

La Congrégation Aetheryque de Nuln

A la nomination de Nuln comme nouvelle capitale de l'Empire, les Collèges de Magie d'Aldorf, conscients de la perte de pouvoir politique que l'avènement d'une nouvelle capitale allait amener, essayèrent de rester proche du pouvoir tant bien que mal. Ne pouvant déplacer les collèges de Magie créés par Magnus le Pieux, ils créèrent la Congrégation Aetheryque à Nuln. Cet amoncellement de caractères et d'approches si différentes ont du mal à représenter correctement l'ensemble des Mages à la Cour Impériale. Pour ne rien arranger, les intrigants de la Cour, voyant d'un mauvais œil l'influence des Mages, s'accordent facilement à saboter un discours déjà cacophonique.

Histoire de la compagnie et événements importants

L'origine de la Congrégation

La Congrégation date d'il y a quelques années seulement. Le fondateur, Maître Andreas Steiner, avait confectionné une puissante potion de divination, lui permettant ainsi de voir des brides d'un futur brumeux. La légende dit qu'il y vit une invasion chaotique majeure de laquelle résulterait la chute totale de l'Empire. A l'époque, Steiner prévint la plupart des sorciers lors d'un grand conseil, mais la plupart lui ont rit au nez. Steiner était connu pour son amour des drogues, et nombre de sorciers ne prêtaient pas attention à ses affabulations, si bien qu'il se retrouva vite seul et isolé.

C'est seulement lorsque l'armée de Valek'h le Tyran alla vers le sud que certains sorciers se sont rapprochés de Steiner. La plupart ne voyait là qu'une coïncidence, mais une poignée de sorciers prenait cela pour un véritable présage de la part du Maître du Collège Doré. Certains détails connus de Steiner depuis des années finirent de les convaincre de la véracité de ses propos.

La situation s'éclaircissait donc, et le danger était imminent. Il fallait agir, et agir vite. C'est

pourquoi les sorciers se sont alors organisés en Congrégation, dont le but serait de repousser Valek'h le Tyran hors du Vieux Monde. La chute de l'Empire faisait débat parmi les sorciers, et certains n'y voyaient qu'un cycle, tandis que d'autres y voyaient un effondrement même de leur structure. C'est pourquoi la congrégation ne s'est pas attachée en particulier à la préservation de l'Empire, la priorité étant de repousser le Chaos indicible qui déferlait sur le Vieux Monde.

Lorsque Steiner Von Harbast décida d'envoyer une armée, la congrégation décida de se joindre à la bataille. Avec l'aide du Maître sorcier Steinbach, du Collège Lumineux, ils auraient peut-être une chance de bannir le démon, ou de le repousser.

La prison

Lors du voyage, tandis que les armées montaient vers le nord à la rencontre de Valek'h le Tyran, les sorciers de la congrégation détectèrent une perturbation des vents magiques non loin du chemin. Ne pouvant se permettre de ralentir le convoi, la congrégation envoya une poignée de sorciers pour aller explorer la zone afin de comprendre l'origine de ces perturbations. Après avoir plongé dans la forêt sombre et sauvage, les mages évitèrent de peu un village peau-verte. Une puissante magie émanait de ce village, et la présence pesante d'un shaman gobelin était indéniable. Fort heureusement, les sorciers n'avaient pas croisé un seul des peaux-vertes de ce village, sinon la situation aurait pu dégénérer rapidement avec ces créatures imprévisibles.

Plus loin donc, plus enfoncé dans cette forêt, ils trouvèrent les débris de ce qui semblait être un rituel chaotique. Ce rituel avait été construit par des sorciers noirs à l'aide d'un puissant artefact qu'ils ont probablement emporté avec eux ensuite. Actif durant quelques jours, il a finalement été rompu, et tout porte à croire que c'est ce puissant shaman gobelin qui est à l'origine du démantèlement du rituel.

- Mes confrères, il n'y a aucun doute, ces glyphes sont d'origines chaotique, un sorcier noir est à l'œuvre. Ce rituel devait servir de prison, de nasse. Les personnes qui empruntaient ce passage devaient être prise au piège dans ce périmètre restreint, pour ne jamais en sortir. J'ai déjà entendu parler de cela à la Pyramide de Lumière, les prisonniers sont ensuite dévorés psychiquement durant de longues années, mais en réalité ce piège ne dure que quelques heures

ou quelques jours pour eux.

- Très intéressant Confrère Von Sebottendorf, cependant un détail vous a échappé. Vous voyez ce glyphe?

- Le crapaud?

- Tout à fait Confrère Duisberg, tout à fait! Un crapaud bien gras, accompagné de quatre lances dressées vers le ciel. A cet emplacement précis devait se trouver l'artefact utilisé comme source de pouvoir pour le rituel, et voyez vous, cela me rappelle mes recherches dans le nouveau monde! A n'en point douter, l'artefact utilisé ici est issu d'une même civilisation antique présente dans nos colonies. Pour avoir étudié leur civilisation et de très anciens textes, je puis déjà vous assurer que des éléments concordant me faisaient déjà dire que ce type d'artefacts pouvaient se trouver dans le Vieux Monde, et particulièrement dans cette province! Avez-vous lu mon article de Sigmarzeit dernier à ce sujet Her Duisberg?

- Non je ne l'ai pas lu, et pour tout vous dire, j'aimerais que nous en parlions ailleurs, je ne suis pas sur que rester ici soit très prudent...

- J'abonde dans le sens de mon Confrère Flamboyant, car ma Lame, si pure soit elle, ne nous protégera pas de tireurs embusqués...

- Oui! Oui! Vous avez parfaitement raison, je digresse alors que ce n'est ni le lieu, ni le moment. Partons rejoindre le reste de l'armée.

- Attendez, regardez ça.

Derrière un bosquet, dans une clairière, les corps en décomposition de trois hommes embaument l'air ambiant. Ils sont tous vêtus de vêtements légers mais renforcés, et portent des fourreaux à la ceinture, mais aucune arme. L'un d'eux a été égorgé, le deuxième a le crâne fracassé à coups de pierres et le troisième est mort d'une hémorragie aux poignets, les veines tranchées. La mort remonte à la veille tout au plus.

- Joli coup d'œil Confrère Duisberg... Regardez ce tatouage, le loup et la feuille de chêne, c'est un tatouage militaire dans le Middenland. Une compagnie d'éclaireurs.

- Votre polyvalence m'étonnera toujours Confrère Von Sebottendorf! Un homme de votre talent aurait tout à fait sa place dans l'une de mes expéditions!

- Partons Confrères, partons avant de finir comme des morceaux de viande.

Le procédé Steiner

Peu à peu, le pauvre Steinei perdit la tête. Voyant ses visions se réaliser, il comprit que la fin était proche, et même si sa volonté de l'enrayer était totale, la démence s'immisçait chaque soir dans son sommeil pour le torturer. Certains dirent qu'il était corrompu par le Chaos, mais le Maître Steinbach sentait le combat intérieur qui avait lieu.

Dans ses moments de sérénité, Steiner essaya de remettre au point la potion qui lui avait permis d'entrapercevoir la réalité future, potion qu'il appelait le Procédé Steiner. Malheureusement, faute de temps, il ne parvint pas à la terminer. Pour ne pas être totalement perdues ou volées, ses notes ont alors été divisées en trois parties avant la bataille. La première partie est en possession de La Lame Pure, la deuxième partie est dans les mains de Hans Duisberg le Compagnon Sorcier de Feu, et le dernier était en possession du Compagnon Petra Braun, du Collège d'Améthyste.

Si les différents fragments du livre sont réunis, alors il reste peut être un espoir de mettre au point la potion. Deux bémols, et pas des moindres : un des fragments est porté disparu et aucun des sorciers restant n'a les compétences nécessaires pour entreprendre de finir la potion. Il faut donc impérativement trouver un alchimiste capable de terminer le Procédé Steiner.

La mort de Maître Steinbach

Sur le champ de bataille, Maître Steinbach avait fait un avancé remarquable à travers les lignes ennemis avec l'aide des mercenaires. Tout cela fait parti du récit commun de la bataille, ce que tout le monde a pu remarquer. Mais vous avez tiré une perception tout autre du champ de bataille à ce moment là.

Lorsque le Maître arriva au contact du Prince Démon, il commença le rituel, protégé par les mercenaires et par La Lame Pure qui tranchait comme jamais. Mais alors que le rituel arrivait à son apogée, et que le Maître allait enfermer Valek'h dans la Pyramide de Lumière, une salve de tir allié le percutant de plein fouet l'interrompu. Focalisés sur l'accomplissement du rituel, vous n'avez pas pu voir d'où provenait la salve. Le rituel fut donc brisé, et l'égarément passager du Maître ne fut pas épargné par Valek'h qui le décapita et qui trancha en deux son apprenti d'un même coup d'épée.

Vous n'avez pas encore eu le temps de vous pencher sur la question. Peut être était ce une

erreur de la part de certains arquebusiers, peut être était ce une erreur de jugement ou transmission du commandement d'une compagnie, peut être que cela était même volontaire. Dans tout les cas, il faudra que vous étudiez la question entre vous, et que vous tachiez d'en savoir plus ensuite.

Organisation et us de la compagnie

Effectifs (avant, après la bataille): 13 / 3

Collèges de Magie: Collège Céleste, Collège Flamboyant, Collège Lumineux.

Morts durant la bataille:

- Maître Andreas Streiner et son apprenti, du Collège Doré, acculés par des Sanguinaires puis dévorés par un Juggernaut.
- Maître Thomas Steinbach et son apprentie, du Collège Lumineux, décapités par Valek'h le Tyran alors qu'ils tentaient de le bannir.
- Compagnon Herbert Krebs, du Collège Lumineux, empalé par un Champion du Chaos.
- Compagnon Ronald Rauhe, du Collège Lumineux, a succombé au Chaos durant la bataille, est devenu l'étendard de l'État-major ennemi.
- Compagnon Fanny Grimm, du Collège Flamboyant, a ployé le genou face à Valek'h le Tyran et a rejoint son armée.
- Compagnon Ernst Hollstein, du Collège Flamboyant, brûlé vif par les flammes chaotiques d'un sorcier de Tzeench.
- Compagnon Gregor Lutz, du Collège de la Bête, déchiqueté par une meute de Chiens de Khorne.
- Compagnon Petra Braun, du Collège d'Améthyste, portée disparue durant la bataille.

Organisation de la Congrégation:

Une congrégation est une assemblée de sorciers réunie dans un but précis (exemple: trouver la formule qui changera le plomb en or, tuer tel démon, etc...). Il est possible de rejoindre u de quitter une congrégation tant que son Grand Ordonnateur n'est pas mort.

Le Grand Ordonnateur est celui qui commande la congrégation. Andreas Steiner occupait ce poste irrévocable, et sa mort entraîne la chute de la congrégation. Il n'est plus autorisé de recruter dans la congrégation et les Confrères doivent poursuivre leur mission jusqu'à leur mort ou jusqu'à l'achèvement de la mission. Démissionner de sa charge entraîne un déshonneur, alors le sorcier ne pourra plus faire parti d'aucune congrégation. Aucun n'a maintenant de prévalence sur les autres, et tous les choix de la congrégation se font à la majorité, lors d'un vote ritualisé.

La Voix du Ministère est celui qui parle pour elle au nom de tous, c'est la fonction de Holbrecht Skorzeny. Lorsqu'il parle pour la Congrégation, il doit parler avec mesure et pour tous, en reflétant les choix de la Congrégation même si son point de vue diffère. Ce poste est irrévocable, cependant, la mort de la Voix entraîne la nomination d'une nouvelle voix choisie à la majorité.

Les autres membres de la Congrégation s'appellent entre eux (et seulement entre eux) par le titre de Confrère. Ce titre remplace entre eux le titre de sorcier habituel.

Exemple: Compagnon Von Sebottendorf, pourra être appelé entre sorcier «Confrère Von Sebottendorf». Il reste cependant une exception sur un point, il peut être appelé «La Lame Pure» sans que cela soit considéré comme du mépris.

Le partage: Dans le cadre de leur mission, les membres d'une Congrégation ont une obligation de transmission de l'information. Il leur est en théorie interdit de conserver une information qui pourrait servir la cause, y compris si cela rentre en conflit avec des obligations externes à la congrégation, comme par exemple un secret lié à un Collège de Magie. La plupart des Maîtres de Collège voient d'un mauvais œil cette règle des Congrégations, et agissent dans l'ombre pour menacer les jeunes sorciers qui seraient tentés de s'y conformer.

Le rituel: lorsqu'une question importante doit être discutée, les Confrères se réunissent autour d'une cérémonie. Cette cérémonie peut être menée par n'importe quel confrère qui devient alors «maître de cérémonie», il s'agit en général de celui qui demande la cérémonie. Un élément lié au maître de cérémonie doit être très présent lors du rituel. Cela peut s'agir d'un feu de camp pour le Collège Flamboyant, d'un cercle de lanterne pour le Collège Lumineux, d'une carte des étoiles dessinée sur le sol pour le Collège Céleste, ou bien d'autres choses encore.

Le maître de cérémonie doit servir le thé à chacun des participants. S'ensuit une méditation de quelques minutes, puis l'inscription d'une rune liée à la congrégation sur un parchemin vierge, posé au centre de la discussion. Lors de la discussion, chacun doit avoir droit à la parole, et le maître de cérémonie doit la répartir.

Lorsqu'une question doit être tranchée car les sorciers n'arrivent pas à un consensus, il y a un vote à main levée. La majorité l'emporte, et il n'est pas permis de s'abstenir. En cas d'égalité des votes, le débat doit se poursuivre quelques heures plus tard lors d'une autre cérémonie.

Une fois une question tranchée, tous les Confrères doivent s'y conformer. Rien n'est mentionné sur le fait d'aller à l'encontre de son Collège de Magie, mais pour éviter des représailles, les membres d'une congrégation évitent de prononcer des choix qui mettraient les

sorciers dans une situation trop dangereuses par rapport aux siens.

Le passage: lorsqu'un membre de la Congrégation meurt, il est de coutume de pratiquer une cérémonie le soir même de la mort. Les membres vont alors offrir aux Vents magique une offrande pour chaque mort. Les noms seront cités, et une brève anecdote sera contée.

Relation avec les autres

La compagnie des Affourcheurs des Routes: Les sorciers ont pris l'habitude de se méfier de ceux qui vivent sous une bannière divine. Loïn d'être des ennemis, ce ne sont pas pour autant des personnes en qui vous avez confiance. Il faudra analyser leurs choix et leurs jugements.

La compagnie des Coupes-Verges: Ces femmes ne manquent pas de tempérament, vous les appréciez au moins pour leur originalité.

La compagnie des Lions Noircis: Ces jeunes mercenaires viennent de Nuln également. Ils peuvent être de bon alliés de la Congrégation, et le Compagnon Skorzeny a d'ailleurs enseigné la navigation à Wilha Monhke et les savoirs antiques à Jorep Dietrich.

La compagnie des Fossoyeurs de Sinoples: Ces personnes n'ont pas l'air de faire dans la mesure, et vous vous méfiez par nature des gens comme cela. Leur chef a l'air attaché au protocole, il y a certainement en cela un moyen que les choses se passent bien entre eux et vous.

La compagnie des Trois Cornes: Vous partez avec un bon a priori de cette compagnie. Le Compagnon Skorzeny a déjà eut l'occasion de travailler avec eux sur un trajet depuis le Nouveau Monde.

La compagnie des Veneurs Féroces: Ces bougres sont très intrigants. Vous sentez l'influence des vents magiques sur eux, peut être des mutations. Feux le Maître Steinbach avait analysé leur cas, et en avais conclu qu'ils n'étaient pas chaotiques pour autant. Il faudra se pencher sur leur cas, et si ce n'est pas votre travail de débusquer le mutant, vous vous méfiez de l'influence que le chaos peut avoir sur eux.

La compagnie de la Dernière Lame: Cette compagnie est issue des déserteurs de Talabheim. Elle en a gardé les codes et la structure, ils sont donc relativement rigides et bien organisés. Vous n'avez pas d' a priori sur cette compagnie.

Les renforts d'Altdorf: Comment ne pas se méfier de ces nobles. Vous avez chacun votre idée sur la question, mais en tant que Congrégation vous n'avez pas encore abordé le sujet. Une chose est sûre, ces renforts n'agissent certainement pas par charité, il faudra alors se méfier de leurs intérêts sous-jacents.

L'Ost de Sire Grégoire de Grisemerie, dit le Draconnicide: Vous ne les connaissez que de réputation, et ma foi elle n'est pas glorieuse... Cependant, ce Sire Grégoire a l'air d'être quelqu'un de respectable, mais vous ne l'avez pas vue ivre.

Franck Henter (Arthur): Vous connaissez cette personne car son nom et sa description ont été évoqués avant votre départ de Nuln. Il s'agit d'un Druide, un sorcier du vent vert agissant pour le compte de Middenheim. Certes, une paix passagère règne entre l'Empire et la Couronne du Middenland, mais personne n'est à l'abri d'un coup de dague mal placé. Vous, les sorciers de la congrégation, ne souhaitez pas que cette entente soit brisée, et de plus une certaine fraternité existe entre sorciers. Le Druide Henter est donc un allié potentiel dans ces terres dévastées. Souvent, les mages accordent plus d'importance à la parole et à la vie d'un autre mage, même d'une nation ennemi, qu'à quiconque d'autre.