

LA CAMPAGNE IMPERIALE

15 Nachexen de l'an 2512

Sorsha Lebenslied arriva par diligence à l'auberge-relais des Lances croisées en compagnie d'une noble dame et sa suite. L'auberge était située entre Gründburg et Feldbach, sur le trajet habituel de la compagnie des 4 Saisons. L'« oie des hauts plateaux de Kôlsa dans le Talabecland », comme se plaisait à l'appeler sa sœur voyageuse, avait quitté sa basse-cour sur les traces d'enfants disparus dans les terres impériales. Son enquête la menait à chercher un halfelin répondant au nom de **Petihavre**.

Alors qu'elle était toute à son arrivée en ces lieux accueillants, une diligence en provenance de Nuln et affrétée par la Canon Ball Express envoya son équipée de patrouilleurs ruraux réserver une table et des repas chauds. A son bord, une bien jeune femme, un halfelin et un jeune clerc du Dieu Empereur attendaient l'escale avec impatience.

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

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

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



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

Cette opportuniste compagnie avait trouvé un intérêt et une destination commune !

du 16 au 19 Nachexen

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

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

20 Nachexen



Nous arrivons à Altdorf, la majestueuse capitale impériale. La circulation est aussi dense que la vue est grandiose jusqu'à la Koenigsplatz où nous sommes assaillis par des colporteurs et agents de la cité nous hélant de toutes parts. Tandis que nous cherchons à nous orienter dans cette gigantesque cohue, deux individus tentent de prendre attache du sieur Moëlleux via des signes discrets. Observant une réaction inadaptée du petit homme, ceux-ci nous dénoncent à la garde... Le temps de tirer l'affaire au clair, franchir le défilé Impérial du jour et sa marée humaine et nous perdons leur trace dans l'auberge du Torchon et du Tonneau... mais réussissons néanmoins à identifier leur interlocuteur, un chasseur de prime. Cela augure d'une enquête mouvementée !

Finalement, nous nous installons à la Mouette et le Bouclier, auberge de marins de gamme moyenne.

Nous faisons la rencontre de **Joseph**, capitaine de barge et ami d'enfance de Helga. Cet homme viril et replet nous invite à son bord dans les jours à venir à destination de Bogenhaffen où il se rend à l'occasion du Schaffenfest. Dans l'entrefaite, il nous autorise à passer nos nuits à bord du **Berebeli**, sa barge de commerce fluvial, sur laquelle œuvrent ses matelots **Wolmar** et **Gilda**.

21 Nachexen

Nous sommes les premiers levés, en avance sur le coq. Le foyer de la salle principale nous dispense la chaleur de ses braises tardives. Mark envisage de se rendre au célèbre temple de Sigmar pour y faire ses dévotions mais, alors qu'il s'apprête à quitter les lieux, son élan est coupé par l'affaissement de deux corps humains contre la porte de l'établissement. Il s'agit de nos deux étranges voyous de la veille, proprement assassinés sous notre nez.

La garde d'Altdorf, appelée à faire son office, débarrasse la scène de crime et emporte les dépouilles auprès du médecin de la garde M. **Wilandus Lustig** (rue des 1000 Tavernes).

Après cette entrée en matière choquante, nous nous dispersons en Altdorf. Helga et Wolfgang apprennent que le village de Teufel Feuer aurait été complètement brûlé par un répurgateur zélé. L'époque est vraiment terrible ! Ils apprennent par ailleurs que les deux victimes étaient porteuses d'un tatouage en forme de main rouge sur l'avant-bras.



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

*

De fil en aiguille ou, plus exactement, de dock en temple, nous apprenons le Nain qui serait en possession de la cassette du contremaître serait en ville et qu'il se cacherait dans le **Spitfeld** (après s'est délesté de son

coffre contre quelque monnaie sonnante et trébuchante). Par ailleurs, ce serait dans ce même établissement qu'une certaine **Anika Passerine** se ferait fort de recueillir les orphelins de la cité... une piste intéressante !

Nous avons déjà repris du poil de la bête depuis ce matin morbide. Mais nous n'avons pas été préparés à l'ambiance noire de ce quartier. D'un côté nous entendons un prêcheur ubuesque pérorer des récits de fin du monde et, de l'autre côté, nous observons une misère extrême se croiser sur le péron d'un immeuble gigantesque constitué de brics, de brocs et autres de matériaux de récupération.



L'entrée est gardée par un ogre taciturne et aimable qui nous indique où trouver Anika. Il nous apprend que l'endroit a fonction d'hostellerie et, en ce moment, d'hospice pour les démunis.

Et tandis que nous menons l'enquête dans le bâtiment, nous voyons arriver la garde d'Altdorf accompagnée des vestales de Shallya. Le bâtiment est mis en quarantaine tandis que nous y recherchons des pistes...

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

Auprès d'Anika, Sorsha apprend que Petit Havre a effectivement fréquenté l'établissement mais qu'il est depuis devenu indésirable céans. Il y a quelques semaines encore, flanqué d'acolytes grimés en adeptes de Shallya, le halfélin distribuait la soupe populaire et œuvrait à recueillir les enfants orphelins ou de familles trop pauvres. Constatant que les enfants disparaissaient sans mot, les frères **Skreul et Sreuleu** – deux nains peu amènes chargés de la sécurité des lieux – les ont flanqués à la porte du Spitfeld. Au 5^e étage de l'immeuble nous retrouvons certains de leurs complices : le **couple Schnatzer**. Alors au bord de la mort à cause de l'étrange maladie qui sévit dans les lieux, ceux-ci confessent avoir participé à un trafic d'enfants par barge dans le triangle Nuln – Weissbrück – Middenheim.

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

L'éprouvante journée du 21 Narexen se poursuit et la compagnie, pleine de l'espoir d'avoir enfin une piste à laquelle s'accrocher. Nous envisageons donc de poursuivre l'enquête auprès des bateliers susceptibles d'avoir assuré le frêt du trafic et, sur conseil de Jospheh, ciblons les quais du bas-quartier et leur marché officieux.

Dans la taverne des quais, nous apprenons qu'un batelier peu scrupuleux pratique l'« exfiltration » de personnes à l'aide de sa Péniche Ferdinand II. Après maintes tractations menées par Wolfgang et Helga, nous apprenons que l'homme répondrait au nom de **Korvin Schutzmann**.

L'entretien avec Schutzmann est houleux. Nous nous faisons passer pour des commanditaires du « réseau » porteurs d'une réclamation sur la dernière livraison effectuée par ses soins. Ses soupçons sont nombreux (et justifiés) et nos mensonges peu convaincants. Fort heureusement, la ressemblance de Wolfgang nous donne le crédit suffisant pour qu'il nous décrive son « contact de confiance » sur Weissbrück, à trouver auprès de l'entrepôt n°12 (femme blonde, 40 ans, accompagnée d'une poignée de dockers). Nous nous en sortons avec difficultés, le capitaine Schutzmann étant surtout désireux de voir la dette de Crespin Petihavre honorée pour son dernier transport. Il y a fort à penser qu'à laisser un tel homme derrière nous, les ennuis nous rattraperont.

22 Nachexen

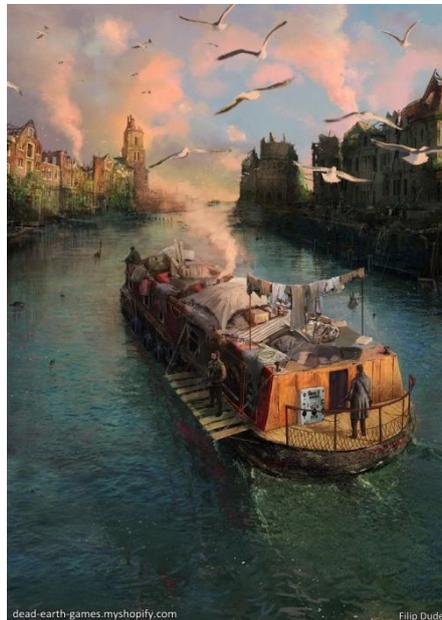
Après les sueurs froides de la veille, nous sommes forcés de constater que l'ampleur des affaires de Petihavre nous dépasse. Au petit matin, nous nous rendons donc dans le centre d'Altdorf afin de référer aux autorités de notre (juste) démarche.

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

Conscient de l'aspect tentaculaire de la corruption à laquelle nous envisageons de nous confronter, nous sollicitons le soutien de la chancellerie.

C'est avec un mandat de la chancellerie, une liste de contacts fiables dans les villes de Weissbrück, Middenheim, Nuln et Bodenhaffen que nous retournons sur la péniche de Joseph.

Les matines sont sonnées depuis quelques temps lorsque nous quittons le quai à bord du Berebeli, en direction de Weissbrück.



Fin de la session

En fin d'après-midi de cette première journée, nous bifurquons vers le sud et arrivons aux premières **écluses de Harts Klein** et orientons notre embarcation depuis le Reik vers le canal de Weissbruck après paiement des taxes associées. Le canal est peu large et après quelques lieues de voyage, nous accostons le long d'un quai et son auberge-relais pour les gens du fleuve, la Couronne Rouge.



Après une tournée de pintes de *Rousses de Weissbruck* à trois sous, nous profitons d'un repas chaud dans l'auberge (de la superbe saucisse accompagnée de ses radis noir et des mûres en dessert). A cette occasion, nous observons que la sacoche de Wolfgang présente une variation de la couleur de son cuir vers un jaune très différent du brun que nous avons connu auparavant. Cet événement surprenant ne trouve pas d'explication. Après examen des pièces de cuir de chacun, aucune autre altération similaire n'est observée, hormis le changement de couleur récent des cheveux de Mark depuis son passage au temple du dieu-Empereur.

Au cours de la soirée, nous apprenons des bateliers que la rivière Bögen (au nord de Bögenhafen) serait infestée de mutants. Récemment, un violent assaut de cette engeance aurait détruit le château Grauenberg. De l'avis des canotiers, des patrouilleurs fluviaux devraient être recrutés par le Graff !

Nous logeons sur la barge, dans un dortoir cédé à notre compagnie, coincés entre les fûts de vin et les stères de bois précieux embarqués par Joseph.

23 Nachexen

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

Le soir venu, après que Gilda ait promis une tourte à la truite au sieur Moëlleux, nous accostons auprès d'une nouvelle auberge. Les Cinq Loutres. L'établissement accueille quelque gens du commun en sus des gens du fleuve. Les discussions sont animées et l'ambiance amicale ! Nous portons notre attention sur les regards des badauds et clients. Aucun signe d'animosité, nous pouvons déguster une nouvelle pinte de *Rousse*. Au cours de cette soirée, nous sommes abordés par un bougre malheureux d'avoir un stock d'outils agraires et cherchant à les écouler vers des commerçants participant au Schaffenfest. Nous déclinons.

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

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

Après un repas copieux de Gilda, nous passons une nouvelle nuitée à bord du Beribeli et repartons pour une nouvelle journée de navigation.

24 Nachexen

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



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

Nous nous dirigeons vers la plus imposante auberge, nommée *la Trompette*, pour y prendre une bolée. Ce grand établissement est très animé: D'ici des festivités, de là des invectives entre divers corps professionnels : mineurs, débardeurs, bateliers, joueurs, artisans, colporteurs et personnels de l'établissement. Nous prenons une table et sommes servis promptement.



Au cours de la soirée, Sorsha apprend que l'entrepôt n°12 serait situé à l'extrême nord du village. Par ailleurs, une anecdote interpelle la prêtresse : le cousin d'un type présent dans l'auberge – bourrelier de son état - est revenu d'Altdorf quelques jours auparavant avec une chevelure brune en lieu et place d'une toison blonde comme les blés d'été. Et, à nouveau, sans explication. Le mystère des couleurs versatiles s'épaissit...!

Pendant ce temps, Mark apprend de l'aubergiste que le type du 3^e étage est un bien un chasseur de prime et qu'il a quitté l'auberge, seul, une heure avant notre arrivée dans ces lieux (c'est-à-dire lorsque nous sommes arrivés au port)

Mais alors, qui est-il ? Un allié ou un ennemi ? Nous nous rappelons à la veillée qu'il ne nous a pas tiré dessus et que les hommes de la main rouge qui l'ont recruté se sont fait tuer peu après...

*

Opération blondasse

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

Le petit homme escalade sur le toit du bâtiment et accède à une lucarne surplombant la salle principale.

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

Mais au-delà de cette sueur froide, nous ne tirons de cet espionnage aucune information...

Après une heure d'attente, ayant observé ce qui semble être une cage et l'extinction du lampion qui faisait persister la lumière dans les lieux, nous décidons d'entrer en silence. Pour ce faire, à l'opposé de ce qui nous apparaît être le dortoir des malfrats, nous démontons trois planches et pénétrons dans l'entrepôt obscur. En allumant une lanterne occultée, nous découvrons 4 cages enfermant des lits d'enfant, heureusement vides.

A pas de loup, nous traversons l'entrepôt et constatons que les cages ont été occupées récemment. Au cours de notre exploration, un cliquetis de la masse de Mark attire les sbires hors de leur dortoir. A l'affût, Helga glisse sa lame sous la gorge du bedonnant malfrat. Ce dernier, une sorte de milicien docker nommé **Konrad**, nous avertit sensiblement des risques que nous encourrons. D'un geste assuré, Helga dirige le gros bras vers les cages, éloigné du dortoir. Nous apprenons que le contact du réseau (la femme blonde)

s'appelle **Séléna** et que cette dernière est partie deux jours auparavant pour livrer les enfants séquestrés dans l'entrepôt jusqu'alors... Hormis cette information, nous n'apprenons que peu de chose: le bougre ne semble être qu'un intermédiaire en charge d'entreposer les enfants en attente de livraison. D'un revers de manchette, Helga assomme le rustaud qui s'effondre à ses pieds. On retrouve également dans un bureau le livre des comptes de l'entrepôt. Ce document nous apprend que son commerce tourne autour des alcools (bières et vins), de forge naine et d'un lucratif commerce d' "Oiseaux" dont la recette est remise à un certain "B."

Quelque peu déçus de nos résultats, nous quittons les lieux et regagnons la péniche. Les quais sont animés d'une huitaine de tavernes de bateliers.

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

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

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



Dans le tumulte ambiant, Helga reçoit une flèche dans le bras tandis que les pière de Sorsha à Rhya commencent à soigner les blessures des deux femmes. Pendant ce temps, Wolfgang, qui avait nonchalamment sauté dans l'eau bienfaitrice du port poursuit son approche discrète vers le quai, sous le ponton. Entre les planches de bois il voit les deux silhouettes, l'une du "canonier", l'autre d'un arbalétrier rechargeant son arme. Mark saute à l'eau à son tour et, aidé par le souffle de Rhya, remonte sur le ponton, puis sort de l'eau.

Dans le même temps, Helga se saisit d'une arme et bondit sur le ponton! Nos assaillants sont surpris par l'intervention de Moëlleux qui perfore le pied de l'homme à l'arbalète, tandis que son comparse se rue vers Helga et Mark. Le fidèle Sigmarite fait rempart de son corps, mais surtout de sa lourde masse qui écrase bruyamment le nez de son agresseur. Wolfgang se déplace pour observer l'arbalétrier et reconnaît le chasseur de prime d'Altdorf. Sorsha, évitant de peu son carreau sifflant participe avec Wolmar et Gilda à

l'extinction de l'incendie. Sur le ponton, le combat fait rage. Helga prend le dessus sur son adversaire, tandis que le mercenaire se retourne violemment contre notre moelleux compagnon épée à la main, après que ce dernier lui eût fiché sa lame entre les épaules.



Sorsha appelle les bateliers à l'aide, accusant les agresseurs... Armée de sa gaffe, Helga assaille le mercenaire qui riposte avec adresse et violence. Mark lutte quant à lui contre des cordages animés par une magie obscure et se redresse victorieux pour constater la difficulté dans laquelle ses alliés se trouvent. Fort heureusement, la puissance de Sigmar accompagne la frappe puissante du dévot qui a besoin de la vaillance du mercenaire. Voyant les renforts appelés par Sorsha arriver, les sbires du mercenaire **Kuftos (dit "Cul-de-fosse")** prennent la fuite. Le chasseur de prime fanatisé s'apprête à tourner les talons mais Mark le retient avec sa masse en lui broyant le bas de la jambe. Il est tristement temps de panser les plaies de nos blessés et, aidé par un rebouteux parmi les bateliers impétrant, nous extrayons Wolfgang des plaines enivrantes de Morr, mais Kuftos y restera pour un voyage solitaire...

La Maréchaussée se présente et vient demander des comptes. Nous sommes tenus de venir déposer notre témoignage à la capitainerie aux matines sonnantes.

A la veillée, nous consultons les effets personnels de Cul-de-Fosse et retrouvons une missive l'invitant à retrouver la trace de **Massil Petihavre (l'Oncle de Cresper)** en Altdorf, signée **Q.F.** Ce dernier aurait eu le titre de **Magister Impedimantae**.

Fin de session

25 Nachexen

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

Après le récit concis des événements de la veille, nous avons confirmation de ce que notre assaillant était bien un chasseur de prime (connu dans la région et de bonne réputation). Le sergent qui entend mener son enquête, si besoin à charge à notre rencontre du fait de la "bonne réputation" du mercenaire.

Nous nous emboucanons un tant soit peu avec le sergent compte tenu de sa démarche qui tend à nous incriminer et quittons les lieux avec l'ironique obligation de payer (5 Co) pour les obsèques de notre assaillant **Adolfus Kuftos** et pour son acolyte auprès des Jardins de Morr.

Nous trouvons les Jardins en dehors de la ville, au sud des quartiers les plus démunis. Les Jardins sont ceints d'un muret de pierre sobre et un moine de Morr nous y accueille. Ce dernier nous confirme que la prise en charge des frais nous revient légalement. Cependant, ces frais ne sont que de 1 Co par sépulture que Sorsha remet au dévôt.

Projet du reste de la matinée: nous allons à la rencontre d'**Isadora Harker**, notre contact de Chancellerie. Nous nourissons l'espoir qu'elle saura nous éclairer sur Séléna et ses activités en Weissbruck. Son étale de drapière se trouve au coeur du quartier des artisans. Cette femme d'une cinquantaine de printemps, plutôt athlétique, nous accueille devant sa boutique et nous invite à entrer dans celle-ci. Elle s'empare de la lettre de cachet et, malgré les remontrances de Sorsha contrôle sa véracité.

Nous débutons l'échange avec le sujet de **Séléna**. Isadora nous avise également que Séléna est soupçonnée de trafics de contrebandes réguliers. Nous apprenons que celle-ci a été vue avec des bateliers qui ont embarqué pour BogenHaffen avec le capitaine **Hamelin Enrikus** et sa soeur **Heriette Enrikus**, également trafiquants. En Weissbruk leur péniche de nomme l'**Ost de Grandorf**. Au sujet de **Cul-de-Fosse**, Isadora nous confirme sa qualité de chasseur de prime, sans nous en apprendre plus. L'évocation des émules d'abus de pouvoir du sergent **Owingen**.

Au gré de la discussion avec Isadora, nous apprenons que deux membres du gang de la **Main Rouge** ont été repêchés dans le canal, deux mois auparavant.

Après quelques emplettes de laine et de lin, nous quittons Isadora, prêts à poursuivre notre enquête.

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

~ Séquence flashbacks ~

La compagnie se regroupe à l'auberge de la Trompette où, pour la modique somme d'une pistole, ceux-ci se régalaient d'une truite au fous accompagnée de ses boulettes de fromage et de sa pinte de cervoise. Un repos bien mérité au cours duquel Mark s'est confié sur ses origines et la mort tragique de son père adoptif aux

mains d'Hommes-Bêtes fiévreux et la culpabilité qui l'habite de n'avoir eu la force physique et morale d'intervenir pour sa sauvegarde.

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

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

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

~ ~ ~

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

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

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

Gilda nous a préparé de la *tanche aux haricots bouillis*, car nous sommes une bande de petits veinards vaseux.

26 Nachexen

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

Nous nous levons aux aurores et mettons le pieds à l'étrier en compagnie de Joseph en direction de BogenHaffen.

En journée, nous passons le village de **GranDorf** (du même nom que la péniche que nous poursuivons) et nous accostons pour la nuit après une belle journée de navigation. Helga et Wolfgang continuent leurs apprentissages de l'écriture, Sorsha découvre son pistolet et Mark mouline du marteau.

27 Nachexen

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

A partir de cette ville, nous observons une forte densité de péniches et traversons une large forêt. Lorsque nous faisons arrêt, aucune auberge n'est là pour nous accueillir. C'est donc ancrés dans les cailloutis de fond de rivière que nous passons la nuit. Joseph est inquiet aux suites de la rumeurs d'attaque des péniches, aussi instaurons-nous des tours de garde.

28 Nachexen

Il est 15 heures lorsque nous approchons **BögenHaffen**. Nous appontons auprès des docks de l'Ostendamm et voyons au loin les flèches de grands bâtiments. Les bateaux sont très nombreux et les pontons saturés de denrées et de péniches et bateaux.



Jospeh va immédiatement prendre attache de la Guilde des débardeurs pour vider les cales de sa péniche. Il nous conseille l'auberge des **Pics Croisés**.

Fin de Session

Wolmar, nous invite à nous présenter à l'**auberge de la Fin du Voyage**, plus grande et plus susceptible de nous proposer de la place.

Nous procédons à un petit tour de table, sur la jetée. Nous concluons sur le bien-fondé de la poursuite de la première piste qui avait motivé les initiatives de Monsieur du Revard à dessein d'héritage (l'héritage de **Petihavre**). Une seconde piste consiste à poursuivre les bateliers trafiquants de la péniche **Enrikus**.

Une question effleure Moëlleux: Et si cette histoire d'héritage était destinée à piéger Crepser Petihavre? Le cas échéant, nous nous jetteurons dans la gueule du loup... et de quel loup?

Nous convenons de rencontrer liminairement **Aldeheim Thyrus**, notre contact local de la chancellerie après nous être installés en l'auberge du Dernier Voyage, au centre-est de la cité, non loin de la place des Temples.

15h45, nous arrivons à l'auberge. Helga et Sorsha partagent une chambre, Mark et Moëlleux une autre.

Tandis qu'Helga se délasse dans un bain chaud qui lui est monté, Sorsha, Mark et Moëlleux échangent avec la population locale. En l'espèce, deux joaillers (**Pavil** et **Boven**), apprêtés malgré leur condition d'ouvrier, font de parfaits interlocuteurs.



Ragots: Nous apprenons que l'Empereur Karl Frantz s'est détourné des collègues de Magie pour communiquer dans l'Empire, au profit de ses Ingénieurs. Nous apprenons également que l'achat de chevaux sur cette session du ShaffenFest est déconseillée depuis que des chevaux aux gencives gaufrées de globes oculaires en provenance de l'Averland aient été observés sur les marchés. Egalement, nous apprenons que les hommes-bêtes qui sévissent auraient détruit le hameau de Stutz, complètement. Les deux hommes prennent congé.

Nous nous rendons à l'adresse d'Aldeheim Thyrus, lequel n'est pas loin de notre auberge. M. Thyrus est antiquaire et tient une boutique discrète derrière le temple d'Ulric. L'antiquaire un bourgeois d'une cinquantaine d'année. Dans la boutique, nous observons des faïences, bibelots, statuts, bijoux. Nous lui présentons la lettre de recommandation de la Chancellerie.

Suite à présentation de l'objet de note enquête, l'antiquaire reste circonspect, voire dubitatif quant à l'existence d'un trafic d'enfants. Il nous avise que la majorité des crimes observés par la chancellerie sont des trafics de douanes. Il va néanmoins se renseigner sur ce type d'agissements et sur les frère et soeur. Questionné au sujet de l'avocat **Dietrich Barl** (Etude Lock, Stock et Barl), Aldeheim thyrus nous apprend que cet office est un petit bureau d'avoués, d'installation récente (6 mois auparavant), dans réputation a priori. Au sujet de **Macil Petihavre**, notre interlocuteur est affirmatif: il ne s'agit pas d'une famille marchande de Bogenhafen.

En sortant, Helga et Sorsha sont saisies par un pressentiment étrange et sordide. Pourtant, aucun oeil malavisé ne semble s'attarder sur le groupe.

Nous sommes en plein questionnement... Pourquoi la famille Petihavre aurait-elle déposé ses richesses auprès d'une étude d'avoués aussi jeune? D'autant plus si elle n'était pas implantée dans la région. Nous décidons de nous présenter sans préambule auprès de l'avoué, en espérant bénéficier d'un effet de surprise. Helga et Moëlleux (alias Crespen) se présentant à l'étude, Sorsha et Mark veillant sur leurs arrières.

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

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

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



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

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

Nous nous dispersons dans les ruelles et nous retrouvons à l'auberge en croisant la garde de BogenHafen.

Ragots: Notamment, Sorsha transite par le SchaffenFest, Helga par les docks, tandis que Marl et Moëlleux passent par le quartier des artisans. Dans le Fest, Sorsha entend parler d'un nouvel édit Impérial déclarant

qu'il n'y a pas de Mutant dans l'Empire et que toute agression d'un individu à ce titre serait considérée comme un crime. Les attroupements du Fest parlent tous ce édit.

Mark s'entretien avec le prêtre de Sigmar qui n'a pas connaissance d'une recrudescence des puissances de la Ruine en BogenHafen. Ce dernier apprend à Mark que le Duc de Spatenheim s'est saisi de la problématique des attaques d'hommes-bêtes et mutants et adresser des renforts sur la région.

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

Fin de session

Que faire maintenant?

L'idée est de reprendre l'enquête auprès des docks, dans l'espoir de recouper la piste de la fraterie Enrikus. Du reste, il semble pertinent de réussir à trouver d'autres alliés dans notre quête. Le fameux "réseau de Kuftos" doit oeuvrer de concert avec nous, pas *contre* nous!

Helga souligne par ailleurs que le paysage des valeurs morales et des décisions impériales procèdent d'un retournement inquiétant... Nous décidons d'occulter quelque peu nos identités en passant pour une famille (notamment, Moëlleux de se faire passer pour le fils de Sorsha).

Il est convenu d'opérer comme suit:

- De découvrir le SchafenFest (et s'y trouver quelque viture nouvelle)
- D'enquêter sur les docks, par taverne interposée
- D'enquêter dans l'environnement du Guet, par taverne interposée.
- De nous présenter au guet (Helga?) afin de prendre des renseignements quant à l'évènement chez les notaires Stock & Barl, mais au lendemain seulement. Nous apprenons que le guet est implantée sur la poterne sud de Bogehhafen.

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



Au nord du marché, on trouve deux auberges à ciel ouvert, entouré d'enclos à bestiaux tenus par des paysans de la région. L'animation est présente plus au sud.

Helga partage un moment avec quelques bourgeois du cru, Helga avec les paysans de la région et MDR échange avec les manouvriers regroupés en grandes tablées.

Ragots:

Du côté des bourgeois, on est subjugué par l'édit Impérial niant l'existence des mutants. On y parle aussi de la présence de chantiers de construction de tours pour l'envoi de signaux par les ingénieurs impériaux censés se substituer au service des collèges de magie. On raconte aussi que le duc de Von Spatenheim aurait regroupé des Sigmarites zélés pour des expéditions punitives de corrompus. Mais à partir

d'aujourd'hui... cette pratique est-elle appelée à disparaître? L'interlocuteur d'Helga est un négociant-logisticien dans le domaine des métaux. Il conseille à Helga de passer par la Guilde des Débardeurs pour toute affaire avec les Bateliers.

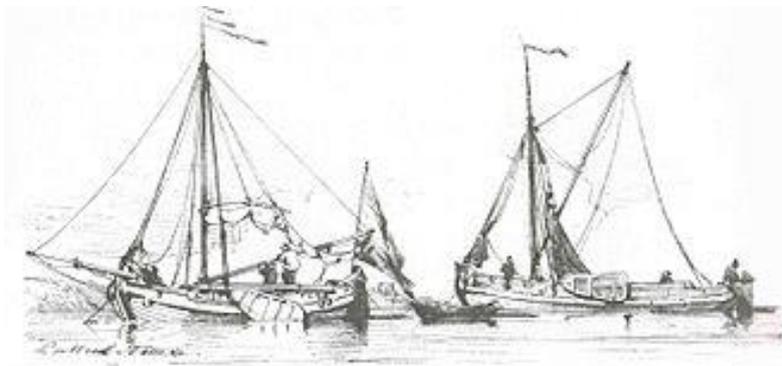
*Du côté des manouvriers, débardeurs et charretiers, on discute aussi beaucoup de l'édit de l'Empereur. On s'inquiète de la bonne manière de réagir à une attaque de mutants. Moëlleux rencontre un confrère, **Yuri**... Ce dernier lui apprend qu'au matin, il a aperçu sur un quai au sud de la Bogen deux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

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

Nous pénétrons dans le sud du marché. On y trouve des camelots, artisans, voyantes, apothicaires merveilleux et, finalement, une échope de textiles. Nous y trouvons, après moultes négociations, une belle tunique de laine rouge pour Sorsha, et deux tuniques de lin pour Helga et Moëlleux (ainsi qu'un chapeau de feutre pour ce dernier).

Un peu plus loin et après qu'Helga ait abandonné son arc au profit d'une veste de cuir, nous nous restaurons de quelques tourtes à la viande copieuses et fameuses.

A la faveur de la tombée de la nuit, nous retournons dans l'enceinte de la cité, traversons les quartiers riches et nous orientons vers les quais. Nous allons directement en direction de la jetée auprès du bac et constatons la faible activité des docks.



Sur place, nous n'identifions pas la péniche qui nous a été décrite par Yuri. A quelques dizaines de mètres de là, un groupe de débardeurs devise et Moëlleux du Revard les interpelle. Ces derniers lui confirme que la péniche aux voiles rouges a appareillé en direction du nord, dans le sens de la Bogen.

Après quelques mots et une pistole lâchée, Helga et Moëlleux apprennent que le contenu de la péniche a été déchargé dans un entrepôt à quelques pas d'ici, qui nous est identifié par les dockers. Il s'agissait de caisses drapées de lourd tissu...

Nous nous dirigeons promptement vers l'entrepôt de piètre facture qui nous a été désigné.



Helga se poste à une fenêtre et tend l'oreille et entend une poignée de voix qui discutent à l'intérieur. Sorsha et Moëlleux inspectent l'intérieur et observent une pièce illuminée. Au sol, des sacs en tissus jonchent le sol et une trappe est placée au centre de la pièce. Côté intérieur, une porte donne sur le hangar. Depuis un autre fenestron, nous voyons un homme étudiant à son bureau... et nous passons la fenêtre discrètement pour finir le tour du bâtiment jusqu'au portail coulissant d'entrée. A l'intérieur, 3 gardes jouent au dé. Soudain, nous voyons un loqueteux extrêmement disgracieux sortir de la trappe au sol avec trois écuelles, se plaignant de ce que ses ouailles n'ont pas mangé de la journée.

Après un débat sur nos méthodes (faire appel au Guet ou non?) nous décidons d'intervenir. Helga et Moëlleux débutent leur ascension du pignon pour atteindre la gerbière donnant sur le grenier du hangar. La grimpe est difficile mais moyennant quelques efforts coordonnés, Helga atteint la gerbière qui s'ouvre en grincant. Helga pénètre à l'intérieur et emprunte une passerelle qui semble passer au dessus du bureau du contremaître. Moëlleux la rejoint tandis que Sorsha reste dans la rue et se met en poste à proximité de la fenêtre du bureau.

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

Baoum!

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

Alors qu'il sort, le contremaître se fait cueillir par Helga qui lui place l'épée sous la gorge. L'un des sbires hèle son contremaître **Rüdolph** tandis que Sorsha pénètre (péniblement) par la fenêtre du bureau vers lequel Helga et le contremaître pris en otage se replient. Là-haut, sur la passerelle, Moëlleux prépare son arc.

Helga fait cracher le contremaître qui révèlent que la livraison des enfants a été effectuée en début d'après-midi par les égoûts. Les deux sbires hésitent et ne savent pas bien se positionner, entendant les propos apeurés de Rüdolph. Surgit alors Wolfgang Moëlleux dans le bureau du contremaître.

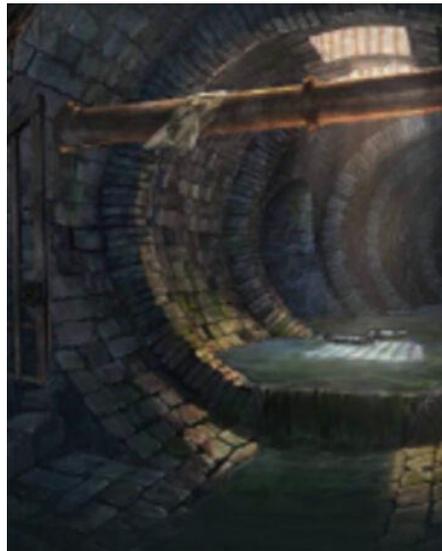
Une discussion s'engage où Helga joue le bluff d'un contre-ordre qui ne serait pas parvenu auprès de ces humbles exécutants.

Rüdolph déploie alors le plan de la journée: trois enfants ont été livrés vers 11h le matin dans les égoûts, à destination d'un messenger adolescent (seize ans, en livrée de bourgeois rouge et blanc) qui les a récupérés contre paiement. La péniche de la fraterie Enrikus a été renommée la **Maille Faible** et est bien repartie

avec **Séléna** pour descendre la Bogen. Encore une fois, cet intermédiaire ignore tout de ce qui se passe en amont et en aval de son maillon de l'organisation.

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

Dans l'obscurité totale de la conduite, les nines opprimées par une odeur de déjection et de vase, nous pénétrons dans les ténèbres de l'égoût.



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

Notre progression est lente... mais nous avons une piste que rien ne saurait nous faire lâcher!

Fin de session

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

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

La piste du goblin mène le groupe vers une porte discrètement encastrée dans le mur de la galerie. La porte est scellée mais le marteau d'acier de Mark et les épaules décidées de Sorsha ont raison de ses gonds et la porte s'ouvre. Derrière, une cave maçonnée accueille sur son dallage un large cercle peint et inscrit dans un plus large cercle ferronné. Cette représentation faite de peinture violette entoure une étoile de même peinture élançant ses pointes vers le cercle extérieur.

Du côté de la porte, le long de ce cercle, se trouve la dépouille sanguinolente d'une créature ayant été dotée de trois jambes (le goblin pourchassé par Mark, sans doute possible). En son centre, le crâne d'une créature vaguement bovine gravé de symboles étrange supporte la silhouette tordue d'une entité toute de cornes, de dents et d'une venaison rêche et pourpre. Le bas de son corps, vaporeux, semble extrait du néant.



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

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

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

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



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

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



29 Nachexen

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

Avant même d'avoir achevé sa pitance, le voilà parti en direction du temple de Shallya. Les vestales de la Blanche Dame accueillent le malheureux, lui diagnostiquent un mal bien connu de la cité (et faisant la réputation des gueux et pouilleux de ses bas-fonds) : la vérole urticante. Un baume crayeux lui est prescrit qui apaisera ses démangeaisons. A appliquer à la truelle pendant plusieurs jours... à commencer par cet aurore radieux.



Mark, heureux

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

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

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

La matinée est passée rapidement et, après un repas frugal, ils se dirigent en direction de la guilde des marchands. Le commis de la guilde, interrogé de façon évasive sur les initiales O.S et/ou F.S. acquiesce à demi-mots et s'en va chercher un représentant de « l'**Ordo Septonarius** ». C'est **Maître Frans Magirius** qui accueille les curieux voyageurs dans son bureau.

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

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



Un philanthrope en flagrant délit de camaraderie

L'Ordo Septonaius est composé de 49 membres dont un conclave intérieur de 7 membres au titre desquels **Franz Steinager**, propriétaire de la toge et membre fondateur de cette belle cité fluviale.

Afin de développer plus avant les projets de Petihavre, riche héritier d'une industrie du bois, le halfelin et sa suite sont invités en soirée à partager le souper avec Maître Maginus à la *Truite Dorée*.

*

Une heure plus tard, voilà l'équipée partie en quête d'une friperie afin d'assumer quelque peu les rôles qu'ils se sont construits durant cet entretien somme toute fructueux. C'est l'établissement de **Helge Weibrand**, non loin de l'étude notariale au nord de la ville, qui leur est conseillée.

Au gré de la traversée des rues durant toute cette fin de journée, Helga et Sorsha, coutumières d'une inuition aussi féminine qu'efficace, partageront l'impression d'être épiées.

Dans la boutique, les rôles se définissent :

S'affublant d'une robe de velours vert et blanc à la gorge ouverte et de quelque jonquille de perles tombant sur son sein, Sorsha sera la Dame de Compagnie du Maître. Helga sera la trésorière et conseillère avisée de PetiHavre en sortant de ses malles une robe plutôt bien assortie. Mark accepte de quitter sa chasuble et enfiler un tabard sommaire aux couleurs de la suite. Wolfgang se déploie dans le rôle d'un Petihavre héritier en assumant un port de noble stature et en s'offrant une livrée constituée d'un pourpoint vert à crevets, de chausses, bottes, caleçon et d'un chapeau assorti. Les emplettes sont complétées d'une séance chez le barbier **Gustav** dans l'Altstadt

Le trésor de la Chancellerie vient d'y passer, mais ainsi apprêtés, les investigateurs sont prêts à pénétrer au cœur de la tempête maléfique qui semble sévir sur Bogenhafen.

*

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

L'Adel Ring est sans conteste le quartier riche de la ville. Le périmètre de la place est bordé de riches manoirs au titre dequels le groupe identifie la demeure de **Franz Steiner** (manoir bien entretenu), sa voisine l'opulente demeure de la famille **Von Spatenheim** piquée de cette vétusté propre aux bien délaissés, et d'autres présentant des armoiries évoquant un Lion-aux-Trois-Deniers, une Croix Patée, une Epée-Croisée-d'une-Hache-sur-Forêt ou un Gant-Armé-tenant-un-Epi-de-Blé.

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



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

*

Changement d'ambiance : Afin d'en apprendre plus sur les agissements dans les égouts, les voilà en route pour trouver contact auprès des ratiers. C'est le plus connu d'entre eux qui leur est conseillé, un certain **Malgus Oltolerman**.

Ce dernier, un homme entier et sympathique, est riche d'informations. Au titre des créatures qu'il lui apparaît possible d'observer dans les égouts, il évoque les Gélulites, de gros blocs gélatineux capable de digérer un homme vaillant en quelques heures, des chauves-souris quelque peu voraces... Mais de démon, il n'en a jamais croisé. Par le passé (plusieurs générations auparavant), on parlait de rats grands comme des hommes qui auraient surgi de dessous les égouts, mais ils auraient été chassés et ne seraient jamais revenus. L'évocation de ces rats semble secouer Helga.

Interrogé au sujet de trafics dans les galeries malodorantes de la cité, il se montre plus circonspect. Soucieux de ne dénoncer personne et de conserver un statu quo avec les autres utilisateurs des galeries, il ne souhaite pas donner de nom. Cependant, une fois sa langue déliée à l'aide de quelques sous, il indique ne jamais avoir observé de trafics humains (enfants ou autres). Pour en apprendre plus sur les trafics en Bogenhafen, il invite les curieux à se rendre à *l'auberge des Pics Croisés*.

*



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

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

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

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

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

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



A l'issue du repas les rues de Bogenhafen sont baignées de la lueur verte et blafarde de **Morrslieb**, la lune capricieuse. Cette lueur est connue dans l'empire pour le mauvais augure qu'elle envoie sur le Vieux Monde et ayant fait sa réputation.

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

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

31 Nachexen

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

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

« Vous êtes maudits ! »,

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

« *L'Etoile dans le Cercle* »,

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

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



Puis de poursuivre et paraphraser ses propose précédents :

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

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

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

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

Après être passés chez Elvira pour lui demander des épices capables d'endormir un chien et cette dernière leur remettant des racines de mandragore (interdites dans la cité), les investigateurs quittent le SchafenFest.

Au programme de cette journée :

- Récolter la rumeur et les informations relatives aux trafics aux pics croisés,
- Faire un point d'information avec le Recteur du temple de Sigmar,
- En fin de journée, de nuit, infiltration dans l'office Steinhager
- Visite de la demeure Rückbrodder

Fin de session
