

Chapitre Second

Autant en emporte le Reik

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

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



<https://static.wikia.nocookie.net/warhammerfb/images/6/6e/WarhammerAltdorf.jpg/revision/latest?cb=20160416130758>

18 Jahrdrung de l'an 2512

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

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

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

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

Au gré des pérégrinations dans les ruelles d'Aldorf, tous ont la sensation (et même la preuve après quelques tours de passe-passe) d'être suivis et épiés.

Il est donc décidé, à l'issue de cette fin de journée, de quitter les lieux discrètement.

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



https://media.istockphoto.com/illustrations/german-merchants-illustration-id698684772?k=20&m=698684772&s=612x612&w=0&h=BbU5b6KXSHD-kxXt-jqllwh_SWYldalpaWO0BdWuWdY=

19 Jahrdrung de l'an 2512

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

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

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

20 Jahrdrung de l'an 2512

La matinée de cette nouvelle journée est calme et le trafic fluvial moins dense, de sorte que la navigation est facilitée. Peu avant la tierce, le *Moelleux* aborde une écluse motorisée, que le *Moelleux* – du Revard cette fois – s'empresse d'accoster. L'éclusier est nettement négligeant, tant de sa tenue de service que de son service même. Après consultation du registre des passages et des péages, le patrouilleur *Moelleux* constate que le pauvre hère se sert allègrement dans la taxe et ne renseigne pas les registres.

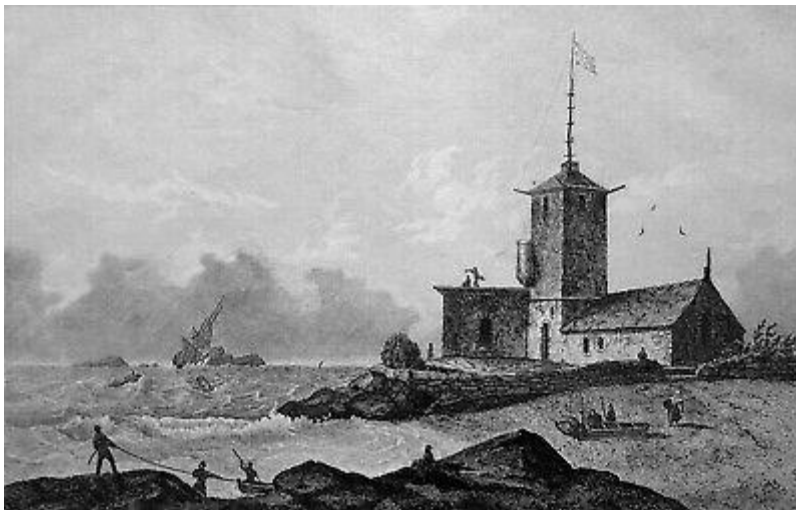
Les vers lui sont tirés du nez par l'habile halfelin et sa comparse **Irène Battenberg** chargée du contrôle de la maintenance des installations impériales. L'éclusier confesse ne pas avoir touché sa solde depuis 3 mois. Il a été informé par sa sergente **Rulyn Sellben** de problèmes d'intendance dans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

La corruption semble gangréner à nouveau les rangs institutionnels.

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



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



<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2Fwww.ebay.fr%2Fitem%2F164579842175&psig=AOvVaw3evZDai47GBWiwkGzoWrz&ust=1648746663697000&source=images&cd=vf&ved=0CA5QjRsgPwoTCJibJJKu7vYCFQAAAAAABAJ>

Après quelques échanges cordiaux avec le contremaître, **Wolfgang** apprend que le chantier a pris un retard important du fait des récents attermolements de la guilde des Ingénieurs à approvisionner le chantier. Dans les collines de l'Est, l'activité des mutants préside à de récents pillages et autres razzias, alors que ce type d'événements n'avait plus été à déplorer depuis trois ou quatre années.

Tandis que le soleil est encore haut dans le ciel, les navigateurs du Reik orientent leurs pas vers Fielbach où ils sont accueillis à la capitainerie. La ville est placée sous la juridiction du **baron Von Brünar**. Irène enquête sur le passage par cette étape de **Selena Elektra** et apprend que la péniche « **La Fierté d'Oswald** » est passée par Fielbach quelques 4 semaines auparavant en direction d'Altdorf. Cette étape correspond à leur transit vers Bogenhaffen. Le passage antérieur de la péniche dont témoignent les registres de la capitainerie remonte à six mois auparavant.

La fin de journée est consacrée à un complément de navigation et la péniche accoste à **Reinwald**, un hameau situé juste au nord des **marais Reiker**.

La soirée est l'occasion de déguster la Flüsich, un poisson endémique au goût très fin dont un tonneau conservé en saumure vient garnir le fond de cale du *Moelleux*.



<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c2/Vingerjas.jpg/270px-Vingerjas.jpg>

21 Jahrdrung de l'an 2512

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

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

A small, stylized illustration of a dwarf character. The character has a large, bushy red beard and is wearing a brown, heavy-looking robe with a gold belt. He is standing with his arms slightly out, looking towards the viewer with a neutral expression.

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

<https://i.pinimg.com/originals/b2/ae/6d/b2ae6d737c704be50666f9891d9d0e7f.png>

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

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

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

A landscape photograph showing a vast, desolate, and hazy terrain. The foreground is a dark, rocky slope leading down to a wide, flat valley. The background consists of rolling hills and mountains under a heavy, overcast sky, creating a somber and atmospheric scene.

https://static.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/0/09/Wasteland_concept.jpg/revision/latest?cb=20100719031948

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

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

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



Lorsque Sorsha s'approche d'une porte en portant le médaillon, celle-ci s'ouvre et dévoile une autre créature de même nature décharnée. En tout, ce sont cinq de ces créatures qui hantent la pièce torique tournant autour de la salle centrale, au-delà des portes. Bien que le plan savant concocté par les aventuriers ait consisté en un piège des créatures à combattre une à une, c'est une entité plus sombre encore qui se présentera à la porte après. *Le maître des goules* semble animé par un feu malsain, de vert luisant, qui lui parcourt les mains et rejaillit des orifices oculaires du casque qui lui ceint le crâne. L'entité malfaisante est résistante et maîtrise un art étrange et terrifiant, émergeant de ses mains à la lueur blafarde, des rais de lumière frappent tour à tour ses adversaires.

<https://i.pinimg.com/564x/23/e7/5b/23e75b8368956a60c2af090312595268.jpg>

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

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

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

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

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

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



Portés à la fois par le sentiment du devoir accompli et une répugnance coupable poussant Sorsha à passer la soirée en vomissements par-dessus de bastingage, les trois courageux navigateurs reprennent le fleuve à bord du moelleux.

Le sommeil est loin lorsque les cauchemars guettent... la corruption fétide et profonde du monde hante la chambrée comme une note de désespoir qui refuse de ne plus sonner.

Fin de la session

Fin de session
