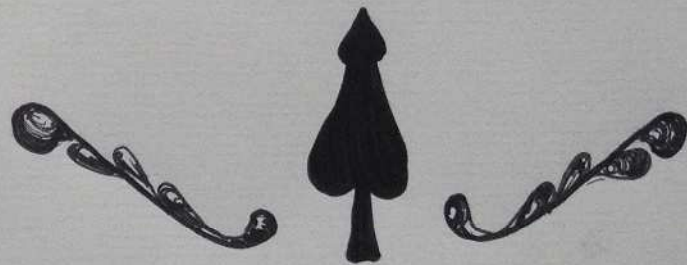


La Geste  
héroïque de la  
Compagnie du Barais



Une épopée par Athonin - le - Mo...

Chapitre premier

↳ Moussillon ↳

# I

Aucune chaîne n'entravait nos mouvements, mais c'est pourtant d'un pas lent que nous nous dirigeons en direction du sud escortés par la soldatesque de Berthelios de Fontange, Grand Intendant du Duc de Lyonnaise. Bien que chacun d'entre nous se sentait fier de ses actes des derniers jours, l'escorte ne nous était pas accordée comme gratification, mais pour s'assurer que la sanction serait appliquée. Nous arriverions le lendemain à la tour vigilante du chevalier Fufenic, garante de l'étanchéité du cordon sanitaire institué par le Roy autour de la région du Noussillon.

Il fallait être fou pour se rendre de bon gré dans cette contrée maudite; et fou, aucun de nous ne l'était encore.

Deux jours auparavant, je ne connaissais aucun de mes comparses. Du moins pas intimement. J'étais entré au service de Yann de Trévaux, un jeune seigneur désireux d'avoir à sa cour un amuseur. Or, c'est face à ses invités et au cours de ses fastueuses soirées de banquet que j'exerçais mes talents de jongleur et acrobate. Il me rémunérait honorablement et ses cuisines restaient ouvertes tard durant la nuit. Cependant, si je me contentais bien volontiers de cette situation de satiété artistique et gastronomique, les appétits du seigneur étaient malaisés à combler. Lorsqu'il ne recevait pas, Yann de Trévaux recherchait les plaisirs de la chair avec un public trop jeune pour les partager...

Le jour-là, il recevait la visite du Chevalier Godefroy de Luénard, Questeur de la Dame et son cousin. J'avais été avisé par un groupe de Hérimaults du Bourg qu'une action populaire serait entreprise et nécessiterait mon concours pour pénétrer dans l'enceinte du fortin. Je partageais leur envie de voir le Seigneur rossé pour ses odieuses errances charnelles et acceptais de coopérer avec eux.

Une fois les portes ouvertes, tout alla très vite.

Le petit groupe était constitué du vieux Cléomon Trégor, instigateur de la révolte et de la jeune Mathilde Montel, hérimault et archère émérite. Une femme estabienne de noble lignée les accompagnait et portait au bout du poing une rapière effilée, extension de sa fougue téméraire.

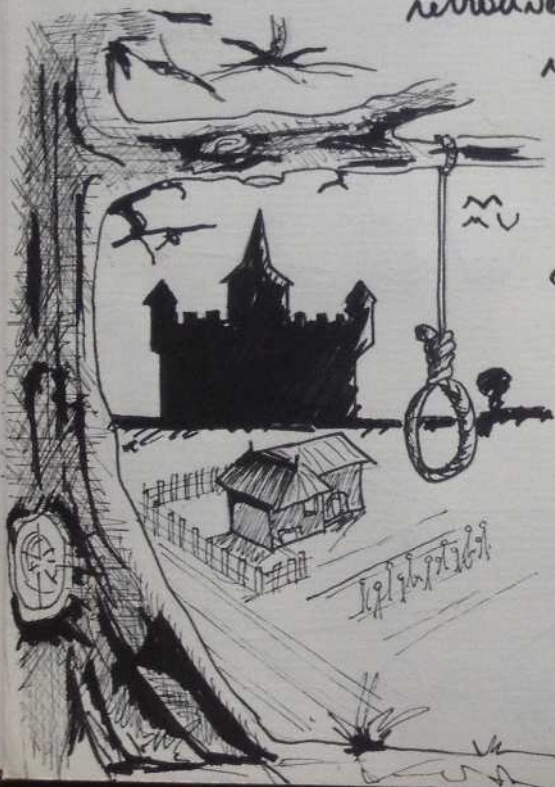
La garde du seigneur de Trévaux bien entendu réagit à l'avant et, au grand dam du peuple du Bourg, emporta Cléomon Trégor dans le salon de Morv. La salle de banquet fut le siège d'une bataille sanginaire à laquelle le cousin de l'infâme Seigneur se mêla. Fort heureusement, le noble cœur se jorquit à l'équipée vengeresse et refusa de se dresser aux côtés de Yann de Trévaux.



ainsi donc, justice fut rendue et, aux matins  
suivants, nous étions quérés par la garde du Grand  
Intendant Berthelin de Fontange et traînés main  
militari face à cette figure d'état.

Le Jugement sans procès fut rendu et nous autres,  
braves au cœur pur, condamnés à la potence  
pour l'assassinat du Seigneur de Trévaux. La  
sentence inique fut manœuvrée d'une alternative  
travestie des atours de la noble faveur. En  
l'échange de la vie, nous fûmes chargés de

retrouver un agitateur de triste  
réputation en Lyonnaise,  
lequel aurait été  
à l'initiative du vol  
d'un précieux bijou propi-  
été de la Dame de  
Lyonnaise. Le gredin  
aurait été aperçu faisant  
route vers la terre  
maudite du Mousillon par  
les hommes du gué



du Seigneur Aulféric.

La tour était en vue, et avec elle la frontière  
hémétique de ce duché de malheur. La trio  
humble équipée constituée de Sire Godefroy de  
Luenard, Dame Dolores Delabas, Mathilde Markel,  
Otto Neumann l'arquebuseur impérial et moi-  
même Anthonin-le-Magnifique, s'approchait  
d'un pas hésitant vers son destin.

## II

La tour Aulféric se dresse vers le ciel gris  
du Mousillon avec la même rectitude que son  
Saguen et Douanier. Nous ne sommes gratifiés  
que d'une brève nuit de repos et d'une poignée  
de rations avant d'être envoyés vers le sud  
à la rencontre du mariage accueillant les  
visitants en provenance du nord. Le changement  
d'atmosphère est manifeste, après moins d'une  
lieue en direction du sud, la visibilité est

limitée à quelques condéin. Brouillard et branchages rabougris peuplent un horizon bouché qui traîne timidement un sol pauvre et manécaiseur.

Nous peinons à ouvrir le chemin qui guide nos pas mais arrivons après quelques heures en vue d'une patte d'oie et décidons d'emprunter le chemin montant sur la butte à l'est. Quelques arbouriers chétifs peuplent cette colline et nous découvrons des sillons agraires archaïques arborant comme toupet des poireaux chétifs. Deux enjambées plus loin, nous arrivons dans un hameau tout aussi rabougré que la végétation qui l'entourne.

Un homme à la barbe broussailleuse nous accueille et nous indique que nous nous trouvons dans le village de Tracheur, dirigé par un duo de deux vieilles dames nommées Ger et Floup.

Autour d'un abreuvoir pierreux constituant l'unique monument du village, nous rencontrons les deux femmes. Leur faciès lubonneux fait écho à leur activité de moment... à l'ardeur de leurs yeux torturés, les rombières extraient en

un tonnermain des escargots de leur coquille d'albâtre. Ger et Floup sont méfiantes envers les étrangers que nous sommes, mais s'accordent à nous donner quelques informations relatives aux usages de la région. Nous apprenons que la monnaie ayant cours est la coquille d'escargot (les noirs valant pour grande richesse), que

le village de Tracheur est en tête la village situé sur le tertre voisin (de l'autre côté du marais, c'est-à-dire le long du che-min à l'ouest de la patte d'oie que nous emprun- tions plus tôt dans la journée), et que les ma-rais sont hantés par des créatures errantes, le marigot par une terrifiante créature et l'atmosphère de la région bénie par la Croupe, cette affliction nauséabonde qui confère un ton verdâtre à la population.

Après une suite de Binouac sommaire à constater le début de pourrissement de nos rations, nous prenons le chemin de Puanteur, le hameau voisin.



Sur le chemin longeant le marais qui sépare les deux bourgades, nous rencontrons une jeune fille prénommée Minke s'entretenant avec son ami imaginaire. Du moins son ami qu'elle seule peut voir... Elle vient de Puantou et nous informe qu'un homme correspondant à la description que nous lui donnons de Guildo-le-beau s'est présenté au village de Cracheur quelques jours avant nous. Nous profitons d'être accompagnés par la jeune fille pour chasser l'écorçot à l'aide d'un crochet de maraisquier acquis la veille auprès de l'homme barbu de Cracheur. Épouvés de cette chasse faisable, nous voyons une sorte de gigantesque motte d'humus et de branchages se lamentant comme autant de chiens auxquels on jetterait des pierres. Prenant la fuite comme meilleure alliée, nous orientons nos pas vers le village de Puantou.

Nous y sommes accueillis par un homme bonhomme et peu causant dont l'expression se limite à un florilège de mots haineux à l'intention des habitants du village de Cracheur. Plus loin dans le village, nous découvrons l'objet de la rancœur entre les habitants des deux

villages. Enfoncée dans les broussailles et flanquée de deux gardes malfamés, une porcherie vétuste abrite un mastodonte porcine qu'il ne nous est pas donné d'approcher. Constatant l'absence totale de coopération des habitants de Puantou, nous décidons de regagner l'occidentale village de l'autre côté du marais.



De retour à Cracheur, nous rencontrons Harf, un artisan bottier qui s'avère être plus aimable que tous les autochtones qu'il nous a été donné de rencontrer jusqu'alors. Mathilde fait l'acquisition d'une paire de bottes confectionnées de branches et feuillages, et moi-même d'une bouteille de gnôle dentaise. Harf nous apprend que les habitants de Puantou, considèrent un animal qu'ils considèrent être l'incarnation de la "Grand Troie", issue des mythes et superstitions des campagnes Bretonnaises et savent associer à son cousin le Grand Porceau Noir.

Effrayé d'obtenir la complicité de ces marais-quiens dégénérés, nous prenons la décision de



leur apporter la paix. En l'échange de la promesse de leur apporter un vœux fécond du retour de notre peuple en Mourillon, Ger et Flop nous confirment avoir accueilli le malfrat Guildo-le-beau. Il aurait ensuite emprunté la route du sud en direction de la prochaine cité. Bien que touchés par la grâce de la Coupe, nous prenons à notre tour la route du sud.

Après une pleine journée de marche, nous faisons étape auprès de la ruine d'une chapelle du Gréal. L'édifice est brulant mais offre un confort relatif durant les nuits où les âmes hantant les marais cherchent les voyageurs.

On gratte à la porte. On gratte aux fenêtres. Nous restons éveillés, aux aguets. Soudain, entraînés par une mélodie d'outre-tombo, des corps sans vie pénètrent dans le chœur de la chapelle de la Dame. Ces entités déchaînées viennent de toute part et, bien que le chevalier Godefroy allié à l'archière Hathilde en pourfendent plusieurs, le nombre de nos assaillants ne cesse de s'accroître. Au feu et à mesure où nous nous enfonçons

dans les profondeurs de la chapelle, la mélodie étrange qui hante la nuit devient de plus en plus audible. Nous décidons d'en trouver la source et découvrons une

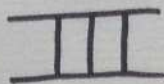


lourde porte de pierre escamotée dans un mur du sous-sol. En l'ouvrant, le chant lugubre devient plus net et nous découvrons un être déchaîné dressé au fond d'un long couloir. Le maudit sorcier, vraisemblablement enfermé ici des siècles auparavant par quelque questeur de la Dame, appelle à lui les créatures de la nuit et projette vers nous des cimenterres meurtrières. Le farou des lames, couteaux et flèches a finalement raison du lugubre sorcier et sa prison dans les tréfonds de la chapelle devient sa dernière demeure. Sa mort devient celle des sans-repos qui nous assaillait quelques instants plus tôt et la nuit sauvage reprend ses droits pour quelques heures.

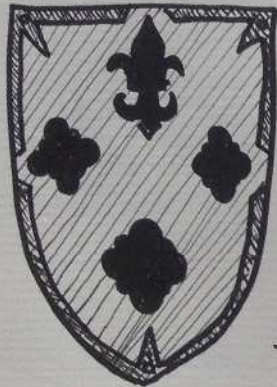
Le lendemain, la marche en direction du fleuve de la Grismérie reprend. Dans la journée, nous



voisons un colportem flanqué de deux molosses.  
Nous marchons avec lui quelques semaines  
(il accepte la monnaie bretonne!) et nous  
informe que notre route nous mène auprès de  
la tour Hann qui héberge le seigneur Aucassin.  
Après une journée de marche au travers des mar-  
cages pendants, nous apercevons une tour octogonale  
fendant l'horizon. Nous nous hâtons en direction  
de l'édifice, désireux de profiter de l'accueil et  
de la discussion de quelqu'un homme ou femme  
civilisé.



Les armoiries du château Hann, siège du seigneur  
Aucassin, sont constituées de trois fleurs et un lys  
de sable sur écu d'argent.



La tour octogonale accueille les  
quartiers seigneuriaux et est ceinte  
par des étables bien entretenues  
et ceintes par un mur de pierre de  
10 mètres protégeant la place  
forte.

Nous sommes accueillis par le Chambellan  
Dionide, un homme courtois et rigoureux  
portant une barbe soignée. Il est bientôt l'heure  
du souper lorsque le gîte nous est proposé par  
l'homme affable et Dionide nous guide vers  
nos appartements situés au 2<sup>e</sup> étage de la tour.  
Les couloirs sont exhaussés de tapisseries



racontant l'histoire du moussillon et des épiques  
actions de sa noblesse

Le repas nous est servi en salle de réception à rez-  
de-chaussée. Nous y rencontrons le seigneur Aucassin,  
un homme de guerre de belle noblesse, en pleine  
discussion avec un jeune érudit, Monsieur  
Bertrand d'Aquitaine. Le seigneur des lieux

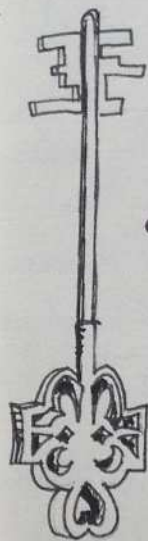
nous invite à aller rencontrer Dame Isold, une femme élançée au regard de nuit, pour que cette dernière passe nos plaies suppurantes. Il nous apprend par ailleurs que notre agitateur en fuite Guildo-le-beau, a demandé le gîte en ces murs quelques trois jours avant notre arrivée. Ce dernier semblait intéressé par un itinéraire vers la Cité de Flourillon et notamment un lieu nommé l'ancienne chambre des Juges. Pour nous rendre à Flourillon, le Seigneur Aucassin nous invite à faire étape dans le village de Flagne situé à mi-chemin le long de la Grismérie. Une fois arrivés là-bas, notre hôte nous invite à éviter la fréquentation des bandes organisées des quois.

Forts de ces enseignements, de soins, d'un bain fort apprécié et de menues discussions avec le petit personnel de la place forte, nous allons en direction de nos couchos et goûtons un repas bien mérité.

Le lendemain est dédié à notre remise en bonne forme et aux préparatifs de la suite de notre

périple. Durant cette journée, le Seigneur est absent du fort du fait d'une tournée d'inspection sur ses terres en compagnie de sa cavalerie. Chacun d'entre nous en profite pour discuter avec les habitants du fort et nous en venons à conclure que d'obscurs secrets entourent cette place aux nobles atours. En cours de soirée, je retrouve dans ma chambre une clé ouvrière qui ne s'y trouvait pas peu avant. Après une brève inspection des portes et serrures accessibles dans ces lieux, nous constatons que la clé est celle de la porte du quatrième et dernier étage de la tour. Curieux et soucieux de justice, nous entreprenons d'ouvrir cette porte et tombons nez-à-nez avec Dame Bérénice, une jeune femme timide et apeurée, qui nous explique être retenue en ces murs contre son gré. Elle est l'auteur des magnifiques tapisseries du château et œuvre de la sorte car tel est le bon vouloir de son ravisseur et hôte de ces lieux : le Seigneur Aucassin.

Poussés par la noblesse de la cause à défendre,



nous entreprenons de partir à l'aube avec Dame Bérénice (aidée des domestiques du château nous ayant remis les clés de sa chambre), afin de l'envoyer en direction de la frontière à l'endroit du fortin du Seigneur Auzenc. C'est du moins ce que les témoins - du - lendemain de cette évasion devront croire !

Ainsi, notre réveil suspend l'aube et nous nous rendons prudemment jusque dans la salle de réception à dessein de repérage. Le Seigneur Auzenc y est installé dans un large fauteuil, absorbé dans la lecture d'un épais volume et se délecte de quelque nectar. En nous éclipsant vers l'extérieur, Godefroy constate que le breuvage bûché dans la coupe par le Seigneur en montant vers ses appartements n'est autre que du sang ! Dédoublant que nous avons affaire à nouveau à une créature de la nuit, nous prenons la poudre d'escampette, recouvrons Bérénice de parfum et avançons au pas de charge le long du chemin de terre battue qui nous mène vers l'est.

## IV

Après une journée de marche harassante, nous pénétrons dans la ville-relais de Moigne. Dans ce petit bourg de quelques ares s'étend un marché de bestiaux, tirins et produits de maraîchage. Un bâtiment d'hôtellerie se découpe au dessus de la foule des gens de paysan. Derrière cet édifice s'étendent les faubourgs et bâtiments en bois surmontés de logis aux arcades. Nous nous approchons du bâtiment en drapant Dame Bérénice de frusques en haillons afin de l'intégrer dans ce paysage délabré du pousillon.

En approchant de l'auberge, je reconnais les armoiries du Château Hann sur les frontons des chevaux bridés sur la balustrade de l'établissement. Compuant que l'effet de surprise de notre fuite du matin serait mis à mal si les chevaliers découvraient notre compagne Bérénice, nous improvisons un plan. Dame Odores pénètre dans l'auberge tandis que le chevalier Godefroy et moi-même tentons de libérer les montures de ces poursuivants en quinçance. Mathilde surveille les alentours et nous mettons en marche cette bagarre.

presqu'infailible. Presque seulement. En effet, la  
sur le pouvoir de subterfuge de l'huile enflammée  
suffit à rebtenir l'attention

Il nous fallu blasser  
et en emporter  
autres pour

remer nos  
poursuivants et  
reprendre la  
route vers l'est.



subtile diversion que j'avais imaginé et fondée  
sur la paille, n'a pas  
des soldats d'Aucassin.

deux chevaux  
deux

Otto Neusmann n'a pas suivi notre escapade de Morgue. Il semble que l'aventure mousillonne ne soit pas en mesure de combler les attentes du soldat impérial.

C'est donc montés sur deux destriers dépouillés des armures du Châteauillon que nous reprenons à vive allure la route vers Mousillon, destination présumée de Guido. Alors que notre bivouac de fin de journée est dressé sur le bord de la chaumière, nous voyons passer une large chariotte sur laquelle des cages sont chargées. Le véhicule est tracté par deux bovinus de bât, escorté par deux hommes en armes et conduit par deux femmes à la silhouette rapée. Mon cœur cesse de battre un instant lorsque j'aperçois la silhouette de ma sœur la strolchette, dont la voix s'est mue en une plainte de douleur à peine audible. Enchassée dans une cage comme 5 autres jeunes femmes, la strolchette brisée ne note même pas ma présence. L'arme au flanc, je me faufile entre les cages tandis que Dolores et Sire Godefroy s'interposent sur la route des esclavagistes.

Peu désireux de collaborer, les gardes nous

avertissent et en sont pour leurs frais. L'un après l'autre, nous les estourbissons (l'un d'un crâne fendu d'un cimetière habilement lancé, l'autre d'une flèche incisive venue des fourrés dans lesquels Mathilde la chamrière s'était dissimulée). Les deux femmes, devant tant de fougue, baissent les armes et se rendent à notre verdict.

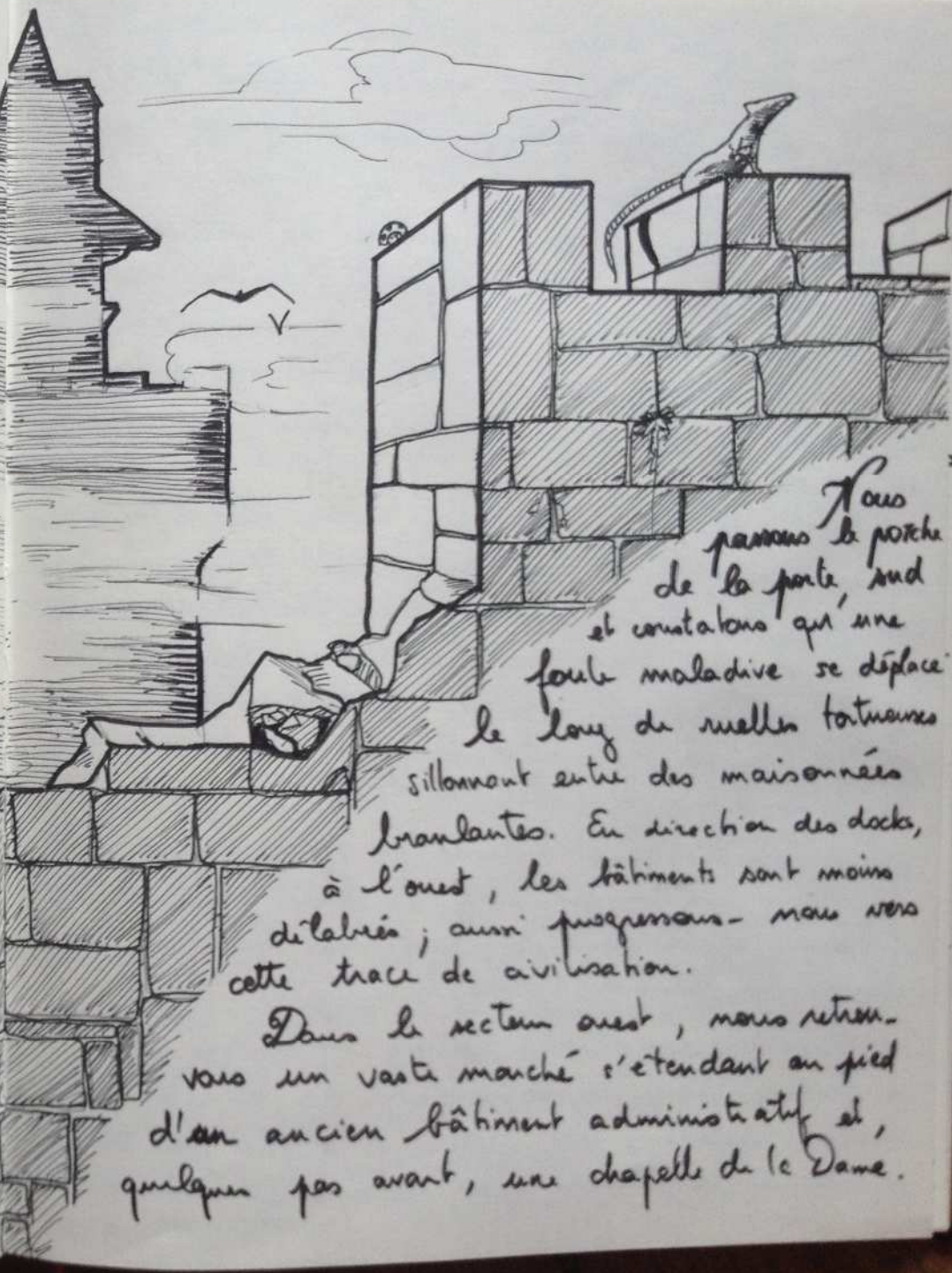
Nous apprenons des cochères esclavagistes qu'elles devaient pour les Lances Croisées, des vauriens traitant la chair humaine depuis la ville de Mousillon. Nous déchargeons les cages, passons les plaies des otages et les nôtes puis condamnons les deux femmes honnies à l'emprisonnement. En bordure de chemin! Fort malheureusement, nous constatons que deux jeunes femmes ont succombé à la maladie durant la nuit.

C'est donc accompagné d'Udélina et Olinie que nous repartons à bord du char à bœufs, dotés d'un coffre de richesses récompensant notre bravoure.

L'attelage approche des fortifications en ruine ceinturant la ville de Mousillon par le Sud de la Grismérie alors que le soleil est encore haut.

# V

La cité fortifiée trône de part et d'autre de la Gasmérie. Au loin, nous apercevons la flèche d'une tour antiques somptueuse. Au pied des remparts éventrés, des campements de fortune dressés par des queues jouchent le sol boueux.



Nous passons le porche de la porte, sud et constatons qu'une foule malade se déplace le long deuelles fortunes sillonnant entre des maisonnes branlantes. En direction des docks, à l'ouest, les bâtiments sont moins délabrés; aussi progressons-nous vers cette trace de civilisation.

Dans le secteur ouest, nous retrouvons un vaste marché s'étendant au pied d'un ancien bâtiment administratif et, quelques pas avant, une chapelle de la Dame.

De grands navires d'origine exotique mouillent sur la jetée. Nous discutons avec le quartier maître de l'un d'entre eux, Falco Tatlane, lequel prévoit un prochain voyage vers le duché de l'Anquille en Bertonnie. Nous achetons le passage de nos trois compagnes Olive, Udelina et Dame Béatrice vers des terres plus hospitalières. En gage de reconnaissance, la Dame du château Hann nous remet l'une de ses tapisseries et nous nous séparons dans une effusion de sentiments.

À côté de la chapelle de la Dame, le grand bâtiment n'est autre que la fameuse "Chambre des Juges", transformée en halle de plusieurs étages où se vendent toutes sortes de biens. Dolais et la falette identifient une échoppe enfouie en alcôve tenue par un certain Reïghald. Le bougre est spécialisé dans la vente (recol?) d'objets d'orfèvrerie et détient un diadème réhaussé de fin joyaux en place de choix sur son présentoir. Le bijou correspond parfaitement à la description qui nous fut faite de l'objet du délit de Guildo.

Conseillés par Quidit-Quidit, un bougre autochtone désireux d'échanger sa connaissance de la cité contre quelques pistoles, nous quittons le quartier des docks à l'ouest de la Grimérie pour remonter vers la croisée

de l'Andouin, une langue de pontons et plateformes sur pilotis enjambant la Grimérie jusqu'à la berge Nord. Nous prenons réservation de deux chambres dans l'établissement tristement nommé Le Coupe-Gorge et tenu par une femme dont l'ascendance on ne saurait sans doute pas loupée à démontrer. C'est justement dans cet établissement que nous rencontrons le chirurgien Devein qui occupe une chambre au dernier étage transformé en clinique de fortune. Le docteur impérial est de fort bonne compagnie et, outre les soins qu'il nous prodigue, nous informe avoir rencontré Guildo-le-Beau. Ce dernier aurait pris contact avec le gang des sangs d'Argent dans leurs quartiers à bord du navire La Demoiselle Verte mouillant sur la berge nord du fleuve.

C'est ainsi que nous entreprenons de finir la traversée de la croisée de l'Andouin et arrivons sur la berge nord. Droit devant nous se trouve l'enceinte fortifiée de la vieille ville dont la légende ne retient que l'ancienne malédiction. Nous prenons la route des quais vers l'ouest et y trouvons un gros gallion incrusté dans son quai depuis plusieurs années. Un mât encore fier se dresse en son centre et à son sommet est suspendue une cage aux barreaux épais emprisonnant le cadavre pourrissant d'une

monstrueuse créature aux longues griffes. L'accès au ponton est gardé par six hommes auxquels nous nous présentons. Ceux-ci nous présentent

au second du navire, un dénommé Tancrède qui nous invite à raconter le capitaine en soirée. Nous nous présentons donc à nouveau à la Demoiselle Verte en soirée et y sommes accueillis par Lan Francs. Sa cabine est encombrée d'objets de la marine.

En premier lieu, il nous informe être en capacité de nous exfiltrer du Massillon dans un convoi sécurisé

par ses soins pour quatre couronnes par personne. Nous en prenons bonne note et entrons en négociation pour monnayer ses informations relatives à Guildo-le-beau. Lan Francs nous propose de devenir notre obligé si nous faisons disparaître Le Fracasson, un bourreau sadique membre de la bande des Écorcheurs.

Nous acceptons le marché.



De retour au Coupe-Gorge, nous échangeons sur nos opportunités.

D'une part, les aventures déjà partagées nous apparaissent suffisantes pour nous fonder comme compagnie (de mercenaires? de convoyeurs?), et nous décidons de nous proclamer "Compagnie du Marais" en l'honneur de cet incongru terrain de rencontre qui constitue l'entrée en tene du Massillon. Dans cette optique, nous envisageons de plaquer dans la bave du Massillon l'objet de notre quête et de prendre une place dans un convoi de Lan Francs vers de nouveaux horizons, offrant de nouvelles possibilités.

Le chevalier Godefroy s'y refuse car, bien que la mission qui nous fut confiée ait consisté en un immonde chantage, le chevalier a donné sa parole de la mener à bien. Par ailleurs, la tenancière du Coupe-Gorge nous informe que les convois pour sortir du Massillon sont risqués car le Roi Louis fait régulièrement tourner des patrouilles qui arraisonnent les navires tentant de franchir le cordon sanitaire dans les eaux de Lyonnese.

D'autre part, nous étudions la meilleure manière d'opérer pour honorer le pacte passé avec Lan Francs. Car, d'une manière ou d'une autre, que ce fût pour



retrouven Guildo ou pour finir Moussillon, l'aide du Capitaine de la Demorelle Verte sera précieuse. A ce sujet, notre discussion avec la bougreuse rieuse qui vient de nous servir deux verres d'un tord boyau de bateler nous apprend que le Fracassan est un habitué du Paradis Perdu, un établissement festif tenu par un petit homme du nom de Court-Newton. Nous décidons de nous y rendre, la soirée venue.

Au bout de la croisée de l'academ, un marché nocturne bat son plein. L'établissement recherché est gardé par deux physio-gnomistes armés de cestes. Nous déposons nos armes sur-méméraires tel que cela nous est demandé.

En fond de salle à rez-de-quai, une scène propose un spectacle donné par deux bouffons à l'humour dentoux. La salle est placée sous la garde de deux arbalétriers et quatre pugilistes. Alors que le spectacle s'achève, nous notons la présence d'un rigoureux artisan vidant ses chopes que je m'empresse d'aller rencontrer pour connaître les usages de recrutement des batelers. Il m'invite à aller à la rencontre de Mathurien au sous-sol. Mathilde et Dolores prennent la suite

de la conversation avec Vincent, menuisier et décorateur de spectacle de profession.

Accompagné de la Jolette et de Sire Godefroy, je rencontre Mathurien, recruteur et proxénète de niveau inférieur mais n'apprends rien d'intéressant quant à Guildo ou au Fracassan. Au rez-de-quai, un nouveau spectacle mêlant danse et violon bat son plein et les deux demoiselles profitent de la compagnie du viril artisan. Je profite, pour ma part, de la compagnie de la soldate encombrante des manoirs de passage.

Nous profitons de ce que le spectacle sollicite la pleine attention du public pour visiter le niveau supérieur. C'est un garde investi par l'en-muni qui nous accueille et, moyennant quelque complément sur sa solde en monnaie sonnante et trebuchante, nous apprend que le Fracassan est un locataire permanent en affaire avec le patron et loge dans la chambree au fond de cet étage. Lorsque les clients, trop avides, nécessitent d'être « vidés » de l'établissement, le patron demande à ce qu'ils soient livrés au Fracassan, dans sa chambree. Nous fouillons l'étage, principalement dédié au partage de plaisirs avec des filles de joie et finissons par trouver une chambre

dans laquelle un homme, habillé d'un tablier et nous tournant le dos, est affairé à œuvrer sur un corps musculeux enchaîné à une potence.

Comprenant l'indiscrutable horreur qui se joue dans cette chambre, Anlette et moi-même assaillons le sadique personnage. Ce dernier se retourne vers nous comme l'étrange personnage du dernier spectacle de notre soirée. Sa main gantée est outillée de plusieurs scalpels, couteaux, seringues, scies et autres lames brillantes. Sa victime nous offre un décor du même acabit en versant vers nous ses tripes tel un marin désorganisé laissant choir son cordage sur le pont d'un navire sur lequel il ne souhaitait pas travailler.

Le renfort de nos compagnons n'est pas de trop car en sus d'une maîtrise troublante de l'art de la torture, Le Fracasseur est un combattant émérite.

Aussi rapidement que possible et dans un silence pour le moins relatif, nous pendons notre adversaire.

Dans la plus grande diligence, nous dirigeons nos pas vers la sortie



et retournons au coupe-gorge pour nous faire oublier. Le docteur Dervein, réveillé en pleine nuit, accepte de panser nos plaies profondes avec la foflette.

À force de pérégrinations dans ces lieux pestilentiels, Dolores, foflette et Sire Godefroy ont, selon diagnostic du médecin, développé les premiers symptômes de la Peste Rouge. Le docteur citoyen impérial leur prescrit une médication adaptée et nous gagnons nos couchés après cette rude journée.

Le lendemain, quelques heures après les matines, nous retournons vers les quais nord à la rencontre de Lam Franco. Il nous reçoit dans ses quartiers et nous l'informons de notre forfait. Après qu'il eût fait contrôler nos dires, le capitaine nous livre son savoir sur notre proie Guildo-le-beau. Il nous apprend que le sieur Guildo est venu à sa rencontre pour acheter un passage escorté en dehors du Mousillon. Un rendez-vous lui a été donné auprès de la tombe des Valences (un tombeau mité dans le cimetière au nord de la cité, dans la zone manditée), mais les

quatre hommes du Sang d'Argent qui n'y sont  
présentés ne sont jamais revenus. Depuis lors, il  
n'a eu aucune nouvelle de l'agitateur. En outre,  
Lan Franco nous apprend que le bijoutier Roginelli  
traffique régulièrement avec des pilliers de tombe.  
Nous décidons de nous rendre sur ces derniers  
lieux où Guildo a été identifié et entrons dans  
le cimetière par un après-midi brumeux et  
humide.

## VI

Après avoir traversé le quartier des artisans  
(où je me suis fait fabriquer un magnifique  
bandrier pour cimetières de jet par un bourselier  
conscientieux), nous pénétrons dans l'enceinte  
du cimetière. Les tombes sont majestueuses mais  
laissées à l'abandon et partiellement enfouies  
dans leurs tréfonds. Nous trouvons le tombeau  
de Valence dont la lourde porte semble avoir  
été enfouie et offre un accès aux espaces  
enterrés. En pied d'escalier nous trouvons un sol  
canelé en bon état et, jeté au sol de cette pièce,  
une main humaine tranchée. Les murs de la

salle sont exhaussés de sculptures gothiques très  
anciennes et en fond d'alcôve un sarcophage  
imposant attend que les brumes de l'oubli fassent  
leur œuvre. Les flancs du monument sont couverts  
d'une fresque en bas relief présentant d'ancien-  
nes et grandioses batailles aux protagonistes oubliés.  
En faisant glisser la stèle de couverture, nous  
découvrons l'accès à un puits dans lequel des-  
cend une corde à nœud en bon état de conserva-  
tion. Sir Godefray y descend et découvre une  
petite salle circulaire dotée de trois portes maculées  
du sang des cadavres éparses qui jonchent le  
sol. Nous reconnaissons l'échappe distinctive des  
sbires de Lan Franco.

Soudain, une porte de pierre s'ouvre et laisse  
apparaître un humanoïde de forme, puis un second,  
qui, armés de leurs griffes tranchantes et leur  
musculature imposante lancent l'assaut sur le  
chevalier! Dolores se joint au chevalier et les  
deux frères lames constatent l'extrême violence  
de ces créatures des profondeurs. Avec Mathilde,  
nous fondons l'air de nos projectiles mortels  
et d'huile incandescente et réussissons à faire fuir  
nos assaillants.

Gravement blessés, nous rentrons au Coupe-Gorge.

La suite de la journée est, une fois de plus, consacrée au repos et soins de nos braves ainsi qu'à la reconstitution de notre matériel. Nous nous renseignons sur les factions secrètes de pilliers de tombes et apprenons d'un marchand qu'il nous est possible d'envisager faire affaire avec une certaine Eloïse résidant au Cochon Truffu, lorsqu'elle ne rôde pas dans le cimetière au nord. Nous poursuivons nos investigations en direction de la chambre des Juges pour reprendre attache auprès de Réginald afin de reprendre la piste de Guildo à son endroit. Questionné par Dolores au sujet de l'acquisition du diadème, Réginald nous indique avoir acheté l'objet précieux auprès d'une femme. Dès lors que nous nous montrons trop insistants sur ses sources, notamment en faisant mention d'Eloïse, Réginald se ferme à toute discussion. Nous décidons de partir à la recherche de la Pilleuse.

Le Cochon Truffu est l'un de ces établissements dans lesquels aucun des membres de la compagnie n'a plaisir à séjourner. La clientèle est composée d'une dizaine d'individus nous fixant d'un regard plombé. Parmi eux, nous notons la présence d'une femme vaguement trentenaire vêtue d'une armure et de vêtements fonctionnels et coiffée d'un panache en queue de cheval.

Eloïse (car il s'agit bien d'elle) nous confirme qu'elle a effectivement remis le Diadème à Réginald. Elle l'a découvert sur la dépouille d'un des hommes de la bande des Sang d'Argent à proximité du tombeau de Valence. Elle a par ailleurs récupéré une note griffée par le défunt peu avant son trépas dans l'alphabet secret de leur gang. Nous lui proposons de nous accompagner dans les souterrains en deçà des caveaux du cimetière, mais elle s'y refuse. Elle nous indique cependant qu'un prédiatém du nom de Dagobart déclare à qui veut l'entendre connaître les secrets des souterrains de la cité. Après avoir ramené à Lam Franco les nouvelles de ses frères défunts et obtenu traduction de ses derniers mots ("Etranger emmené par goules. Ai tout fait pour retenir. Emmené par Goules parlant bretonnien. Adieu mon ami."), nous nous dirigeons vers la chapelle de la Dame à côté de laquelle le Dagobart est réputé érir.



Le grand homme à la bouche béante nous fait connaître la légende. Le Royaume souterrain de Moussillon est gouverné par des créatures aux longues griffes. Il nous dit savoir comment entrer en contact avec le peuple des profondeurs et rencontrer leur suzerain. A cet effet, il nous remet une paire de tablettes en pierre qu'il va chercher dans ses appartements. L'Appel des seigneurs des profondeurs répond à un rituel qui nécessite que les tablettes soient jetées dans la Grismérie la nuit venue.

Tels des condamnés à l'échafaud, nous profitons d'un repas honorable (c'est-à-dire exceptionnel pour cette maudite région) constitué d'un pain tranché dans son jus de poulet et d'une bouteille de vin estalien et redescendons la croisée de L'Andouin en direction de la ville perdue. Dans les ruelles sombres qui nous séparent de la berge nord de la Grismérie, le chevalier de Quénard sollicite la Grâce de la Dame, puis nous jetons les tablettes dans l'eau vaseuse du fleuve. Entre deux raies de lumière lunaire, une forme imposante semble caresser la surface de l'eau à l'endroit où les tablettes s'enfonçaient juste avant dans l'eau boueuse.

Dernière nous, un bruit ne fait entendre. Une silhouette humanoïde franchit la porte d'une maisonnée de labrie pour en sortir et marche dans notre direction. En guise de main droite, un long pic s'étend dans le prolongement de son avant bras, contrastant avec les nobles atours qu'il porte sur ses épaules.

Il nous adresse le ponde (ce qui est passablement compréhensible compte tenu de la similitude de la créature avec les monstrueuses goules rencontrées dans le cimetière) et nous déclare se nommer Monépaigne. Il se présente à nous comme notre guide vers les profondeurs et nous invite à le suivre. Pour ma part, c'est la mort dans l'âme, la boule au ventre et, aux fesses, le pied de Dolores que je suis le grotesque et terrifiant Serechal. Nous pénétrons derrière lui dans la demeure loquante au milieu de laquelle un escalier sans fond s'enfonce dans les abysses. Les murs de pierre et de



glaise suintent d'une humidité glauque et nous constatons que la tête de l'escalier se peuple petit à petit de goules sortant de niches invisibles taillées par une noire magie dans les murs. Toute retraite étant impossible, nous poursuivons notre descente aux enfers. Après une vingtaine de minutes, nous traversons une espèce de hameau de brique et de bois puis un second jusqu'à arriver à un fortin en bois, pierre et torchis. Le Palais de Horreperigne. La place forte est entourée de petits villages où exerce des goules, affairées à quelque tâche quotidienne et nocturne. Des simulacres de bannières sans grandeur flottent dans les hauts sans ciel.

Nous arrivons finalement dans une salle gigantesque dont la voûte (du moins la voûte qui est censée exister au-dessus de nos têtes) est soutenue par quatre piliers aux proportions dignes des plus monumentaux ouvrages impériaux. Deux tunnels se croisent à l'endroit de cette salle et au milieu de cet improbable comefort, un corps en décomposition trône sur un piedestal de pierre.

« Vous voici arrivés face au Duc Cannibale! »

Autour du trône, un simulacre de cour avec ses halbardiers pour la garde, ses courtisans et ses notables nous toisent avec une couleur de mort dans le regard.

Bien qu'aucun d'entre nous n'ait participé d'une prouesse en matière de bien-séance, le duc accède à notre requête. Nous indigna qui est passé Gildo-le-beau. L'agitateur, qui semble avoir fort déplu au Duc Cannibale, nous est présenté sur un plateau d'étain. Littéralement et uniquement la partie de son corps siégeant habituellement au dessus des épaules. Bien que ce trophée soit aussi repoussant que notre auditoire, nous signifions notre volonté d'acquiescer la tête du trouble-fête. Le Duc accepte, à la condition que nous exécutions l'une des tâches suivantes pour son service : occire sire Geoffroy, Paladin de la Dame, qui se vit dans le cimetière et pomfand ses goules de sujets; passer par le fond le navire « La Vierge Fidèle » ou bien empoisonner le puits de Maumillon. La discussion s'achève sur cette proposition car le Duc, intrigué par les manières de Mathilde commence à vouloir l'empêcher pour sa

condamner et son irrévérence.

Nous repartons, précédés du sénéchal de ce duché souterrain et émergeons non loin du tombeau de Valence dans le cimetière.

## VII

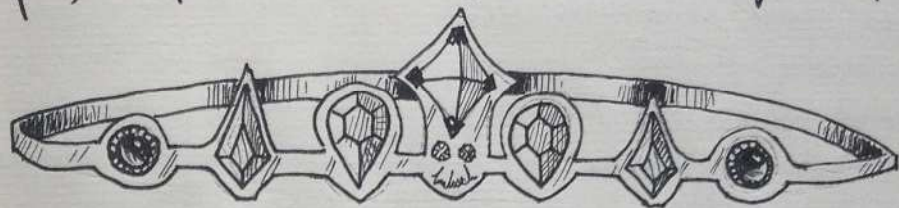
Renseignements pris, la *Niège Fidèle* s'avère être un bâtiment qui mouille auprès du phare situé à l'extrémité ouest de la ville sur la berge sud du Fleuve. Le fier navire sert au commerce du gang des Écorchans, notamment à la traite d'esclaves.

Nous échangeons au sein de la Compagnie et des discussions passionnées animant notre débat. Il en ressort que les requêtes du Duc sont soit inacceptables pour des raisons éthiques, soit pas à la hauteur de la récompense : la tête pourrissante d'un noble que nous ne connaissons même pas. Nous envisageons néanmoins l'option de couler la *Niège Fidèle* mais apprenons après enquête que ses cales sont chargées d'hommes et de femmes. Quelques tentatives d'approche avortées nous ramènent à la raison : nous n'avons pas les moyens d'évacuer le navire, et encore

moins de le voler.

Finalement, nous considérons que l'implication exacte des circonstances de la mort de Guildo, pourrions-nous passer par la profession de foi face à un prêtre consacré de Veréna, accompagné du diadème en guise de bonne foi, serait un succès suffisant.

Nous retournons donc à la rencontre de Réginald qui, compte tenu des arguments (et arguties) pertinents



de Dolores et Mathilde, accepte de me céder le Diadème contre un soupçon d'inattention.

Bien que le vendeur malheureux en eût appelé à la garde du Palais des Juges, nous quittons quatre à quatre cette maudite cité avec comme motivation viscérale le retour dans des terres plus hospitalières, non sans avoir acquis un vèrat noir et dodu.

Pendant une journée et une nuit entière, nous avançons d'un pas militaire forcé. Le ciel qui nos surplombe accueille des corbeaux qui n'ont de cesse de réapparaître périodiquement dans

notre paysage. Or, nous avons pu le constater durant les trois dernières semaines passées dans ce duché de malheur: il n'est pas de volatiles qui peuplent les cieux du Mauvillon.

Durant la nuit, nous sommes assaillis par des créatures semi-végétales dotées d'une trépassée dentée. Malgré la fatigue, nous avons raison de cet assaut mais nous asseyons une petite heume pour nous restaurer. Et le faveur de l'aube, nous avons dépassé Morgne et coupé par les chemins marécageux afin d'éviter le domaine du Seigneur Aucassin, et décidons de nous arrêter pour bivouaquer sous la protection prétendue du soleil. Le camp est à peine monté lorsque Sire de Luénard entend arriver des chevaux. Nous voyons arriver le Chevalier Guefrelan, vassal du Seigneur Aucassin, accompagné de trois hommes d'arme.

En l'échange d'un duel d'honneur contre Godefroy de Luénard, Sire Guefrelan promet de laisser la vie sauve aux autres membres de la compagnie. Mu par une laudabilité surnaturelle, le chevalier Guefrelan ravine le serviteur de la Dame... et ordonne à ses hommes notre exécution sommaire!

La bataille fait rage et nous constatons être en

nette infériorité face à nos assaillants. Cependant, depuis son inconsciente mortifère, le chevalier de Luénard semble avoir été le témoin de ce payzime des chevaliers Guefrelan. Écoutant (pour une fois) les fluses de la colère plutôt que les paroles de justice de la Dame, le chevalier de Luénard reprend place dans la bataille, éviscérant un à un ses premiers adversaires. Il n'en fallait pas moins pour redonner vaillance aux autres membres de la compagnie qui s'allient à cette rage et estourbissent les derniers assaillants. Dans un ultime élan de folie, le dernier soldat du château Hann, aveuglé par sa fureur bestiale, retourne son arme contre lui-même et se l'enfonce dans la poitrine pour rejoindre son maître dans l'au-delà.

Durant la journée suivante, nous poursuivons notre route en direction de la tour Auferic et sommes escortés par sa garde en dehors du cordon sanitaire, jusqu'au campement de Bertelis de Fontange. Le dernier entend notre témoignage et lui donne le statut mérité de vérité. De la hauteur de son statut, il nous « gratifie » mollement d'un droit de gestion des terres d'une baronnie lointaine en mal de seigneur.

La compagnie décline l'offre.