

Les Fossoyeur de Sinople

Les Fossoyeurs de Sinople sont plus qu'une simple bande de mercenaires : ils sont une famille. Cette famille fait remonter son lignage jusqu'aux premiers jours de Middenheim, la cité du Dieu-Loup. Les Fossoyeurs de Sinoples étaient l'aristocratie des bas-fonds, les princes de la pègre, n'hésitant pas à rappeler leur terrible ascendance.

I- Histoire de la Compagnie

La Légende du Roi de Sinople

*Mais que faisons-nous lorsque la nuit tombe ?
Mais que faisons-nous lorsque la nuit tombe ?
Mais que faisons-nous lorsque la nuit tombe ?
Nous nous terrons dans nos lits*

*Il arrive, râle, grogne et rugit,
Faisant traîner sa lourde hache,
Cherchant ce qu'on lui a ravi,
Traquant et tuant sans relâche,*

*Fils du Dieu des bêtes et des forêts,
Autrefois roi des clans païens,
Régnaient sur tout le domaine boisé,
Maudit pour avoir mangé les siens.*

*Mais que faisons-nous lorsque la nuit tombe ?
Mais que faisons-nous lorsque la nuit tombe ?
Mais que faisons-nous lorsque la nuit tombe ?*

Nous nous terrons dans nos lits

*Ses vassaux, dans l'ombre, conspirèrent,
Et mirent tout en place pour le détrôner,
Ils tuèrent ses fils et les cuisinèrent,
Lui servant le tout lors d'un banquet.*

*Taal, face au blasphème, ivre de colère,
Brisa sa couronne en huit éclats,
Et les traîtres s'entre-tuèrent,
Pour que chacun en posséda.*

*Mais que faisons-nous lorsque la nuit tombe ?
Mais que faisons-nous lorsque la nuit tombe ?
Mais que faisons-nous lorsque la nuit tombe ?
Nous nous terrons dans nos lits*

*Devenant moins qu'une bête féroce,
Il fut recueilli par le Dieu des loups,
Et maria la fille du Dieu primal,
Mais son cœur voulait rendre coup pour coup.
Depuis, les rues de Middenheim tremblent,
Car il cherche avec ses héritiers,
A débusquer ceux au passé trouble,
Pour reprendre ce qui lui a été volé.*

*Mais que faisons-nous lorsque la nuit tombe ?
Mais que faisons-nous lorsque la nuit tombe ?
Mais que faisons-nous lorsque la nuit tombe ?
Nous nous terrons dans nos lits*

Les Fils de Middenheims

Monseigneur,

Voici tous les rapports que j'ai pu obtenir du Guet ainsi que du temple de Véréna concernant la bande de gredins qui vous intéresse. Cependant, permettez-moi de vous en fournir un bref résumé par ce courrier car votre lecture risque d'être longue et ardue sans cela.

Le groupe de malfaiteurs se faisant appeler les Fossoyeurs de Sinoples est en réalité une puissante organisation criminelle familiale. Ses membres forment un clan soudé qui est composé de parentèle familiale ou adoptive centré autour d'un patriarche connu sous le nom de Fritz Haarman. Les recherches sur Haarman et sa clique ont révélé que ces individus préfèrent prendre nom de leur mère plutôt que celui de leur père, évitant ainsi d'être immédiatement identifiés comme faisant partie des Fossoyeurs. Leurs activités criminelles tournent principalement autour du racket, des «taxes de protection», des enlèvements et de l'assassinat. Des rapports des différents corps de patrouilleurs nous signalent que de nombreuses attaques de convois marchands seraient de leur fait ou d'une de leur branche «rurale».

Les Fossoyeurs de Sinople figurent parmi les plus puissantes organisations criminelles de Middenheim. De nombreuses actions du temple de Véréna ont été tentées à leur encontre mais ces premiers n'ont jamais été réellement inquiétés par les disciples de la Déesse de la Justice. Disparition de témoins et de preuves, fabrications de faux témoignages et pots de vins sont les principaux éléments qui les ont tenu éloignés des oubliettes du Faushlag et de la hache du bourreau. Leur terrible réputation n'arrange rien lorsque nos officiers du guet tentent d'arracher les témoignages d'autres membres de la pègre, ces derniers préférant mourir sous le travail du bourreau plutôt que de risquer la colère de Haarman et des siens.

Tout nous laisse penser que les Fossoyeurs sont un bubon inexpugnable au cœur de Middenheim mais des événements très récents m'amènent à penser que les choses sont en train de changer. Il semblerait que le drame du district de Neumark serait du fait des Fossoyeurs de Sinople et en particulier de Haarman. De nombreuses personnalités du crime organisé seraient mortes suite à cet incident et à la pacification par les chevaliers de l'ordre Loup Blanc. Cette «action d'éclat» a suscité beaucoup d'animosité envers les hommes de Haarman de la part de la plupart des différentes organisations criminelles du Middenland. Je suggère de ne pas laisser passer cette aubaine et de l'utiliser pour régler définitivement le compte des Fossoyeurs. Je pense qu'une confrontation directe est à exclure car leur nombre, leur organisation ainsi que leurs ressources résulteront sur une guérilla urbaine bien trop coûteuse tant en hommes qu'en ressources. Je ne saurais que trop vous conseiller, en revanche, de vous débarrasser de cette racaille en la bannissant de la citée voir même du pays.

Votre *Serviteur Dévoué*
Warhek Noordan

Message accompagnant une charrette remplie de documents à l'intention du Middenmarshal

Massacre au Templier Débauché

L'ambiance était moite dans le vieux bouge... je m'en souviens comme si c'était hier... ouais, gamin c'était il y a que quatre ans mais merde quoi, j'ai vu la légende se mettre en marche. J'avais picolé tout la sainte journée et j'm'étais réveillé la tête sur la table, dans mon vomi, ouep, un truc bien... D'un autre côté il avait fait une chaleur à crever toute la journée et même le soir, la température avait peine à baisser. Le patron avait beau avoir ouvert toutes les fenêtres et les portes de son taudis, pas moyen d'avoir un peu de frais, c'est comme si Taal lui-même savait ce qui allait se passer...

J'me rappelle de tous ces truands tout autour de moi... putain, par Véréna, j'les connais pas tous mais je suis sûr qu'il y avait les plus grands à ce moment là, tu vois, le genre qui peut se payer plusieurs pistolets ou une cuirasse, enfin tu vois quoi... Assez vite, malgré mes remontées d'alcool et l'odeur de ma gerbe, j'ai pigé que j'étais dans le genre de réunion du crime où les grosses huiles se pointent et où il fait pas bon de venir pas armé. Dès le début, ça se sentait qu'il y avait une sale ambiance entre les gonzes et tout ce que je comprenais c'est qu'Haarman avait fait des siennes et que pas mal de gens lui en voulaient.

En gros, les Fossoyeurs, sur ordre d'Haarman, avaient prit en chasse un joaillier de l'Ulricsmund pour une histoire de recouvrement de dettes... Le rupin devait devoir une sacrée somme à la bande ou il avait du faire sacrément chier Haarman car il exigeait de lui une émeraude gros comme un œuf... si gamin, bien sûr que je déconne pas, ho, tu m'prends pour qui?!

Bon, je reprends, j'en étais où?... Quoi? Qui c'est qu'il y avait au Templier? Ben ce que je me souviens, il y avait Karl Gueule-en-Deux et ses Visages Noirs, Konstantin le Verrat pour les Auriges, Erich le Dingue pour le Dernier Sourire et Anna Quatre-Trous pour les Chiens du Faushlag... le reste, j'me souviens plus ou j'les connaissais pas. Bref, en gros, les Fossoyeurs voulaient que le gusse crache son caillou mais ce dernier a prit la tangente et s'est enfermé dans

son manoir cossu de Grafsmund, pensant être tranquille le temps que la tempête passe... Bon, il s'est fourré le doigt dans l'œil parce que les gars d'Haarman, ils se sont pas arrêtés à son joli portail et se sont taillé un chemin à grands coup de hache. Bon, la suite, tu la devine gamin, et le temps que le guet arrive, les Fossoyeurs étaient déjà partis avec ce qu'ils voulaient et même, un peu plus. Le souci dans tout ça, c'est que le joaillier avait de très bon rapport avec la haute et que c'était le genre de crime qui allait mal passer auprès de son Altesse Boris III et de son Graff, tu vois... Donc en gros, tout le monde allait prendre.

Les Barons de la pègre exigeaient d'Haarman un gros dédommagement pour avoir autant foutu la merde et pour les pertes escomptées. Les Fossoyeurs, ils ont un bon gros réseau qui s'occupait de protéger leurs intérêts et leurs culs, tu vois... donc Haarman leurs répondit d'aller se faire foutre. Bien sûr, ça leur a pas plu qu'on leur parle comme ça et Erich est sorti de ses gonds. Il a gueulé à Haarman qu'il en avait plein le cul de son petit règne de tyran et qu'il se prenne pour le roi des voleurs de Middenheim, que désormais les choses allaient changer pour lui et sa bande. Karl en a remis une couche en lui disant qu'il allait devoir payer s'il voulait pas «payer avec son cul»... ouais, c'est pas très malin de dire ce genre de chose. Et pour ponctuer son discours, il a arraché l'émeraude pendue autour du cou de Haarman comme premier paiement... ouais, toujours la même émeraude...

Bon, déjà que Haarman était blanc de rage envers ces mecs, là, il a attrapé Erich par les cheveux et lui a éclaté la gueule contre la table et de l'autre main, il lui a accablé le crâne de puissants coups de choppes... Jamais j'avais vu la tête d'un type exploser comme un fruit trop mûr... Lorsque le corps mort d'Erich, encore parcouru de spasmes, est lourdement tombé au sol, y'a eu un silence choqué pendant de longues secondes. On était tous là à regarder Erich convulser, en train de se demander s'il était vivant alors que sa tête ressemblait à un gros chou-fleur sanglant... Avant que quiconque eu le temps de reprendre ses esprits, Haarman prit sa hache et rugit à ses hommes de «buter tous ces bâtards», ce que ses hommes firent dans un grand cri de rage et de joie, les traquant jusque dans tout le district de Neumark.

Un vieil homme racontant ses souvenirs à son petit-fils.

Une Vie (de) Sauvage

Les Fossoyeurs de Sinoples (5/15)

« J'entends le convoi passer... le voilà... toutes les taxes annuelles du nord du Talabecland qui se baladent dans un gros chariot renforcé de fer... ça devrait nous permettre de tenir le reste de l'année. Je ne sais pas pourquoi oncle Fritz veut absolument qu'on attaque ce convoi là... on aurait dû se faire moins risqué ou plus rentable... Bon, jetons un coup d'œil...

Okay, environ quatre-vingt hommes en comptant les cochers et deux chariots, ils n'ont pas plus de vingt-cinq arquebusiers et le guignol en armure rouge est bien là... Tout le monde est en train de se mettre en place, faut que je sois à mon poste pour ouvrir le bal. Quand je vois la tête du convoi passer, je pousse ce foutu tas de troncs mais rien ne bouge... je force tellement que j'ai l'impression que mes muscles se déchirent... les troncs commencent à bouger... victoire! Je laisse la pente de la passe forestière faire le reste et les rondins roulent à toute vitesse vers les chariots et les immobilisent, brisant leurs roues ainsi que les jambes des chevaux, tout en broyant quelques escorteurs au passage.

Cachés dans les fourrés, mes frères et sœurs frappent leurs armes contre leurs boucliers en rugissant leur dévotion à Ulric et Taal, nos ennemis commencent à paniquer tandis que le pitoyable chevalier peine à les faire tenir le rang. Nos jeunes recrues en profitent pour faire surgir leurs épouvantails depuis des buissons lointains, la ruse fonctionne: tous les arquebusiers tirent sur la «menace», rendant inefficace leurs armes de lâches... La prêtresse Denke surgit sur la route, face au convoi désorganisé et donne l'ordre de charge par un fervent cri de guerre.

Nous surgissons tous de nos divers abris et chargeons l'ennemi qui peine à se mettre en formation. Mariann est à la pointe de l'assaut lorsque les boucliers et les armes s'entrechoquent et nous les fauchons tels des épis de blé mûrs. Je suis au coude à coude avec mes frères lorsqu'une violente explosion me jette au sol: un mage ardent les accompagne... on est mal.

Ce colosse à la barbe rousse fait apparaître en quelques mots une lourde épée faite de flammes et de magma avant de se jeter dans la mêlée, incinérant mes frères et sœurs. La seule à lui tenir tête est Mariann par son habileté aux armes mais très vite elle se retrouve impuissante: le sorcier, par quelques incantations projette un puissant trait de lave et la réduit à l'impuissance, grièvement blessée.

Le Pyromancien avance vers nous et entame une longue incantation, blessé et terrifié, je me contente de contempler ma mise à mort. Les flammes se concentrent dans son poing et alors qu'il est sur le point de déverser la puissance de son vent magique, une épaisse racine le fauche tel un énorme fouet, lui brisant la colonne. Je me tourne vers l'origine de cet événement inopiné et à travers l'escarmouche j'aperçois la druidesse Bartsh, la main posée sur le tronc d'un grand chêne centenaire, les yeux révoltés en train de psalmodier. Je m'abandonne au ténèbres.

Lorsque je reviens à moi, la nuit est en train de tomber et après quelques instants de prise de conscience, il semblerait que je ne sois pas arrivé dans les jardins de Morr. La douleur me donne de la peine pour me lever et, une fois pleinement conscient de ce qui m'entoure, je constate que les miens sont encore là. Pillant les cadavres, équarissant les chevaux et répartissant l'or dans nos sacs, mes frères et sœurs de peu de responsabilité semblent se réjouir de cette attaque lucrative. Je me dirige en claudicant vers la tête du convoi, où Fritz se trouve entouré de ses plus fidèles. Se trouvant face à lui, le chevalier en armure rouge est à genoux, blessé et dépouillé méthodiquement. Et c'est alors que j'ai compris lorsque Jöl a sorti de sous sa chemise une grosse pierre de couleur verte: Haarman savait que ce petit enfoiré en armure avait un fragment de la couronne, le reste du convoi n'était qu'accessoire. Le chevalier essaye de se lever, de se débattre et insulte notre oncle. Lui se contente de sourire lorsqu'il prend en main la pierre et la contemple avant de se tourner vers le noble avec une expression de mépris sur le visage et d'un revers de hache il le décapite d'un coup sec, faisant sauter sa tête au loin. «Bien, maintenant, au suivant» dit-il avant de donner l'ordre de retraite.»

Témoignage de Fernand, éclaireur et pisteur de la Compagnie.

De nouvelles perspectives

Bon, je pensais avoir touché le fond en terme de criminalité dans ma Condotta mais il est toujours bon de se rappeler qu'on peut toujours tomber plus bas. Des pillards, des violeurs et des assassins, voilà ce qui vient frapper à ma porte pour que je les embauche, voilà ce qui veut apposer sa marque sur ma charte. Au point où j'en suis... à quoi bon lutter? La guilde voudra tôt ou tard

recupérer ses arriérés de taxes et si je veux pas dissoudre la Reisenrad, il va bien falloir que je fasse rentrer plus d'argent...

Putain, cette petite pute de Küthen ne fronce même pas les sourcils sur le pourcentage que prend la Condotta sur tous leurs contrats ni même sur la somme à donner pour l'engagement... Soit ils ont percé la panse d'Haïndrich, soit ils sont tellement grillés auprès des autorités qu'ils sont prêts à tout pour s'éviter la corde...

Leur chef, Haarman... sa tête est mise à prix pour cent couronnes d'or par le Middenland... je me demande si ça vaudrait pas mieux de lui vider mon pistolet au visage et d'empocher la somme... Hum, trop risqué, sa garde personnelle risquera de ne pas apprécier et même si ils sont cinq à dix fois moins nombreux que nous, je ne préfère pas prendre le risque d'engager un combat avec ces bêtes féroces. J'ai du mal à soutenir son regard, et pendant que mes gars et les siens se toisent sans le moindre son, Küthen jacte, encore et encore... ce mec est un transfuge chez les disciples de Véréna... je ne sais toujours pas pourquoi je le laisse parler et vivre.

Machinalement, mes mains tendent la charte de la Reisenrad et un encrier, afin que Haarman puisse la signer. Küthen, entre deux flots de paroles, pose la sacoche alourdie des trois cent cinquante couronnes d'or convenues. Il ajoute, après un regard d'approbation de son supérieur, qu'ils seraient prêts à fournir une centaine de couronne supplémentaire si cette pie de Küthen était nommée parmi les intendants de ma Condotta et si je donnais les émeraudes de mon trésor de guerre. J'étais largement gagnant dans ces propositions, j'ai accepté mais je pense avoir passé un pacte avec des gens que je regrette déjà...

*Pensée de Gustav Von Dreschler lors du recrutement des Fossoyeurs de Sinople
au sein de la Reisenrad.*

Terreur dans le Norland

«Ils sont arrivé alors que nous étions dans l'hôtel de ville... Le comte nous avait réunit pour que toutes les familles fassent le point sur ce que nous avons consommé et ce que nous pouvions

mettre en commun pour ne pas subir les affres de la guerre plus que de raison. Les murs du village avait une garnison moins présente que d'habitude... mais le jour n'étais pas encore levé... on pensait qu'ils n'attaqueraient pas à cette heure-ci...

Les sentinelles sont tombées les premières, assassinées par les flèches de leurs éclaireurs ou par les coups de dagues de grimpeurs audacieux. Ils ont ensuite profité de l'obscurité matinale pour tuer les gardes près de la porte et l'ouvrir. Le bruit de l'ouverture de cette dernière a alerté tout le monde, mais c'était trop tard...

Une horde de guerriers peints armés jusqu'aux dents a déferlé chez nous en hurlant. Nos miliciens on tenté de se regrouper devant l'hôtel, sous le commandement du baron et une bordée d'arquebuses a été tiré, sans succès. J'ai même vu de mes yeux, un gigantesque homme barbu prendre une balle en plein dans la poitrine alors qu'il chargeait torse nu en hurlant, le tir ne l'a même pas fait s'arrêter. Dans la panique, nous nous sommes enfermés dans l'hôtel de ville pour que ses sauvages ne nous atteignent pas.

J'ai pu continuer à voir les massacres par une petite fenêtre du premier étage: nos hommes n'ont eu aucune chance. La terreur et la différence de la maîtrise des armes ont eu raison de la majeure partie des nôtres. Ceux qui résistèrent autour du baron furent rapidement encerclé par un mur de boucliers qui se resserrait. Dès que l'un d'entre eux était trop proche des Fossoyeurs, il se faisait comme happé par le mur et taillé en pièces par ses adversaires. Le baron s'est retrouvé seul face à la horde et leur chef. J'étais trop loin pour entendre parfaitement ce qui se disait mais en gros, ils voulaient savoir si notre bon baron Freiklagger était bien qui il prétendait être et que peut-être, dans ce cas, ils l'épargneraient. Le baron a immédiatement clamé son identité et, pour prouver ses dires, a agité sous le nez de ces brutes sanguinaire sa chevalière héréditaire d'émeraude. Le chef des maraudeurs a souri, a tendu la main à notre baron et, une fois l'émeraude prise, l'a laissé partir sous les rires de se hommes, à ma grande surprise. Il s'est ensuite tourné vers l'hôtel de ville et a ordonné qu'on allume des torches et qu'on y bloque toutes les issues. Lorsqu'ils ont commencé à incendié la bâtisse et que les cris de mes concitoyens montèrent, j'ai grimpé tout en haut du clocher et je me suis jeté hors de ce brasier. C'est par miracle que j'ai réussi à atterrir en plein milieu de la porcherie voisine... et même si j'y ai laissé mes deux jambes... je prie tous les jours pour ne plus croiser cette bande de brutes sanguinaires... »

Témoignage de Paul Röstech, Charpentier du bourg de Tüllboggerburg, Norland

II. Organisation et Us

1. Structure Sociale

La structure des Fossoyeurs de Sinople est une structure pyramidale et patriarcale. Très hiérarchisée, les membres de cette compagnie savent, à l'instar d'une meute de loups, quelle est leur place et savent attendre pour gagner de l'importance au sein des leurs. Les membres de cette compagnie sont beaucoup plus soudés que les autres compagnies car leurs liens sont non seulement des liens professionnels mais aussi des liens de sang. L'écrasante majorité des Fossoyeurs sont issus d'une seule et même famille et se considère comme tel, même vis-à-vis des recrues venant de l'extérieur du cercle familial, qui sont adoptées par la compagnie et qui finissent généralement mariées ou concubines d'un membre «de sang».

La confiance, le courage, la foi et la loyauté sont les vertus cardinales dans cette compagnie et c'est grâce à elles que cette famille de la pègre a pu survivre et occuper la position dont elle jouit aujourd'hui au sein de la Reisenrad. Les Fossoyeurs, pas tendres par nature, font preuve de la plus grande des sauvageries lorsque ces valeurs sont bafouées, que ce soit par un étranger ou un des leurs.

Dans la hiérarchie interne des Fossoyeurs, il y a plusieurs facteurs à prendre en compte: la pureté du sang, le lien de parenté avec le chef de meute ainsi que les faits d'armes. Bien évidemment, d'autres facteurs rentrent en ligne de compte dans la promotion interne mais il est rare que de simples adoptés aient l'espoir d'atteindre des postes d'officiers au sein de la compagnie.

2. Hiérarchie

- Père-Loup ou Chef de Meute: Poste actuellement occupé par Fritz Haarman, le Père-Loup est l'autorité suprême au sein des Fossoyeurs de Sinople. Tout doit passer par lui et toute décision doit impérativement avoir son aval pour être appliquée. Bien évidemment, lors d'opération où plusieurs groupes sont isolés du reste de la compagnie, c'est aux Griffes de décider et de s'arranger ensuite avec Père-Loup.

- **Les Griffes:** Les Griffes sont les officiers, les bras armés et les porte-paroles du Père-Loup, nommés par ce dernier. Une relation de confiance aveugle existe entre Père-Loup et ses Griffes. Elles sont au nombre de huit au sein des Fossoyeurs et sont quasiment composées que d'enfants de Haarman, qu'il a eu avec différentes compagnes.
- **Les Yeux, les Oreilles et les Museaux:** Si les Griffes sont les officiers des Fossoyeurs de Sinoples, alors les Yeux, les Oreilles et le Museau sont les conseillers de Père-Loup. Les Yeux sont au nombre de deux, le maître-espion et l'auspice, et se chargent de voir pour Père-Loup là où ses sens ne portent pas. L'Oreille est un poste solitaire qui se charge d'entendre la volonté des Dieux, à l'instar du Museau qui représente et qui parle pour Père-Loup, notamment lors des actes demandant du calme et de la diplomatie.
- **La Meute:** La meute est l'ensemble des membres de la compagnie qui ont fait leurs preuves. Les membres de la Meute peuvent prétendre à une solde complète ainsi qu'à certains droits comme celui de se choisir un(e) compagnon/e au sein de ses frères d'armes, de pouvoir compter sur l'argent de la compagnie pour nourrir sa famille si il venait à mourir pendant l'exercice de ses fonctions, etc...
- **Les Louveteaux:** Il s'agit des recrues de la compagnie, qu'ils soient «du sang» ou étrangers. Jusqu'à ce que la recrue face ses preuves à la Meute, il demeure un Louveteau et une fois jugé digne par ses pairs, il deviendra un membre à part entière de la Meute.

3. La couronne du Roi de Sinople

La Couronne du Roi de Sinople est un objet légendaire ayant appartenu au Roi tout aussi légendaire dont les membres de la compagnie se réclame l'héritage. Pendant des siècles, cet héritage n'était qu'un nom et une légende qui nimbait d'une aura de peur la bande des fossoyeurs de Sinople. Le chef de la bande possédait un fragment de la prétendue couronne: une grosse pierre de couleur verte gravée, c'est la «preuve» de son lignage et le symbole de son pouvoir, la transmettant au chef suivant et cela pendant des siècles. Fritz Haarman reçu la pierre comme les autres chefs avant lui, mais contrairement à ses prédécesseurs, il se demanda s'il n'y avait pas une vérité cachée derrière cette légende. Il trouva des premiers éléments de réponse dans les livres apocryphes et dans les visions de ses Oreilles et de ses Yeux mais il n'eut plus de doutes lorsque

ses pillards ramenèrent un objet singulier. Alors qu'ils pillèrent une caravane de marchands avec des produits venant du rivage d'Ulthuan, la terre des elfes, ils tombèrent sur un diadème en vieil or à pointe dont l'arabesque n'étaient pas sans rappeler la pierre d'Haarman. Lorsqu'ils ramenèrent le butin, Père-Loup essaya immédiatement d'enchâsser sa pierre sur l'une des pointes de la couronne: les deux éléments s'emboîtèrent parfaitement.

Depuis les Fossoyeurs de Sinople remuent ciel et terre pour trouver les huit autres pierres, quelles qu'en soient les conséquences. Grâce aux recherches théologiques et aux visions prophétiques que les Fossoyeurs ont effectué, le jeu en valait la chandelle: la couronne était le siège du pouvoir du Roi de Sinople et l'objet, malgré son «sommeil» magique, est encore emplie de la puissance du fils de Taal. Ensuite, il est évident que celui qui portera la couronne réunifiée jouira de la considération du Dieu de la Nature et des Bêtes, et sera de facto considéré comme l'un de ses représentant terrestre. Outre le statut clérical, son porteur serait quasiment assuré de régner sur Taalhabeim, la cité du Dieu éponyme et l'une des plus grandes villes du vieux monde.

Les recherches que les Fossoyeurs ont menées sur la localisation des autres pièces de la couronne ont mené sur la collection Friesinger. La duchesse Anna-Klaudia Friesinger était l'une des femmes les plus influente de Middenheim et de l'Empire d'antan, il y a plus de trois siècles. Femme de cour redoutée, elle charmait ennemis et alliés par sa grâce, ses manières et sa splendide parure composée de «huit émeraudes plus grosses qu'un œil». A sa mort, ses enfants, ayant hérité de ses dettes, ont décidé de vendre la parure complète. Au fil des ans et des aléas économiques, la collection Friesinger s'est retrouvée éparpillée aux quatre coins du vieux monde. A l'heure actuelle, vous possédez six fragments d'émeraudes.

La liste des derniers possesseurs de la collection Friesinger:

- Ditarik Haas : Un joaillier de Middenheim qui avait récupéré un fragment à son insu lors d'une vente aux enchères. Il est la cause indirecte de votre exil. (Mort et fragment récupéré).
- Karlona Webber : Une prostituée de luxe de Carroburg, vous ne savez pas trop comment elle a eu le fragment mais vous avez préféré partir «sans laisser de traces». (Morte et fragment récupéré).

- Erik Engel: Chevalier de l'Ordre Carmin qui avait fait monter un fragment comme broche. (Mort et fragment récupéré).
- Shören Saiter: Fille d'un très puissant conorcium minier de la Ligue, vous avez du passer sur le corps mort d'un sacré nombre de gardes du corps et de mineurs avant de lui voler son «sautoir». (Morte et fragment récupéré).
- Gustav Von Dreschler: Le Komandeur de la Reisenrad, à son insu, le fragment faisait parti de notre «prime d'embauche» pour rejoindre sa Condotta. (Fragment récupéré).
- Reinulf Nicolaus Heissen : Chevalier de la Reikguard pour qui ce fragment de couronne n'est que l'émeraude composant le pommeau de l'épée familiale. (Fragment perdu, voir « la Bataille »)
- Les deux derniers fragments: Nous ne connaissons pas encore les porteurs de ces fragments mais d'après les visions de Jöl, ils sont proches de nous, que ce soit dans la Riesenrad, chez les sorciers ou ces emplumés de chevaliers. La situation est telle qu'il va falloir la jouer plus fine que par le passé, car pour survivre à cette situation, la moindre mort d'un allié pourrait signifier la mort de tous. Cependant, la mort reste un ultime recours acceptable.

III. Relations avec le reste de la Reisenrad.

Les Affourcheurs des Routes : Les disciples de Sigmar, l'homme-dieu... d'habitude, ça se passe très mal avec le clergé ou les dévots de ce dieu, mais ceux-là savent se tenir. C'est peut-être parce que nous mettons la même ardeur à pourfendre les disciples du chaos et les peaux-vertes. Je ne leur ferais jamais assez confiance pour leur demander de me veiller pendant ma convalescence mais ce sont des collègues fiables et de bon rivaux.

Les Coupe-Verges : Elles sont amusantes, elles clament tellement haut et fort qu'elles sont l'égal des hommes et qu'elles sont aussi compétentes que ça en paraît suspect. Il faudrait qu'elles soient plus dans l'action et moins dans les mots et elles se rendraient compte qu'elles sentent encore le

parfum bon marché. Du reste, elles savent tuer et elles savent être agréables autour d'un feu... nous en demandons pas plus pour les considérer.

La Dernière Lame : Les patrons... ils sont presque touchants avec leurs uniformes, leur discipline, leur code... et leurs balais dans le cul. Nous leurs témoignons publiquement du respect car sans eux, nous serions encore à la merci des autres compagnies de mercenaires et des chasseurs de primes. Mais qu'ils ne nous prennent pas pour des amis... ça serait une erreur.

La Congrégation Aetheryque de Nuln : Des sorciers... ils sont généralement instables, dangereux et n'ont que très peu conscience des réalités. Ne les froissons pas et évitons qu'ils ne nous fâchent.

Les Lions Noircis : Des lâches qui préfèrent abattre le danger au loin avec leurs foutues armes à poudre plutôt que de regarder la mort dans les yeux. Malgré notre inimitié pour leurs méthodes, nous apprécions le petit trafic de corps que nous faisons avec Théodora Wisch et les couronnes d'or que nous touchons avec ça.

L'Ost de Sire Grégoire : Alors lui... on ne sait pas trop quoi en penser: d'un côté on meurt d'envie de le passer à tabac à chaque fois qu'on voit sa sale gueule et celle de son valet, juste pour rigoler, mais d'un autre côté, on voit que c'est rarement le dernier pour aller se farcir des ogres et des trolls en un contre un.... Bref, faudrait qu'on tranche un de ces quatre.

Les Renforts d'Aldorf : Des chevaliers... la plus grosse blague et la plus grosse racaille du vieux monde. Cette bande de chien trop habitué à péter dans la soie ne perd rien pour attendre... Bon sauf Reinefarth, lui il a l'air réglo, Reinefarth. Et dans ce groupe il y a le chevalier de l'Ordre Carmin, la dernière rencontre avec cet ordre s'est finit dans le sang, alors il faudra se méfier...

Les Trois Cornes : Ils ramènent du fric, beaucoup de fric... et ça, nous, on trouve ça pas mal. Après, c'est vrai qu'ils sont quand même assez étranges, beaucoup d'entre eux semblent quand même pas mal chamboulés par ce qu'ils ont vu... bon je pense que la moitié de ce qu'ils racontent c'est des conneries... mais je pense que je dormirai mal, moi aussi, si je croisait des dragons sans ailes tous les matins.

Les Veneurs Féroces : Ces mecs-là sont dangereux... oui comme nous vous allez dire... mais là non, ces gars là nous font flipper. Pour l'instant on est du même côté et je peux même vous dire que ça se passe très bien entre nous... mais je prie tous les jours les dieux pour que ça change pas.