Éphélide est ramenée parmi nous. Très vite elle demande des « produits » pour se contrôler... mais est-ce bien raisonnable ? Il lui faut surtout convaincre les Répurgateurs qu'elle désire apprendre à maîtriser ses pouvoirs.

Un peu plus tard nous rejoignons un bureau dans lequel nous attendent Winterhalter et Geila. Le chevalier nous parle des Répurgateurs. Un ordre qui a presque mille quatre cent ans fondé par Manfred le Loup Blanc, un serviteur d'Ulric. Cet ordre a d'abord été fondé pour protéger les populations lors du chaos engendré par la Grande Peste. Ordre qui s'est peu à peu modifié pour lutter contre le Chaos, les complots des seigneurs de la Ruine et toutes choses contre lesquelles des ordres chevaleresques plus « classiques » n'étaient pas préparés.

Il affirme très vite que Phillippe n'est pas un Répurgateur, mais qu'il est très lié aux sorcières de la Dysnomie. C'est sûrement par ce biais qu'il a obtenu de précieuses informations sur notre ancien capitaine pour œuvrer à la chute de la compagnie.

Winterhalter veut que nous bénéficions de notre présence ici pour recevoir des enseignements et mieux nous préparer à la lourde tâche qui incombe aux Répurgateurs.

Commence donc une période où nous restons au château. Nous suivons des cours, des analyses psychologiques, des séances d'entraînement... Bref, heureusement que j'ai récupéré ma roulotte et mes flingues pour passer une partie du temps. Les études c'est bien... mais c'est loin d'être aussi exaltant qu'une course-poursuite sur les toits d'une cité, ou qu'un piège tendu à un jeune noble dans une maison des plaisirs.

Nous apprenons donc plein de choses, sur la magie, sur l'histoire du monde, sur nos ennemis. Un peu comme tous les Empereurs, depuis Magnus, qui sont eux aussi formés à être des Répurgateurs. Nous sommes bien loin de l'image que l'on peut se faire de cet ordre. Loin des tarés fanatiques qui brûlent des villageois sous de simples rumeurs d'usage de sorcellerie.

Nous finissons aussi par en apprendre un peu plus sur Philippe. Il est très vraisemblable qu'il soit le fils d'une sorcière de la Dysnomie tuée par Égethloga. Il aurait ensuite été vendu comme esclave (éléments découverts ou confirmés avec les souvenirs qu'Éphélide a de Philippe), acheté par une petite famille bretonnienne avant d'être de nouveau en lien avec la Dysnomie et de s'engager dans notre compagnie, avec pour but de se venger.

Pour ma part j'ai réussi à dénicher quelques bouquins sur les animaux extraordinaires. Enfin des lectures passionnantes.

# LAISSÉS POUR MORTS

**Ne tourne pas le dos à un ennemi que tu crois mort tant que tu n'as pas vérifié qu'aucun souffle n'émane de lui. Et même alors, certains zélés te conseilleraient de t'assurer que tu n'as pas à faire à un mort-vivant.**

*Ulric 2511*

...

Il fait noir.

...

J'ai mal partout.

...

Une odeur infecte règne dans l'air.

...

Du sang, des immondices, des cadavres par dizaines, voilà ce que mes yeux entrouverts peuvent voir. Mon corps est meurtri, couvert de blessures, nu. Dans une obscurité presque totale je me relève d'un tas de corps en décomposition. Mes compagnons sont là eux aussi, dans le même état.

Je me souviens d'Altdörf, du départ à la recherche de Philippe dans les Montagnes Grises, de la mise en garde de Winterhalter sur le centre de pouvoir de la Dysnomie. Mais cela n'a pas suffi. Philippe et les sorcières nous sont tombés dessus. Ils nous ont capturés. Ils nous ont torturés... et laissés pour morts dans ce charnier.

Alors que je tiens difficilement debout sur mes jambes chancelantes, une vive lumière envahie les lieux. Il s'agit de Günther. Je peux enfin voir l'endroit où nous nous trouvons... mais peut-être n'est-ce pas là une bonne chose. J'évite de regarder mes compagnons pour ne pas être effrayée par les plaies impressionnantes présentes sur leurs corps, ainsi que de regarder le sol, ou plutôt l'amas de cadavres sur lequel je marche. Mes compagnons et moi sommes dans une sorte de caverne naturelle dont le plafond a été maçonné. Une trappe de fer et de bois fermée sur celui-ci semble être la seule ouverture. Je pourrai peut-être passée au travers, mais ensuite ? Que faire sans arme, sans vêtement, sans le moindre équipement dans ce qui est sûrement le quartier général de la Dysnomie.

Cependant Éphélide fait appel à son pouvoir de vision. Du coin de l'œil j'aperçois Wilnus qui cache un morceau d'os pointu ou quelque chose du genre dans son dos. Il n'a pas l'air serein sur le fait d'utiliser des pouvoirs magiques dans ce lieu si particulier. Moi non plus d'ailleurs, mais avons-nous le choix ? Éphélide reprend ses esprits assez vite. Elle nous dit qu'une des fissures présentes sur les parois de la caverne doit nous permettre de rallier l'extérieur. Nous trouvons puis nous empruntons ce fameux passage, obligés de tirer le capitaine, bien trop imposant dans cet étroit tunnel.

Nous finissons par regagner l'air frais. Nous sommes au cœur d'une épaisse forêt. Günther cesse son don avant de se retrouver à l'extérieur, afin de ne pas attirer d'éventuelles sentinelles. Il nous faut rallier un village au plus vite pour y trouver quelques vêtements, de la nourriture et des armes, voir des chevaux si nous avons de la chance. Mais il faudra faire cela en toute discrétion. C'est bien à cause d'un arrêt dans un village aux abords des Montagnes Grises que nous avons été capturés. Il est plus que probable que les habitants du coin soit au service des sorcières, d'une manière ou d'une autre.

Après une bonne heure de marche nous tombons sur un torrent de montagne. Il traverse une prairie d'altitude. Derrière nous, dans le ciel, l'ombre d'une impressionnante forteresse. Sa présence maléfique est palpable. Philippe s'y trouve et les sorcières de la Dysnomie aussi, et il nous faut désormais trouver un moyen de faire venir des forces ici pour les combattre. Pour l'instant je profite de l'eau du torrent pour me laver, nettoyer un peu mes plaies et soulager la douleur de mes nombreuses blessures. Les autres discutent du fait de retourner tout de suite à la forteresse pour y attaquer les sorcières... mais avec quoi ?

Après d'âpres discussions, nous nous remettons en route. L'aube ne va pas tarder à arriver. Heureusement nous découvrons assez vite une cabane en pierre sèche. Un abri plus que nécessaire pour nous protéger du froid qui a commencé à saper nos muscles et notre énergie. Nous pouvons enfin nous poser, observer nos blessures, nettoyer nos plaies et nous reposer.

Après une courte nuit nous continuons notre descente vers le nord. Après une demi-journée nous tombons sur un troupeau de moutons surveillés par un jeune pâtre. Très vite nous sommes en vue du village auquel il doit appartenir. Nous pourrions sûrement y trouver de quoi nous vêtir et manger. Nous allons devoir attendre la nuit. Si quelqu'un venait à nous voir, les sorcières pourraient être informées de notre survie.

A la nuit tombée, après un peu de repos dans un bois, Wilnus et moi nous glissons dans les ombres pour rejoindre le village. Nous décidons de fouiller en premier granges et entrepôts pour limiter le risque de croiser quelqu'un. Un chien manque d'ameuter tout le village à l'entrée d'une grange mais j'arrive à le calmer. Nous dégotons un peu de vivres, des sacs, des outres, du cordage et même une lanterne à capote. Nous ramenons notre butin à nos comparses avant de revenir vers le village pour fouiller dans une maison.

Sur les linteaux de la maison se trouvent d'étranges symboles de protection... clairement pas ceux que l'on trouve habituellement dans l'Empire. Wilnus et moi pénétrons dans le bâtiment pour y prendre des chaussures, des vêtements, de la nourriture et un briquet à amadou, ainsi que quelques lapins issus de la chasse de la journée. Un maigre butin mais qui nous offre le luxe de voyager dans des conditions correctes.

Nous nous remettons en route pour voyager le reste de la nuit. Nous avons pris le chemin d'un sentier qui semble monter vers un col. Dans la matinée nous faisons un petit feu, bien à l'abri des regards, pour y cuire les trois lapins trouvés au village.

Nous reprenons la route en fin d'après-midi dans le but d'emprunter le col de nuit et, encore une fois, éviter de nous faire repérer.

Mais, alors que nous avançons prudemment au travers du col, un bruissement d'écailles inquiétant se fait entendre. Il provient d'une tour en ruine que nous venons tout juste de dépasser. La lune se découvre soudain et nous voyons une créature abominable se diriger vers nous. Elle possède un long corps de serpent et un torse de femme. Armée d'un cimenterre et d'un bouclier cette créature risque d'être un adversaire très dangereux, d'autant plus que nous sommes sans arme ou presque.

Les yeux de la créature brillent dans la nuit tel ceux d'un chat. Éphélide s'avance vers elle, sûrement pour essayer sa magie sur elle. La sorcière lui ordonne de se stopper et la créature marque un court arrêt, mais il est certain que cette défaillance est provisoire. Wilnus en profite pour lancer une pierre sur elle avec une fronde confectionnée avec les moyens du bord. Je fais de même, avec le même genre d'armebà moitié improvisée. Puis Bringor et Günther foncent sur elle. Et, avant qu'elle puisse réagir, Günther lui avance profondément une fourche dans le corps, tandis qu'une pierre de Wilnus lui heurte violemment le crâne. La créature succombe.



Nous trimbillons le corps de l'abomination jusqu'à la tour. Là se trouve un amoncellement bordélique de bric et de broc, laissés à l'abandon par la créature parmi les cadavres de tous ceux qui ont certainement voulu passer le col sans permission. Günther y déniche une cotte de mailles plutôt en bon état, Éphélide un coffret avec des petites fioles, Wilnus un bel arc... certainement elfique, Bringor un tonnelet marqué de trois X. Pour ma part j'y trouve une drôle de couronne. De l'artisanat gobelin semble t-il, comme beaucoup des pièces présentes dans le petit bordel que nous venons de fouiller.

Puis nous traversons le col. De l'autre côté se trouve des empilements de crânes et des totems aux formes agressives. Clairement nous entrons dans un territoire gobelin.

## PRESQUE DES ZHOMMES

**L'ennemi de mon ennemi est un allié potentiel ; il suffit  
juste de trouver le bon angle d'approche.**

*Ulric 2511*

La vallée dans laquelle nous pénétrons est très forestière. Nous croisons nombre de totems et de mises en garde diverses. Parfois nous apercevons des villages de pierres sèches très compacts et dont l'entrée est marquée d'une sorte d'arche en bois. Mais nous restons à bonne distance de ces habitations gobelines.

En route nous discutons de l'éventualité d'utiliser les gobelins contre les sorcières. Wilnus veut s'emparer d'une de ces petites créatures pour qu'Éphélide puisse fouiller dans sa mémoire. Mais pénétrer dans un des villages de pierre est bien trop dangereux. Il nous faudrait trouver des individus plus isolés. Wilnus part alors en éclaireur. Il nous rapporte peu de temps après avoir aperçu des pistes qui descendent dans la forêt au cœur de la vallée et qu'il a vu de la fumée monter de là-bas.

Un peu plus tard ans la journée nous arrivons dans une zone en partie déboisée. Des jeunes pousses d'arbres occupent une partie de cette zone. Au centre de la zone se trouve un immense tumulus d'où s'échappe de la fumée. Cela doit servir à la fabrication de charbon. Et à quelques distances se trouve une tranchée couverte de grandes pierres et de branches : l'habitation des gobelins du coin. L'entrée est constituée d'un simple lourd rideau de cuir.

Wilnus s'introduit à l'intérieur et ressort bien vite avec un goblin dans les bras. Une petite agitation commence à régner dans la construction de fortune

tandis que nous nous éloignons avec notre prisonnier. Malheureusement celui-ci réussi à s'extraire de l'étreinte de Wilnus. Le gobelin court vers son repaire mais Wilnus le plaque au sol tandis qu'Éphélide se précipite pour plonger son regard dans le sien. Elle nous dit y voir une grande ville au cœur de la vallée, une ville qui serait dirigée par un roi.

Wilnus et Éphélide discutent avec le gobelin. Ils tracent des dessins dans le sol pour tenter de se faire comprendre de la petite créature verdâtre. Le problème c'est que notre raffut a ameuté ses camarades. Les autres gobelins sortent de leur planque armés de bâtons. Wilnus et Éphélide décident de relâcher le gobelin qui retourne aussitôt auprès des siens. Une discussion animée s'engage entre eux.

Quelques temps plus tard, certains gobelins commencent à revenir vers nous. Un des gobelins semble prêt à nous emmener à la fameuse cité au cœur de la vallée.

Nous ne tardons pas à repartir, mais de nuit, avec notre guide gobelin. Un peu avant l'aube nous arrivons à un village gobelin. Nous sommes accueillis à l'intérieur, sous le regard curieux de dizaines de petites créatures vertes aux dents aiguës. Pour ma part, cachée sous une capuche, je ne parle jamais et je reste toujours à proximité de Günther, qui a une allure de redoutable guerrier dans notre petite troupe sous-équipée avec sa cote de mailles, son cimenterre et son bouclier.

Le lendemain, et de nuit bien sûr -les gobelins étant des créatures nocturnes-, nous repartons avec toute une bande de gobelins. Puis, au fil des jours et des arrêts dans les villages, nous nous retrouvons escortés par plus d'une centaine de gobelins, jusqu'à notre arrivée sur les hauteurs d'une grande cité. De hauts fourneaux entourent l'ensemble de cette vaste cité probablement grouillante de gobelins.

A notre arrivée, une troupe de deux cents soldats gobelins est présente. Un officier sort du rang et vient non loin de nous. Il dit s'appeler Hergal et il nous demande ce que nous venons faire ici. Avant que mes compagnons puissent répondre, je m'avance vers lui, et pour la première fois depuis des jours, je parle. « Je suis ici pour un guerre ! » dis-je d'un ton assuré avant d'ajouter « J'exige de voir le roi de cette cité ! ». Éphélide commence à émettre des protestations mais Wilnus l'éloigne pour que ses protestations ne soient pas entendues.

Hergal, bien que surpris, annonce que le roi nous recevra. Puis il nous fait conduire au palais sous bonne escorte. Nous entrons à l'intérieur. Après quelques couloirs nous pénétrons dans une grande salle en voûte avec des piliers. La salle doit faire cinq ou six mètres de hauteur et pas loin de douze mètres de diamètre. Une construction impressionnante, surtout pour ce qu'on aurait attendu de la part de gobelins.

Une assemblée de gobelins est assise devant nous. Au centre, un gobelin costaud trône. Je m'avance vers lui d'un pas décidé. D'un geste j'envoie valser mon seul vêtement. Je me retrouve ainsi complètement nue mais le corps quasi intégralement tatoué de formes et de symboles parmi les plus guerriers que j'ai vu lors de nos journées dans les villages gobelins. Tatouages rendus possibles grâce à un don de Ranald qui me permet de changer d'apparence.

Je darde mon regard sur le roi gobelin et je commence à lui sortir un discours pseudo-mystique sur une guerre toute proche. Une fois près de lui j'utilise une nouvelle fois les pouvoirs de mon dieu pour sentir les désirs de ce roi gobelin. J'y décèle une envie de pouvoir, de conquête, non sans être teintée d'une certaine couardise. Le roi gobelin parle de pouvoir de la Waaargh, de Gork et Mork, termes que je réutilise aussitôt dans mon discours.

Le roi m'invite à m'asseoir à ses côtés. Il se dit surpris de constater que mes compagnons soient des humains, mais je lui assure que ces «déguisements» sont bien avantageux pour passer inaperçus parmi les humains. Il a l'air d'y croire, mais cette idée de guerre semble lui poser un petit souci.

Le lendemain, après quelques discussions avec le roi gobelin, je comprends très vite que les siens fournissent des armes à de nombreuses tribus orques et gobelines des Montagnes Grises, mais il ne semble pas très enthousiasmé à l'idée de faire lui-même la guerre.

## PRÉPARATIFS DE GUERRE

***La guerre n'est pas un mal nécessaire, c'est un des maux de l'Humanité tout simplement, comme tant d'autres. Mais comme toutes ces folies qui agitent nos esprits, nous voulons nous persuader qu'elles sont indispensables, indissociables de notre humanité. Pourtant l'Histoire l'a montré, l'Humanité n'est pas figée ; elle évolue.***

*Ulric 2511 à Sombre 2511*

Pendant la journée de discussions avec ses conseillers, et alors que les choses traînent, je profite d'une autre capacité confiée par Ranald, pour me téléporter dans le dos du roi des gobelins tandis qu'il m'a bien vue être loin de lui. Et dès que j'arrive dans son dos je lance un «alors, ça avance ?» qui le fait sursauter. Je prends aussi discrètement des conseils auprès de Günther au sujet des stratégies militaires pour l'invasion que je demande aux gobelins de préparer.

Pressé par mes interventions et désireux d'une conquête de territoires, le roi finit par céder à ma demande et les gobelins lancent la machine de guerre. On nous fait alors visiter la ville et les fourneaux qui servent à produire armes et armures à de nombreuses tribus des montagnes. Je profite de la sortie pour désigner des « élus » dans la population en mettant une main pleine de peinture rouge sur le crâne de certains. Très vite il apparaît que nous passons pour des envoyés de Gork et Mork qui refusent de parler goblin tant que la guerre n'est pas gagnée et qui auraient mangé des champignons magiques pour devenir des « Zhommes ».

Au fil des jours passés dans la cité nous apprenons quelques rudiments de la langue goblin. Puis, peut-être quinze jours après notre arrivée dans la cité, une grosse agitation s'empare du palais. Des humains se seraient présentés à l'entrée du passage qui mène sur les terres de l'Empire et ils auraient des gobelins avec eux. Gobelins qui ne sont autres que les messagers envoyés par Éphélide pour prévenir les Répurgateurs.

Wilnus et Éphélide veulent aller à leur rencontre. Le roi goblin ne semble pas très convaincu par cette idée mais je lui lance un « Gork et Mork sont avec vous, qu'est-ce que vous craignez ? », ce qui le range à notre avis. Nos deux compagnons vont donc se rendre auprès des Répurgateurs escortés par une petite troupe de gobelins. Günther, Bringor et moi restons en ville pour observer l'avancement de la construction des machines de guerre avec des pattes, tour de siège qui sont censées bouger. Bringor va profiter de l'occasion de visiter les ateliers de fabrication d'armes pour nous dégouter les armes adaptées et surtout prendre deux flingues sur lui. Ils pourront me servir plus tard.

Devant moi se dresse une dizaine de machines de guerre mobiles, des dizaines d'engins de siège plus légers et pas loin de trente milles gobelins. Le roi est fier de sa petite armée. Pour ma part je me contente de penser que cela ne sera pas de trop face à la puissance dévastatrice des sorcières.

Peu avant le départ se sont presque deux milles Répurgateurs ou alliés de l'ordre qui rejoignent la cité, guidés par Wilnus et Éphélide. Winterhalter a été mis au courant du plan d'assaut sur le repaire de la Dysnomie et ses troupes jouent le jeu auprès des gobelins pour continuer de les mener en bateau.

Un matin, les troupes se mettent en route. Aussi étrange que cela puisse paraître les énormes tours à trois pattes se meuvent, même si dès le départ l'une d'entre elles explose et deux autres refusent de fonctionner.

La bataille à venir s'annonce épique. La guerre contre les sorcières approche !

# LA BATAILLE CONTRE LA DYSNOMIE

*À notre vengeance !*

*Sombre 2511*

Nous arrivons au bout de quelques jours dans la vallée des sorcières. Ces dernières réagissent très vite et des créatures invoquées commencent à harceler les troupes gobelines. Si les premières attaques nous surprennent, les Répurgateurs, bien mieux formés au combat contre ce genre de créatures, assurent très vite la défense des troupes gobelines face à cette menace.

Éphélide nous fait part d'une vision, celle du sacrifice d'un bébé au moment où les deux lunes seront réunies. Selon elle ce sacrifice entraînera la mort de l'Empire. Et la réunion des deux lunes arrivera dans seulement trois jours... Il nous faut donc monter une petite escouade pour y arriver au plus vite tandis que le gros de l'armée retiendra la majeure partie de l'attention des sorcières.

Günther, Bringor, Éphélide, Wilnus et moi partons donc avec une centaine de Répurgateurs et un nombre équivalent de gobelins en direction de l'endroit par lequel nous nous sommes évadés de la forteresse de la Dysnomie.

Pendant notre court voyage nous sommes harcelés par des créatures toutes plus abominables les unes que les autres. Nous perdons près d'un tiers des gobelins et une dizaine de Répurgateurs au cours de ces attaques.

Au bout de deux jours et demi, à la tombée de la nuit, nous arrivons en vue du château. Dans le ciel, juste au-dessus de nous, plusieurs sorcières tournent en cercle perchées sur leurs balais. Des éclairs crépitent sur certaines des tours de la forteresse et un maelstrom formé par d'épais nuages est présent. La forêt que nous avons traversée il y a presque un mois est morte, totalement morte.

Soudain une masse tombe du ciel, une énorme boule de plus de six mètres de diamètre. Elle s'écrase sur plusieurs de nos compagnons. Des dizaines de gobelins deviennent instantanément fous face à cette aberration vivante couverte de tentacules, d'yeux et de bouches. Puis elle émet un son atroce, discordant, qui trouble nos pensées et perce notre cœur d'effroi. Quelques Répurgateurs fuient, mais le gros de la troupe tient le coup.

Plusieurs Répurgateurs se jettent au combat contre l'horreur sans nom. Ils sûrement y laisser leurs vies mais ce bref répit nous laisse le temps de foncer vers le passage creusé dans la montagne. Une dizaine de gobelins et quelques Répurgateurs ont réussi à suivre le mouvement.

Nous fonçons. Derrière nous il est clair que l'énorme sphère s'est lancée à notre poursuite. Elle s'engouffre même dans le passage provoquant un bruit effrayant. Heureusement son avancée semble freinée par le changement de forme qu'elle doit opérer pour s'insinuer dans l'étroit passage.

Nous arrivons au tas de corps en décomposition. Je grimpe très vite en direction de la trappe en compagnie de Wilnus. Je passe ma main au travers de la trappe, j'accroche un objet avec ma main et je me hisse au travers de l'ouverture encore fermée, sous le regard étonné de mes compagnons.

A peine suis-je debout dans la pièce du dessus qu'un gros type se jette sur moi en grognant. Je dégaine un de mes pistolets, ouvre le feu et son crâne explose sous l'impact de ma balle. Puis je me précipite pour actionner le mécanisme d'ouverture de la trappe avant que Wilnus me lance une corde. Je l'attache solidement à un anneau enfoncé dans un mur et je la relance à mes compagnons.

Nous nous rassemblons dans la pièce. Au moment où le dernier Répurgateur grimpe à la corde, l'énorme créature tentaculaire arrive dans la caverne. Nous parvenons à refermer la trappe avant que quiconque ne soit blessé. Mais il est peu probable qu'elle tienne très longtemps. Nous filons donc vers les hauteurs. Plusieurs gobelins portent Ephélide qui est tombée inconsciente après avoir bu une potion d'après Günther. Peu importe, nous avons des choses plus urgentes à régler.

Nous grimpons. Nous éliminons les gardes qui se dressent devant nous. Un Répurgateur se fait brûler vif par l'attaque magique d'une sorcière qui meurt l'instant d'après, une hache plantée dans le crâne. Un peu plus tard c'est mon tour d'être victime d'un de ces maudits sortilèges. J'ai soudain l'impression qu'un feu parcourt mes veines et que mon cœur va bientôt se consumer. Puis la douloureuse sensation s'estompe. J'aperçois une vieille sorcière, transpercée de part en part par la lame de Günther.

Nous continuons notre ascension jusqu'à une grande salle dont le plafond est une coupole ouverte sur le cœur dégagé du maelstrom. Les deux lunes sont en train de se rapprocher l'une de l'autre au centre de cette vision bien dégagée de la nuit étoilée. Dans la salle se trouve une demi-douzaine de sorcières, parmi les plus vieilles que nous ayons eu à rencontrer. Tous les traîtres à notre compagnie sont présents.

Günther fonce sur Philippe, Bringor saute sur le nain qui nous a trahi, les Répurgateurs chargent, je tire sur les sorcières encore occupées à psalmodier. Wilnus lui tire sur le bébé et le transperce de deux flèches, le tuant sur le coup. Un terrible combat s'en suit. Nos forces commencent à faiblir face à nos nombreux adversaires quand nous sommes heureusement rejoints par des Répurgateurs laissés dehors qui ont réussi à trouver une autre entrée.

Nous finissons la plupart des sorcières, éliminons et mettons hors de combat les traîtres pour mettre fin à la puissance dévastatrice de la Dysnomie.

Au-dessus de nous une bulle semble exploser. Les sorcières encore vivantes sont instantanément tuées. Les corps de toutes les sorcières s'embrasent et brûlent si fort que la roche commence à fondre sous elles. Quatre gobelins arrivent avec Éphélide, « elle est morte » dit l'un d'eux. Wilnus s'empare alors du corps de notre défunte compagne d'aventure et le lance dans le feu vif généré par le corps d'une des plus vieilles sorcières.

Le lendemain de la bataille contre la Dysnomie, les alliés des sorcières ont tous le regard vide, comme si leurs esprits avaient pris un choc. Même les traîtres sont dans cet état là. Günther a réussi à capturer Philippe et malgré l'absence d'intelligence qui règne désormais dans son regard, il sera jugé, et probablement exécuté pour tous ses crimes.

Ainsi disparaît la Dysnomie à tout jamais !

# APRÈS LES MORTS ET LES SACRIFICES...

*Toute histoire à une fin, mais nos actes résonnent pour toujours dans l'éternité.*

2512

Bien que la plupart des citoyens de l'Empire l'ignoreront, ainsi pris fin une guerre qui dure depuis près de 1 400 ans. Ainsi prend fin notre vengeance, et avec elle notre compagnie, le Griffon de Tarheim.

[...]

Je suis juchée sur le dos d'un griffon. Devant moi l'Empereur Karl Franz dirige la monture. Nous quittons les hauteurs pour nous rapprocher du sol, un plateau au cœur d'une région montagneuse. Je distingue très vite des baraquements, des enclos et des créatures de toutes sortes : pégases, griffons, guivres... et bien d'autres encore. Je sens que je vais bien me plaire ici !