

Les Fétiches de Conscience, partie 1

Aventure prévu pour être joué en deux à trois parties (Épisodes) de 4 heures environ (pour un total de 8 à 12 heures à la louche) pour un groupe de 3 à 4 Adventores de légende 3 à 4. Dans l'idéal, l'aventure sera plus facile avec un Combattant, un Voyageur, un Ingénieur ou mieux, un Chasseur d'Artefacts, et enfin, et non des moindres, un diplomate, comme un Érudit ou un Négociant. Les Adventores devraient avoir des bonnes relations entre eux, et des relations avec les puissances d'Armanth, que ce soit par le gouvernement, les Elegiatorii, les Maitres-marchands ou même l'Église.

1- Le pitch

Les PJs vont être envoyés pour assister un Venanditi, **Anarim Ben Emar**, qui doit ramener à Armanth un des grands ennemis du Conseil des Pairs, **Tertio le Noir**, un terroriste anarchiste proche des milieux ouvriers de la ville et des affaires de la Cour des Ombres. Ce dernier s'est réfugié à **Arcille**, à 7 jours de route d'Armanth et Anarim et ses mercenaires l'auront capturé le temps que les PJ fassent le voyage ; leur rôle sera alors de vérifier officiellement, pour le compte du Conseil des Pairs, que l'homme arrêté (ou tué) est bien la cible prévue et de rendre compte par courrier-express, avant de revenir en escortant le Venanditi.

Bref, une affaire de routine. Mais bien entendu, rien ne va se passer du tout comme annoncé et les PJs vont aller bien plus loin que prévu pour accomplir leur tâche et se retrouver mêlés à une affaire autrement plus complexe, un danger dont ils vont être les premiers témoins et acteurs.

Tertio le Noir est manipulé par de complexes forces externes dans le jeu de dupe que jouent les membres du **Conseil des Pairs** entre eux et contre **l'Église du Concile Divin**. En tentant de se trouver des alliés pour échapper à son sort, il va entraîner ses adversaires, PJ compris, dans une chasse aux artefacts Anciens, autour des plus méconnus et dangereux de tous : les **Fétiches de Conscience**.

LE PROFIL DES PJ

On reviendra en détail sur ce sujet. Les PJs adaptés à jouer cette campagne doivent avoir de la bouteille, entre Légende 3 et 4 environ et avoir à leur compte déjà rendu service à des Maitres-marchands ou aux autorités officielles d'Armanth, et avoir ainsi une certaine renommée d'efficacité et de confiance. Le mieux serait qu'ils aient des liens d'intérêts, voire familiaux avec la famille du Pair **Lucca Albertei** ou encore avec le mouvement activiste **les Chausses Noirs** et leur leader, **Tertio**. Cela permet de dépasser le simple enjeu financier pour les PJ et créer des pistes d'intrigues dramatiques qui vont ici peser sur le récit. Ces points seront développés au cours du scénario.

2-Introduction & contexte

Le Conseil des Pairs compte pas mal d'ennemis, à commencer par certains représentants extrémistes de confréries et partis politiques. Le Parti des Marins, parti ouvrier, social et progressiste, qui milite pour plus de démocratie participative et de justice, compte des anarchistes violents parmi ses membres. Il y a un courant parmi eux, qui se fait appeler **les Chausses Noires** et qui est un groupuscule d'actions violentes anti-bourgeois, qui organise des manifestations armées, encourage des émeutes de rue, lance

des bastonnades contre des membres de la petite bourgeoisie qu'ils prennent en chasse, etc. Ils sont bien sûr détestés par d'autres mouvements extrémistes de la politique d'Armanth ; on peut citer leur pire adversaire, **les Guffs**, (tiré de leur acronyme : groupe d'union fraternelle), un des rares groupuscules du Parti Terrien à encourager les actions violentes xénophobes et qui vise principalement les pauvres, surtout immigrés dans la cité. Quand Chausse Noires et Guffs se croisent, les miliciens locaux accourent à toute vitesse pour éviter d'avoir à compter les blessés et les dégâts que leurs rixes peuvent provoquer.

Les Chausse Noires ne cachent pas qu'ils veulent renverser la dictature du Conseil des Pairs et militent (bien entendu plutôt vainement) en ce sens. Mais jusque-là, rien de très surprenant ; pour Armanth, ce genre de choses est même la preuve de sa bonne santé politique, sans que cela constitue une réelle menace. Et puis, si cela en devenait une, l'Elegio ferait sans aucun doute appel à ses Séraphins pour endiguer le problème, quitte à ce que cela se finisse en assassinats. Des groupes comme les Guffs et les Chausse Noires, il y en a une bonne douzaine à Armanth.

Ce qui a changé dans ces six dernières années, c'est le leader des Chausse Noires, un homme malin, intègre et charismatique, réellement réputé pour son talent à soulever les foules et renverser les opinions : **Tertio Accusi, dit le Noir** (il est métis athémaïs/Frangien). Là encore, pas de quoi s'affoler ; il n'a guère changé la ligne du groupe en matière de méthodes, mais a rapidement su repolitiser le parti tout en s'écartant de la direction et de la ligne politique modérée du Parti des Marins. Tertio a eu du succès et, de pamphlets en recrutement, sans oublier des discours enflammés et quelques actions coup-de-poing chez les ouvriers, il a triplé les effectifs de son groupe. Et là encore, rien qui ne soit affolant pour les instances gouvernementales d'Armanth, jusqu'il y a un an.

Bien sûr, rien n'est jamais simple dans ces histoires de mouvements politiques ; les espions et agitateurs infiltrés des Maître-marchands abondent dans ces groupes et ces derniers sont de bons outils pour semer la pagaille dans les intérêts et les affaires de tel ou tel concurrent. Il y a quelques règles tacites entre Maîtres-marchands dans ce cadre, histoire d'éviter des risques de vendettas ; par exemple, ne pas se servir de ces groupes pour s'en prendre directement à la famille d'un autre Maître-marchand et éviter d'exploiter ces groupes pour s'attaquer à la famille d'un des Princes de la cité. C'est un jeu de dupes ; ces groupes activistes violents, plus ou moins noyautés, jouent eux-mêmes le jeu. C'est dans leur intérêt, y compris celui de ne pas se faire soudainement déclarer hors-la-loi et pourchassé par tout ce qu'Armanth compte d'agents de la Guilde des Marchands, de Séraphins et de chasseurs de primes.

Et il y a un an, Les Chausse Noires sont sorties des règles du jeu avec une violence particulièrement choquante. Au cours d'une nuit d'émeute sur le port, deux administrateurs principaux de **la famille de Maîtres-marchands Albertei**, membre du Conseil des Pairs, ont été pendus, tandis que leurs bureaux –et un entrepôt de matériel de marine, principalement militaire- ont été saccagés et incendiés. Non seulement c'est une sortie de route flagrante, mais c'est un crime impardonnable pour la cité et d'autant plus grave que les deux administrateurs assassinés sont les deux neveux de **Lucca Albertei**, le Pair de la famille.

Inutile de dire qu'avant la fin du jour suivant, les Chausse Noires étaient déclarées hors-la-loi et la tête de tous leurs leaders mise à prix. Une chasse à l'homme sans pitié a alors commencé, qui a fait pas mal de morts et de victimes collatérale ; le groupuscule a été littéralement balayé et les seuls de ses membres à s'en être tirés sont ceux qui ont eu la sagesse de quitter la ville. Quant aux meneurs, peu d'entre eux ont été arrêtés : la plupart ont été exécutés lors de leur arrestation ou en résistant, la prime sur leur tête étant égale qu'ils soient vivants ou morts. Sauf pour Tertio, dont la prime ne vaut que s'il est capturé

en vie ; et depuis un an, ce dernier est en cavale. L'affaire est bien entendu gravissime pour le Conseil des Pairs et, bien entendu, tous les Venanditi d'Armanth sont peu ou prou à la poursuite du chef du groupe.

Mais encore une fois, rien n'est simple... et c'est là que les ennuis vont commencer, car beaucoup de monde voient leur intérêt à ce que Tertio échappe à la justice, mais surtout ne puisse révéler ce qu'il sait. **Anarim**, un des plus talentueux **Venanditii** d'Armanth, est parvenu à coincer le fuyard à l'intérieur des murs de la petite ville forestière **d'Arcille** et a déjà annoncé sa capture. Pour s'assurer qu'il s'agit bien de l'homme recherché, le Conseil des Pairs mandate un sous-officier des Elegiatori et une petite escorte pour aller rejoindre Arcille, accompagné par des civils sous mandat officiel dont le seul rôle est de servir de témoins légaux pour valider la capture de l'homme le plus recherché d'Armanth en ce moment.

Et ces mandataires civils, ce sont les PJ...

OÙ SONT LES COMLOTS ?

Ils sont très nombreux et nous allons les dévoiler au fur à mesure de l'entrée en scène des acteurs et événement. Un résumé sera alors fait à la fin du scénario pour comprendre les implications et acteurs des différents complots autour de l'affaire, afin de saisir les rebondissements sur la suite des scénarios.

ET LES FÉTICHES DE CONSCIENCE ?

Là aussi, on va en parler plus loin car ils ne vont pas intervenir de suite. Si Tertio est un McGuffin, les Fétiches de Conscience sont le véritable enjeu de fond de ce récit de campagne de jeu, mais au premier épisode, personne ne le sait... encore. Les PJs vont être dans les premiers à en prendre la mesure. Les Fétiches de Conscience vont donc apparaître plus tard et vont être décrits en détail en annexe.

3- Acte 1 : les mandataires

C'est un magistrat, juge-adjoint de l'administration de l'Elegio, qui va recevoir les PJ dans un bureau cossu à quelques rues du **Campo Annuciante**. Pour s'y rendre, ils ont donc arpenté les volées de marches et terrasses pour grimper sur le **pic du Palais des Pairs**, où on ne peut pas circuler ni à cheval, ni en carrosse, mais seulement à pied ou en baldaquin. Le quartier est le cœur politique d'Armanth ; autant dire que s'y promener en haillons ou peaux de bêtes ou encore armé de pied en cape, est un très bon moyen de provoquer les milice, gardes-mercenaires et autres gardes officiels, tatillons et très bien entraînés et dotés de l'endroit.

Un milicien en charge de protéger des dignitaires officiels, et ici, il y en a au moins un à chaque porche, c'est très méfiant, très têtu et pas forcément très ouvert d'esprit. Bref, qui ne veut pas finir dans un cul de basse-fosse (et c'est l'option la moins désagréable) a meilleur temps de s'adapter au quartier. Ce dernier ne s'adaptera pas à lui. À noter que devant les bureaux où les PJs seront reçus et conduits par une très belle et parée esclave (Naliya, une Frangienne d'une grosse vingtaine d'années) clairement faite pour l'accueil et le plaisir des yeux, il y a deux gardes Elegiatorii de faction, aux allures clairement peu commodes.

Nahil Abiddin est donc **juge-adjoint de l'Elegio**. C'est une fonction et un titre ; Nahil n'a sans doute jamais plus connu l'Elegio qu'en disant bonjour monsieur, au revoir monsieur, et des juges de la magistrature d'Armanth, il y en a une bonne centaine et encore plus d'adjoints. Nahil n'est donc qu'un rouage de la complexe administration d'Armanth. On lui a confié un job et il le fera correctement, sans poser de questions. Âgé d'une quarantaine d'années, c'est un Athémaïs de l'ouest tout sec et plutôt maigre, assez procédurier, qui a clairement rangé sa curiosité dans sa poche depuis longtemps.

L'entrevue devrait être courte. La mission est simple : *voyager sous escorte de deux Elegiatorii jusqu'à Arcille, rencontrer le Venanditi Anarim Ben Emar, vérifier que le criminel Tertio le Noir a bien été arrêté et qu'il s'agit bien de lui et une fois la tâche faite, envoyer un message aux magistrats d'Armanth pour confirmer la capture, avant de revenir.*

Nahil doit remettre officiellement aux PJs des **mandats légaux de missionnaires de l'Elegio** aux PJ. Ceux-ci concernent uniquement leur fonction d'attachés judiciaires auprès de la magistrature d'Armanth en tant que témoins officiels de l'arrestation de Tertio le Noir. Cela leur ouvrira aisément les portes de toute ville de l'Athémaïs au besoin et celles des postes de garde et autres capitaineries des autorités locales. À cela s'ajoute un portrait assez fidèle de Tertio et un dossier (qui tient en une page) le décrivant physiquement. Vient enfin ce qui pourrait motiver les PJs, c'est-à-dire deux lettres de change, une de (40 AA par PJ) disponible immédiatement, une autre, antidatée à 15 jours, de la même somme, qui constitue le cachet final offert pour la mission. Cerise sur le gâteau, des chevaux des écuries de la garde Elegiatori sont prêtés pour le voyage ; merci de ne pas les abîmer et de les rendre en bon état.

Nahil ne sait pas négocier. Ce n'est ni son rôle, ni son talent. Il ne peut pas changer les sommes des cachets des PJ ; aussi, si ces derniers réussissent à négocier avec talent, il pourra seulement promettre une prime au retour des PJs, de 10 à 20 AA/PJ et, s'ils sont très convaincants, l'éventualité d'offrir les chevaux prêtés aux PJ. Pour faire simple, Nahil obéit aux ordres : il a été commissionné pour recevoir les Pjs et leur proposer le travail, pour le compte officiellement de l'Elegio, ce qui là encore n'est qu'une formalité. C'est son patron direct, **le juge Artruus Naphas**, qui lui a collé cette tâche pas beaucoup plus digne qu'une corvée de secrétaire. Ce dernier est occupé au tribunal d'instance du palais et n'a pas l'intention de perdre du temps avec un travail de subalterne.

Ce qui veut dire que si les PJs demandent qui les a recommandés, c'est toujours la même réponse qui revient : les bureaux de l'Elegio. Nahil pourrait rajouter que c'est son patron qui lui a fourni toutes les indications nécessaires pour la tâche, mais il n'en sait pas plus et ne tient pas à le savoir : il n'est pas assez payé ni curieux pour cela et ne pourra donc pas aider les Pj à satisfaire leur curiosité. Ceci dit, il connaît l'affaire des Chaussées Noires et de l'assassinat des deux administrateurs des Albertei, puis de la chasse à l'homme qui a suivi et il en parlera si on lui demande.

LES COMMANDITAIRES

Mais donc, qui a suggéré les PJs pour ce travail ?

Là, les solutions sont adaptées aux relations et origines des PJs. Cela peut être bel et bien l'Elegio ou un de ses secrétaires/ministres parce qu'il connaît les PJs personnellement et qu'ils lui ont fait une bonne impression, un des Pairs du Conseil qui leur fait confiance et les a recommandés, ou encore le

Maitre-marchand Albertei, du Conseil des Pairs ou un des proches de sa famille, avec lesquels les PJs sont liés.

Dans le cadre de cette campagne, nous avons choisis que l'un des PJs au moins a des liens d'intérêts, voire familiaux avec la famille du Pair **Lucca Albertei**, forcément très concerné par la capture de Tertio le Noir ; mais ce n'est pas une nécessité. La simple réputation de fiabilité des perso pourra expliquer qu'ils aient été choisis. Après tout, il s'agit juste d'être des témoins officiels pour valider la fin d'une chasse à l'homme et même si ce dernier est très recherché, c'est un travail de routine, qui se fait régulièrement pour les affaires de captures de cibles d'importance.

La question est, bien entendu, y-a-t-il anguille sous roche ? Après tout, on est à Armanth, dans les affaires des Maitres-marchands. Mais il n'y a aucun complot sous-jacent au recrutement des PJ. Ils ne sont que des missionnaires de confiance pour un boulot assez simple et qui n'implique aucun plan caché. Les ennuis et les complots vont arriver plus tard...

4- Les protagonistes

Les PJs ne seront pas en face de ces personnages avant longtemps et pour cause : Anarim sera mort et Tertio à nouveau en cavale, évadé grâce au Mafadhi, lui-même accusé de la mort du venanditi et de sa petite troupe de chasseurs de prime. Mais les personnages faisant partie de l'intrigue, les Pjs auront besoin d'en savoir plus sur eux.

ANARIM BEN EMAR

Capitaine Légende 4, Voyageur Légende 3

Légende vivante parmi les chasseurs de prime d'Armanth, Anarim est un Venanditi vétéran, qui a à son actif une dizaine des captures les plus célèbres parmi les ennemis d'Armanth et les plus redoutés bandits de grand chemin, sans compter le record connu de 97 chasses réussies.

Meneur d'homme émérite, il est à la tête d'une petite équipe de quatre chasseurs de primes vétérans plutôt réputés pour leur efficacité sans scrupule. Chasseur et traqueur doué d'un véritable génie dans la chasse à l'homme, Anarim est pourtant détesté autant qu'admiré. Athémaïs traditionaliste profondément misogyne, il n'a jamais accepté la moindre collaboration avec une femme et n'a jamais eu de scrupules à chasser des fugitives fuyant des violences domestiques pour le compte des Beys. Très orgueilleux, il a aussi détruit pas mal de carrières montantes d'Elegiatorii et on le soupçonne d'avoir enterré discrètement plusieurs chasseurs de prime dans la concurrence. Bref, un homme charmant.

Malgré cette réputation bien établie, Anarim a cependant des soutiens, surtout auprès de Beys proches de l'Église et une sorte de bénédiction tacite de la part du Conseil des Pairs eu égard à sa redoutable efficacité. La nouvelle de sa mort va rendre les choses très compliqués dans la chasse à l'homme de Tertio, car plusieurs personnages vont soudain en faire une affaire personnelle.

Physiquement, Anarim est un homme solide aux épaules larges et frôlant les 1m95, adepte des pistolets et qui privilégie les tenues de chasse amples et solides. Âgé d'une grosse quarantaine d'année, il a des cheveux bouclés-frisés poivre et sel en bataille, une cicatrice assez laide sur le côté gauche de la mâchoire et il lui manque l'annulaire de la main gauche (un détail qui sera important). Autre détail

important, Anarim a un chien, un puissant mastiff aussi affectueux que dangereux, que les PJs vont croiser à un moment et qui pourrait leur être d'une grande aide.

TERTIO LE NOIR

Négociant Légende 4, Génie Légende 2

Tertio Accusi, dit le Noir n'est pas exactement le plus honnête des hommes mais de loin pas l'un des plus déshonorables. Leader –il n'a aucun titre de chef, le mouvement des Chaussées Noires ne reconnaissant aucune hiérarchie- de son groupuscule d'activistes devenu, sous son influence, de plus en plus politique et de moins en moins violent, il est clairement, vu de l'extérieur, un homme du peuple dont l'ambition apparente est de s'élever socialement à travers l'action politique.

Ceci dit, contrairement à ce que nombre de détracteurs des différents partis politiques du Selenteo affirment sur le quidam, Tertio Accusi n'est pas exactement un va-nu-pieds arriviste issu de la classe ouvrière. Fils de la petite bourgeoisie marchande des négociant en matériel de marine, il a réussi à suivre une formation de génie, plutôt spécialisé en électro-mécanique, qui lui a ouvert quelques éclairages sur le fonctionnement hermétique de la politique d'Armanth, vu par ses aspects commerciaux et ses confréries.

Ceci dit, s'il reste un génie compétent, Tertio est avant tout doué pour l'art de discuter, négocier et haranguer les foules et il a un véritable engagement moral – discutable ceci dit – à la lutte des classes et pour la chute du pouvoir oligarchique à Armanth.

Âgé de 27 ans, Tertio n'a ni femme, ni enfants. Sa première et seule épouse est morte en couche et si on cherchait à s'informer sur lui, par exemple auprès de ses parents, qui subissent violemment le contrecoup du crime de leur fils (ils sont presque ruinés et songent à quitter Armanth), on apprendrait que ce décès a beaucoup joué dans sa radicalisation politique, trouvant dans la lutte des classes frontale et son accession à la tête des Chaussées Noires un exutoire à sa douleur, faisant peser sur l'injustice sociale la responsabilité de ce drame.

Bref, Tertio est un idéaliste et un activiste batailleur, nanti aussi bien d'un charisme remarquable que d'une opiniâtreté à toute épreuve et qui ne manque pas de ressources face aux ennuis. L'homme est cultivé, intelligent et motivé ; surtout, il croit en sa cause et considère que la violence n'est qu'un outil secondaire à l'action, efficace mais qui ne devrait pas être priorisé. Oui, cela veut dire que jamais il n'a incité les Chaussées Noires à la nuit de pillages qui a conduit à la mort de deux innocents. On ne peut même pas dire que la situation lui a échappé, car il n'était pas présent : cette nuit-là, il était dans l'arrière-salle de la taverne où se réunit le groupe, malade comme un chien, à priori après avoir bu de la bière frelatée. Tout le drame s'est joué sans lui, mais il n'a pas eu le temps d'enquêter pour en savoir plus : en moins d'un jour, sa tête était mise à prix et il n'a pas eu d'autre choix que de fuir.

Physiquement, Tertio est un homme d'allure commune, bien fait de sa personne, aux cheveux châtain, longs et ondulés, portant un bouc. Son charisme se voit surtout quand il ouvre la bouche ; sa voix est chaude, puissante et envoûtante. Il a fui la ville en tenue de voyage achetée chez le premier fripié venu, avec un sac de toile en guise d'affaires de randonnée, mais ne quitte jamais sa ceinture d'outillages de qualité, qui lui a beaucoup servi pour les ennuis qu'il a pu s'attirer.

Une info importante : la prime pour capturer Tertio le Noir est de 500 AA. C'est une belle somme, il n'y a pas beaucoup de primes d'une telle somme chaque année. C'est ce qui explique pourquoi Anarim et ses hommes l'ont traqué avec acharnement ; c'est un beau magot qui les attends.

LES CHAUSSSES NOIRES

Les Chaussées Noires sont donc un groupuscule d'actions violentes anti-bourgeois, qui organise des manifestations armées, encourage des émeutes de rue, lance des bastonnades contre des victimes de la petite bourgeoisie qu'ils prennent en chasse, etc. Depuis un an et demi, leurs actions quittaient de plus en plus le cadre de la violence pour entrer dans celui de la provocation intelligente et de l'agitation de rue ciblée, surtout vers les confréries des travailleurs les plus pauvres d'Armanth. Bref, le groupe tendait à vouloir devenir parti.

Ceci dit, les Chaussées Noires, ce n'est guère plus d'une centaine d'activistes dont sans doute moins de la moitié étaient réellement violent, et environ trois ou quatre cent sympathisants, pas de quoi s'alarmer. Néanmoins, les réussites militantes de Tertio et ses proches ont attiré l'attention des Maitres-marchands, qui se sont empressés de noyauter le mouvement, on ne sait jamais, aussi bien pour s'en prémunir en l'espionnant, que pour le manipuler à leur avantage. Là encore, rien d'étonnant, si ce n'est que l'un des infiltrés les plus actifs des Chaussées Noires travaille pour... le compte de la famille **Albertei**. Celle-là même qui a pourtant été victime de la nuit d'émeute provoquée par les Chaussées Noires au cours de laquelle deux de ses administrateurs et membres de la famille ont été pendus.

Oui, il y a anguille sous roche et c'est là que les ennuis commencent, car le même agent infiltré, **Gillas le Lépreux**, qui agit chez les Chaussées Noires est aussi infiltré, mais de manière moins importante, chez les Guffs et il est en fait agent-double pour le compte de **l'Espicien Doïanus, adjoint du Primarque de Samarkin**. Le travail de cet infiltré ? Déstabiliser le pouvoir des autorités religieuses d'Armanth de manière indirecte afin de la compromettre et la discréditer aux yeux du Conseil des Pairs. Le premier incident mortel n'est qu'une première étape, dont nous découvrirons les autres au fil des scénarios.

LE MAFADHI

Le Mafadhi, qui se traduit par « l'écorcheur » en Athémaïs, n'est pas un homme... enfin, pas que. Il s'agit d'un groupement fanatique de malfrats et de bandits unifié par un homme aussi impitoyable que rusé et charismatique, Maden le Borgne. Employant une légende obscure des Marais de l'Argas sur une créature invisible qui écorche et éventre ses victimes, il a développé des méthodes et tactiques de frappe rapides et furtives, où la seule preuve qu'il s'agit d'une attaque du Mafadhi sont les victimes éventrées. Au contraire d'autres princes-bandits, Maden est en première ligne de ces attaques et a ainsi acquis rapidement une réputation d'invulnérabilité et d'invincibilité parmi ses hommes : sa ruse et sa prévoyance paraissent fantastiques, comme s'il était doué d'une véritable précognition.

Le Mafadhi est vite devenu un véritable groupement terroriste, qui frappe les intérêts de l'aristocratie et des grands marchands dans et autour de Sianna, sans jamais qu'aucun de ses membres ne se fasse prendre vivant, ni jamais un seul véritable échec dans leurs opérations. Maden est ambitieux, mais prudent : le Mafadhi choisit bien ses cibles, les étudie avant de frapper, cloisonne les informations et les groupes armés, emploie l'assassinat, l'enlèvement, le chantage et l'extorsion et ne se présente jamais directement à personne, mais via des bandes criminelles annexes. Même la Cour des Ombres de Sianna

ne parvient pas à en savoir assez pour interagir directement avec le chef du Mafhadi. Et quand elle a essayé de le piéger, elle y a perdu quelques-uns de ses meilleurs coupe-jarrets.

Clairement, le but du Mafhadi est sans rapport avec une lutte des classes ; le but de Maden, c'est le pouvoir de se venger, et pas simplement d'un individu ou d'une famille ; il souhaite mettre Armanth à feu et à sang et il est persuadé en avoir les moyens, depuis qu'il a mis la main sur les Fétiches de Conscience, l'arme qui le rend, lui et ses hommes de confiance, aussi efficace et mortel. Les causes de sa haine et de son désir de vengeance sont presque secondaire. Maden a simplement été vendu, enfant, comme esclave et vécu les pires horreurs possibles sous le joug de négociants armanthiens totalement amoraux, puis, devenu jeune adulte, a été abandonné et laissé pour mort hors de la ville, comme on se débarrasse d'un chiot devenu trop grand. La seule différence entre l'histoire de Maden et celle de centaines d'autres pauvres victimes du même genre, c'est que non seulement il a survécu, mais il a réussi à aller très loin dans son projet, motivé par une haine qui le renforce depuis l'enfance et une intelligence hors du commun.

Les membres du Mafhadi partagent peu ou prou la même haine. Beaucoup d'entre eux sont d'ancien forçats et esclaves ; les autres sont des individus tombés dans la criminalité, souvent victimes d'injustices. Il y a peu de véritables malfrats qui se complaisent dans le métier parmi eux. Si certains sont motivés avant tout par l'espoir de richesse, la plupart espèrent la vengeance et tous croient dur comme fer que le Mafhadi aura tôt ou tard les moyens de mettre Armanth à feu et à sang. Tous sont fanatiquement fidèles à Maden, qu'ils voient tous comme un être surnaturel – et pour cause, grâce aux Fétiches. Ils ne connaissent donc jamais les plans du Mafhadi et de son leader, mais pour eux, c'est sans importance. Seul compte le but final et les moyens d'y parvenir, peu importe lesquels.

Le Mafhadi compte environ 120 membres réunis en petites cellules de 5 à 15 malfrats, choisis pour se connaître et se faire confiance. Il recrute principalement au cas par cas, parmi les déshérités et les criminels poussés en dehors des villes, ainsi que parmi les forçats qu'il vient à croiser lors de ses expéditions. La discipline est très stricte, l'organisation est très cloisonnée et compartimentée pour éviter les fuites d'information, tout doute sur un membre se finit en général par son élimination ; mais les gains sont généreux, le traitement en général des membres est juste et confortable, et le Mafhadi dispose maintenant de quatre refuges bien isolés, dans la ville-pirate de Narila, dans les forêts de Sianna et les Marais d'Haldor, et même un dernier très bien caché dans les montagnes de l'Argas.

Le Mafhadi existe depuis six ans, mais n'est devenu sinistrement connu que depuis six mois, quand les attaques contre des intérêts marchands et aristocratiques se sont multipliées : une demi-douzaine de pillages de caravanes et d'escortes, autant de domaines agricoles ou de manoirs, à chaque fois des cibles présentant une grande richesse pécuniaire. Mais on lui attribue aussi des assassinats ciblés, des vols d'esclaves ou encore des pillages dans des exploitations de la région. La légende du Mafhadi est connue partout, et se répand avec son lot de surnaturel : pour la plupart des gens, le Mafhadi est bel et bien un monstre, un démon. Il agit seul, ou à la tête d'hommes sans foi ni loi, mais il est nimbé d'une effrayante aura fantastique.

Un point très important sur Maden, pour refermer cette section : ce dernier n'accorde aucune importance affective à la vie de ses camarades ; pour lui, le Mafhadi est un outil pour parvenir à ses fins. Sa capacité de persuasion, son propre fanatisme exemple de doute, son charisme formidable, font que ses hommes mourraient pour lui et sa cause, mais il n'a cure du prix que lui coutera son propre objectif. Si une étape de son plan nécessite de sacrifier tous ses hommes, il n'y réfléchira pas à deux

fois. C'est une chose à bien garder à l'esprit, car c'est entre autres ainsi qu'il échappera à tous ses poursuivants.

Le Mafadhi est recherché dans toute la région de Sianna. Une prime de 400 AA est offerte à sa capture (Sianna n'a pas la richesse d'Armanth pour les primes), mais il est connu que cette prime a surtout provoqué la disparition de plusieurs chasseurs de prime.

5- Acte 2 : vers Arcille

Les PJs sont donc accompagnés, pour le voyage, de deux Elegiatorii choisis pour leurs compétences à cheval, leur débrouillardise et leur ancienneté. Ceci dit, le choix a dû être plus ou moins fait à l'humeur de l'officier qui s'en est chargé et à la tête de qui ne lui revenait pas.

Avec leur escorte, il y a donc un cheval par PJ, un par Elegiatori et une mule portant les provisions et une petite tente bâchée. Les chevaux ont aussi des fontes pour rajouter du ravitaillement et du couchage par exemple, mais le voyage devrait se faire de relais en relais, pour l'aller et le retour, dans un certain confort finalement.

LES ELEGIATORII

Les PJs les auront pour un moment sur le dos, mais ce sont de bons alliés en cas de problème. Ce ne sont que des sbires et terme de capacités de combat mais ils n'en sont pas moins nantis de talents utiles et de connaissances locales bien pratiques, que vous trouverez dans leur fiche ci-dessous.

Les deux Elegiatorii ont pour mission d'escorter les PJs pour leur mission et cette-ci uniquement. Mais il ne sera pas difficile de les convaincre de suivre les PJ, malgré leur caractère individuel. Selon la taille du groupe, cette escorte peut être sacrifiée par le MJ pour faire monter la tension, ou éviter la mort ou une blessure grave pour un PJ. Bref, ces deux PNJ sont des jokers, à employer comme on veut.

Aloys Praizio

(22 ans). C'est le plus jeune et c'est une recrue depuis trois ans. Gaillard solide aux allures de grand gamin pas très à l'aise en uniforme, il a grandi dans la Basse Vallée de l'Argas, juste à côté de Pari, au milieu des champs et des fermes et s'y connaît autrement plus en vie à la campagne et en randonnée qu'en sécurité urbaine. Bon cavalier qui sait s'occuper des chevaux, il connaît un petit peu les lisières la Forêt de Sianna et ses dangers, pour y avoir chassé avec des camarades, et il n'a pas son pareil pour poser des collets pour attraper du petit gibier.

Mais Aloys, qui a femme et son premier jeune fils à Pari et qui a accepté cet ingrat travail de garde urbain pour eux, n'a jamais vu de morts de près ni jamais eu à blesser qui que ce soit. S'il doit tirer ou frapper pour tuer, il sera paralysé la première fois, le temps d'une Action au moins, avant d'agir. Et s'il tue ou aide à tuer quelqu'un, il en restera choqué. C'est réellement un bleu qui n'a guère l'étoffe pour son travail.

Omar Saerken

(31 ans). C'est un sergent des Elegiatorii, ce qui lui donne, et il sait en user, un certain aval sur la moyenne des miliciens de la ville. Une caractéristique flagrante de cet homme à la peau café au lait et

aux traits burinés, c'est de faire moins d'un mètre soixante-dix, ce qui en fait un petit homme pour les standards lossyans. Il est d'ailleurs en effet d'allure trapue, même s'il n'est pas si costaud que cela.

Omar est une grande gueule à l'abord assez rugueux ; il n'est pas très heureux de faire le garde-du-corps sur un voyage de 15 jours dans une ville paumée et ne fait rien pour cacher que cela lui déplaît. Mais c'est un homme fidèle à ses engagements qui gère plutôt bien les cas où il est pris sous le feu. Et il a aussi une certaine expérience des scènes de crime et de la logique criminelle, ce qui pourrait le rendre utile pour les PJ.

LE VOYAGE

La route entre Armanth et Arcille est relativement sûr et prend en gros entre six et sept jours de voyage, si on ne force pas le pas.

Vu que nous sommes au milieu de l'automne, après la saison des pluies (insérer ici date pour le calendrier), justement, personne ne devrait essayer de forcer le pas. Le terrain est encore gorgé d'eau ici et là et les rivières menant au fleuve Argas sont sorties de leur lit, comme chaque année. Les gués sont encore risqués à pratiquer et quelques ponts ont souffert et vont donc imposer plusieurs détours, sans compter une obligatoire traversée du fleuve par un bac.

Les voyages dans Loss, c'est important, alors autant mettre celui-ci en scène. Les trois premiers jours sont simples et monotones ; les PJs sont encore dans la Basse Vallée de l'Argas, la journée se passe à cheval, les pauses se font dans des haltes de village ou de cité. Le premier jour dans l'auberge de relais de Pari, le second à Porta-Salvi et le troisième à la frontière de la Basse Vallée de l'Argas, dans un relais de chevaux au village d'Artello, à quelques encablures du Fort des Fous. Ensuite, les trois relais à chevaux suivants sont beaucoup plus modestes (mais fortifiés, isolés dans les bois) avant la première auberge dans le village forestier de Reiga, à moins d'un jour d'Arcille.

Le trajet va se faire par un temps maussade et, si vous avez envie d'être taquin, sous la pluie, ce qui rends les routes, pourtant larges et bien entretenues, glissantes et dangereuses, sans oublier l'inconfort d'être trempé comme une soupe en deux heures de route, et frigorifié une heure après, malgré la douceur relative de ce milieu d'automne. Les relais et auberges permettent de manger chaud et dormir confortablement mais ça n'est pas non plus le luxe, loin de là, si on y met pas les moyens. Armanth est plutôt chiche avec les frais de ses *elegiatorii* et c'est la même chose pour ses mandataires ; de plus, les aubergistes profitent largement d'augmenter les frais des voyageurs, encore plus quand ils sont mandatés par la cité-État et donc, solvables. Bref, les PJ et leur escorte sont catalogués pigeons. Les *elegiatorii* se contenteront de dormir dans la salle commune et de soupe au grain et aux têtes de poisson ; si les PJs veulent mieux, il faudra sortir leur bourse et s'ils ne veulent pas payer le prix fort, il leur faudra négocier. Notons que si les PJs améliorent l'ordinaire de leur escorte, ces derniers se montreront reconnaissants et d'autant plus amicaux.

Les prix des auberges du réseau

- **Chambre double** : 6 AB
- **Chambre individuelle** : 1 AA
- **Repas simple** (soupe légumes & poisson, pain, mauvaise bière) : 6 AB
- **Repas riche** (soupe, viande séchée et lard, bonne bière ou vin) : 8 AB

- **Service de bain en chambre** : 5 AB

Oui, c'est cher, les tarifs sont supérieurs aux prix moyens indicatifs. On avait bien dit que les aubergistes prendraient les PJs pour des pigeons ! En négociant (diff moyenne 15), on peut réduire le prix moyen de 1 à 2 AB par Exploit réussi (au choix du MJ selon le service et la manière de présenter les choses) mais pas en dessous de la moitié de l'offre arrondi à l'inférieur (ce qui offre la chambre individuelle à 5 AB, par exemple).

Quelques péripéties

Non, pas de bandits de grand chemin dans la liste : des gens à cheval avec une escorte armée aux couleurs d'Armanth sont moins alléchants qu'un chariot de colporteur ou une carriole bâchée. À cheval, de bons cavaliers peuvent aisément fuir un guet-apens et des hommes armés et entraînés ne sont pas une bonne cible pour des détraqueurs.

Péage aux ponts : Les ponts ne sont pas tous gratuits et les traverser coûte une somme qui, si elle est modique pour des représentants officiels et pour les fermiers et artisans locaux, devient nettement plus onéreuse et à la tête de client pour des voyageurs de passage. Les *elegiatorii* n'ont pas de pouvoir hors d'Armanth, même s'ils sont libres de circuler à leur aise sans avoir à payer de droit de passage. Les PJs peuvent eux aussi, grâce à leur statut officiel circuler sans payer mais, forcément une fois au moins, un groupe de gardes locaux de mauvais poil, arrogants ou simplement vexés selon les réactions des PJ, va malgré tout insister et ne les laissera pas passer sans recevoir leur dû, forcément élevé, genre 1 AA par PJ. Bien sûr, les PJs peuvent s'en tirer en négociant ou en se montrant convaincants.

Passer le gué : Dans le village d'orpailleurs d'Artello, le pont a été emporté par une crue, ainsi que quelques cabanes trop proches. Reste alors à passer le gué, qui est à quelques pas, mais qui lui aussi est devenu incertain depuis la crue : des blocs de pierre se sont perdus ici et là, des trous d'eau se sont formés et le gravier n'est pas très stable, malgré des efforts de réhabilitation un peu compliqués. Quelques Tests difficiles permettront de savoir comment les PJs ressortiront de ce moment un peu difficile. S'ils pensent, avec sagesse, à alléger leurs montures et traverser à pied en portant eux-mêmes leurs affaires, les choses se passeront mieux. Des Exploits tentés permettront de traverser le gué plus vite et s'entraider (et de se tremper moins, car ce sera épuisant). Des échecs mouilleront les provisions ou feront perdre la tente ou des manteaux, un gros échec suite à des tentatives d'Exploits peuvent même blesser un cheval ou la mule, ce qui rendra les choses plus compliquées.

Chariot embourbé : En pleine forêt, un chariot de marchand de peaux et manteaux est embourbé et bloqué dans une coulée de boue la route. Les PJs peuvent décider de ne pas s'en occuper, ou de prêter main-forte. Dégager le chariot ne sera pas aisé, c'est un boulot d'une demi-journée au moins à quatre, et avec des outillages, même improvisé et plusieurs chevaux pour aider à extraire le lourd chariot bâché. D'autres voyageurs feront le détour, certains viendront donner un coup de main en cours de travail, mais si les PJs ont décidés de faire les samaritains, ils y perdront une demi-journée de voyage facile sans oublier qu'ils finiront couverts de boue, mais ils seront récompensés de manteaux de peau, sommaires, mais chauds et doublés, en remerciement !

Ploucs de salle commune : Une bonne petite bagarre pour égayer le voyage ? Les auberges accueillent les travailleurs locaux dans la salle commune, et le soir, cela boit et braille beaucoup, se vante et cherche aussi à se montrer le plus « fort ». N'importe quelle excuse peut alors mener à devoir gérer des ploucs hargneux : une femme d'épée devant des gars machos ou sexistes, un personnage trop richement

habillé qui agace les journaliers du coin ou simplement l'uniforme d'Armanth qui énerve un gars trop grande-gueule. Ça n'est pas forcé de finir en baston généralisée et sans doute qu'un peu d'intimidation ou de diplomatie arrêtera le pire. Mais il est bien possible que, après l'altercation si elle s'est mal finie pour les ploucs en question, durant la nuit, les fontes ou les selles des montures des PJs soient, par la suite, vandalisés, par exemple à grand coup de bouse de mora, par exemple...

6- Acte 3 : une ville en alerte

Les PJs arrivent donc à Arcille. Il sera plutôt amusant de les faire arriver à la tombée de la nuit, quand la ville se barricade derrière ses hauts talus et ses remparts de rondins.

Une chose est claire et saute aux yeux pour n'importe qui qui passera les portes de la petite cité : les gardes des portes de la ville et les miliciens de patrouille sont nerveux. Ils sont tous vigilants, certains sont méfiant, d'autres trahissent de la peur ou encore de la colère. Bref, il s'est passé des choses et les PJs vont très vite l'apprendre.

Leur porte d'arrivée est la porte Saline (la porte nord de la ville), qui est d'ores et déjà fermée. Même en se présentant, on ne leur ouvrira pas de suite. Des gardes viendront rejoindre les PJs par une poterne défensive ouverte dans le talus et un interrogatoire va commencer. Les questions concernent d'où viennent les PJs, quand sont-ils arrivés, pourquoi sont-ils là, montrez vos papiers, avez-vous quelque chose à déclarer, etc...

Les gardes, eux, ne voudront pas répondre aux questions. En insistant, les PJs apprendront seulement que 1) la nuit a été agitée pour la garde et 2) il s'est passé des choses graves, ce qui semble impliquer des morts. Si les PJs demandent où est Anarim et ses chasseurs de prime, les gardes se fermeront aussitôt...

Dans tous les cas, rapidement, les PJs seront escortés jusqu'au lieutenant Berken, le plus haut gradé actuellement accessible. Au sein de la caserne d'Arcille, en alerte, alors que la ville est clairement bouclée et que des patrouilles armées circulent dans les rues, Berken va raconter ce qui vient de se passer à la nuit.

Voire : Une nuit de massacre ci-dessous.

ARCILLE EN QUELQUES MOTS

Arcille est une ville fortifiée, située à la frontière entre les forêts de la Vallée de l'Argas et les marais d'Haldor. Arcille est vassale de la cité-État de Sianna qui se trouve à trois jours de route au nord-est. Arcille est bâtie au croisement entre le fleuve Argas et la Rivière Noire, qui vient des marais d'Haldor.

Sise en lisière de forêt, le nord de la ville s'ouvre sur les premiers bocages le long de la route de Sianna, tandis que le sud est parsemé de petits hameaux avec ici et là des troupeaux de sikas domestiques et de petites parcelles agricoles. Entre les deux, des bois, de la forêt parfois épaisse et nombre d'exploitations forestières. On ne trouve alors que cela sur une demi-journée de route, avec des chemins qui s'enfoncent dans la forêt vers d'autres lieux d'abattage, tous autour du fleuve. Les villages forestiers sont tous des camps de bucherons avec des chemins de halage de troncs, le fleuve servant d'artère vitale à un trafic permanent et très important.

Arcille, finalement, c'est la halte principale de tous les bucherons et trappeurs de la région pour se reposer, se ravitailler et se distraire. La ville est donc très animée, ce qui implique pas mal de risques, avec des bandes avinées armées de haches, arbalètes et fusils, peu respectueuses de l'ordre, parfois rivales, qui peuvent vite s'échauffer. Il y a d'ordinaire une assez forte présence de milices privées et de garde urbaine et les incidents, y compris mortels, sont assez fréquents. La ville compte beaucoup d'auberges et encore plus de tavernes, de maison de bains et de houris pour les bûcherons qui font la halte.

La rue principale, nommée la rue Arielle s'ouvre sur la porte Saline. Longue de 150 mètre, elle s'ouvre sur la grand-place, où se trouve le seul bâtiment partiellement de pierre de la ville, le grand temple de l'Église de la ville, qui se nomme le Temple Argus. La place, délimitée en son centre par une belle fontaine verdoyante, s'ouvre sur toutes les rues et quartiers de la ville. C'est autour de la place qu'on trouve aussi la plupart des grandes tavernes et échoppes des ravitailleurs et des épiciers. Les auberges sont en général ouvertes dans les rues adjacentes, avec une cour intérieure. Les commerces principaux sont le bois brut et la menuiserie, la peau et la fourrure de chasse, le mellia récolté dans les forêts, et le ravitaillement des ouvriers forestiers.

L'ensemble de la ville est bâti de bois, et fortifié : son enceinte est faite d'épais murs de madriers formant une coque, remplie de terre et de pierraille, avec de gros piliers de soutènement plantés sur des talus renforcés de pierre nue. Si ce n'est que du bois, les murs, hauts de sept mètres sont imposants et solides. Il y a des chemins de ronde le long de toutes les murailles et des tours de guet, de bois elles aussi, tous les vingt mètres.

Le port fluvial et le stockage du bois sont à l'extérieur de la ville, dans une enceinte partiellement fortifiée d'une palissade plus modeste. Les halls de guildes sont situés en ville, mais les comptoirs marchands se trouvent au port fluvial, qui est bien gardé par des milices mercenaires.

Si jamais les Pjs veulent s'arrêter dans une auberge, la principale est l'auberge-relais du Funduq'ham. Appelée Les Trois Fursas, elle se trouve à quelques pas de la caserne, non loin de la Grand-Place. Les prix sont assez élevés, mais le confort est à la hauteur des prix, les chambres sont spacieuses, il y a une salle de bains privés pour huit personnes avec un hammam, du personnel aux petits soins et une sécurité privée. L'autre auberge qu'on leur recommandera s'ils sont plutôt fauchés, c'est non loin de la Porte Saline, le Relais du Greffier, qui a plus des allures de taverne amélioré, des chambres doubles froides et exigus, mais une bonne carte de plats locaux pas cher.

Infos générales :

- **Population** : 2400 en été et automne, environ 3000 en hiver et printemps.
- **Dirigeant** : Conseil des Sages (Arvinus Arex, Luigi Eleccio, Umberto Matti). Les trois sages ont rang de gouverneurs indépendants régnant sur la petite agora des 14 tribuns de la ville, et sont élus pour dix ans par les notables de la ville, selon la règle qu'un sage devient représentant de Sianna (Arvinus), un autre d'Armanth (Luigi) et le troisième d'Arcille (Umberto). La cité-Etat est ainsi autonome, mais partagée entre les parrainages d'Armanth et Sianna ; si elle se considère indépendante, Arcille ne l'est pas vraiment et doit faire avec ses villes parraines.
- **Forces militaires** : une garde de 100 piétons armés et 20 cavaliers légers ; 35 Ordinatorii en charge de la protection des temples ; 50 gardes civils, trois milices mercenaires principales totalisant environ 100 hommes chargé de la protection des intérêts des guildes marchandes,

principalement autour du port fluvial ; une petite centaine de chasseurs-trappeurs pas trop mal armés recrutables en cas de besoin.

LA GARDE CIVILE

La caserne de la garde civile ne se situe pas dans l'enceinte fortifiée du Castel des Sages, mais au sud de la Grand-Place, occupant une moitié de pâté de maison avec une grande cour intérieur fortifiée abritant des écuries, les baraquements, quelques cellules et la capitainerie. L'allure générale des bâtisses et de la cour reflète le côté fortifié et violent de la ville : entrer dans une telle forteresse demanderait audace et malice. La caserne dispose de ses propres remparts et tours de guets, même si assez sommaires.

Avant tout, la garde civile, c'est une milice de police urbaine qui a pour rôle, la majorité du temps, de gérer les bandes avinées, les bagarres, les violences domestiques et les vols. Sur le total de 50 gardes civils, il n'y en a guère plus d'une dizaine à avoir une expérience militaire ou du combat réelle. En plus de la garde, il y a aussi une petite vingtaine de mercenaires payés par la Guilde des Marchands et qui servent d'auxiliaires au maintien de l'ordre mais qui se soucient plus des intérêts des marchands de la ville que de la sécurité du petit peuple.

Quand les Pjs arrivent, sans doute de nuit, la caserne est en émoi, et immédiatement, quand on y pénètre, on comprend qu'il y a eu du grabuge : les écuries ont été évacuées et fument encore après un début d'incendie, les chevaux parqués ici et là sont nerveux et affolés, il y a des taches de sang et des traces de lutte dans la cour, des impacts de balle sur les murs de bois. Pas de corps ; ceux-ci ont été déposés dans la salle commune du baraquement.

Il y a une demi-douzaine de blessés, dont trois ou quatre grave, et sept morts. Selon l'heure d'arrivée des PJ, soit des hommes préparent déjà paquetages et armes pour ce qui ressemble à une expédition précipitée, aidés d'esclaves et de palefreniers, soit les préparatifs se devinent pour un départ aux premières lueurs du jour, avec des hommes qui fourbissent leurs armures, se changent et se réapprovisionnent.

L'escorte des Pjs ne laissera pas ces derniers aller voir ce qui se passe et resteront peu loquaces sur ce qui est arrivé. La plupart serrent les dents et sont sous le choc de ce qu'ils ont vécu ou ont été témoins. Beaucoup d'entre eux n'étaient pas là : ils vivent avec leur famille et ne sont présents dans la caserne que quand ils sont de quart. Mais si les Pjs insistent, ils pourront en apprendre rapidement plus.

Voire : Une nuit de massacre ci-dessous.

RENCONTRE AVEC LE LIEUTENANT BERKEN

Les Pjs sont donc escortés jusque dans la capitainerie. Ils ne sont pas reçus dans un bureau, mais dans la salle d'arme, où le lieutenant Berken est en train de discuter de la stratégie à suivre avec ses sous-officiers, le capitaine de la garde du Conseil et le lieutenant local de la garde des Ordinarii. La pièce est éclairée, les hommes présents sont en arme, certains se sont vêtus et équipés à la hâte et tous sont clairement préparés à un départ prochain. Et tout le monde est tendu et colérique.

Berken se fiche un peu des Pjs et de leur rang de mandataire, au vu des circonstances. Il se présentera et, une fois au courant de la mission des Pjs, il résumera laconiquement pour commencer :

Le capitaine de la garde civile est mort et Tertio le Noir s'est évadé, grâce à l'aide du Mafadhi.

Aussi, pour Berken, les Pjs ne servent pas à grand-chose, si ce n'est à aller à l'auberge-relais des Trois Fursas et payer un coursier du Funduq'ham pour prévenir Armanth que leur cher prisonnier est en cavale.

Dès lors, à moins que les Pjs ne se sentent concernés et offrent leur aide ou ne veulent en savoir plus, il ne s'occupera plus d'eux : il prépare une chasse à l'homme et cela sent la vengeance à plein nez.

Ceci dit, parions que les Pjs ne vont pas en rester là, n'est-ce pas ? D'une part avant de rendre compte aux autorités judiciaires d'Armanth, il vaut mieux savoir ce qui s'est passé pour faire un rapport, d'autre part, c'est quand même une affaire qui devrait attiser leur curiosité. Il n'y a guère d'affaire de Vertus ici : après tout, les Pjs ont fait leur travail et pourraient s'en tenir là. Ainsi donc, la suite de l'aventure dépend de leurs décisions et initiatives.

Le lieutenant Berken

Homme âgé d'à peine trente ans, Darius Berken est né à Arcille et y a passé toute sa vie, en grim pant les échelons au sein de la garde civile. Père de trois enfants, mari comblé par une femme aimante et dévouée, il a une vie on ne peut plus tranquille, seulement troublée par ses compromissions avec les malfrats locaux pour obtenir une paix relative. C'est un homme assez commun, compétent mais pas vraiment taillé pour la mission qui lui est tombé dessus. Plutôt grand, pas forcément très costaud, les cheveux noirs bouclés, il a un visage rond et un collier de barbe mal taillée.

- **H5, C6, S4,**
- **Talents :** mêlée 6 (spé parade), esquive 5, tir 5 (spé : fusil), athlétisme 4
- **NS : 10**
- **Armure 7 (linotorci)**
- **Attaques :** sabre : dégâts +7, vitesse 3. Fusil : dégâts +8, vitesse 3. Epieu de guerre : dégâts +7, vitesse 5
- **Pillage :** un ou deux andris d'argent, une lance-fusil impulseur et un sabre, de qualité moyenne, une dizaine de balles, une amorce, un plastron de linotorci épais aux renforts de cuir et un pavois de linotorci.

Le sergent-chef Ordinatori Ahramed Oris

Ordinatori né à Sianna, il y a fait ses classes et est en poste à Arcille depuis moins de trois mois. Il doit faire ses preuves et vu ce qui se passe, c'est l'occasion. Fervent patriote, il aura les intérêts de sa cité-État à cœur, à commencer par la capture ou la mort du Mafadhi, à tous prix. Si on lui demande ce qu'il préfère, il choisira la mort ; le Mafadhi a massacré une partie de la famille de son mentor. Âgé d'une grosse trentaine d'années, Ahramed n'est pas vraiment très grand, mais reste impressionnant par sa carrure et sa prestance martiale, ainsi que ses manières très droites et militaires. Il est galbe et porte les cheveux très courts.

- **H5, C7, S5,**
- **Talents :** mêlée 6 (spé parade), esquive 5, tir 6 (spé : fusil), athlétisme 5, intimidation 7
- **NS : 10**

- **Armure 8 (linotorci)**
- **Attaques :** glaive : dégâts +5, vitesse 2. Fusil : dégâts +8, vitesse 3. Epieu de guerre : dégâts +7, vitesse 5
- **Pillage :** trois ou quatre andris d'argent, une lance-fusil impulseur et un sabre, de qualité moyenne, une dizaine de balles, une amorce, un plastron de linotorci épais aux renforts d'acier et un pavois de linotorci.

UNE NUIT DE MASSACRE

Les Pjs vont sûrement enquêter, poser des questions, examiner la scène, bref, en savoir plus... il est probable qu'ils reconstituent ainsi les événements, alors autant les raconter ; selon les réussites et les recherches des Pjs, ils sauront plus ou moins toute ou partie de ces événements.

En fait de nuit, les choses sont allées très vite, mais avec une organisation particulièrement maline. Il a fallu moins de 10 minutes et c'est allé si vite que la plupart des morts et blessés n'ont simplement rien vu venir.

Le déroulement des événements commence avant que l'alerte ne soit donné : deux faux mercenaires en uniforme (les vrais n'ont pas encore été retrouvés) ont gardé les portes de la caserne ouvertes, sans doutes les mêmes qui ont mis le feu aux écuries. Dans la cohue, personne ne s'est demandé qui ils étaient et ils ont disparu à la fin de l'attaque.

Entre temps, au moins trois assaillants ont pénétré l'enceinte, en passant de toit en toit sans jamais se faire repérer par la garde de quart. La nuit les a grandement aidés. Un seul homme a pénétré les cellules en profitant du chaos de l'incendie ; les quatre hommes qui étaient en poste ont été éventrés, littéralement sans avoir eu le temps de saisir leurs armes. Ils ne s'attendaient pas du tout à ce qui allait arriver et le tueur ne leur a laissé aucune chance. Un seul est encore en vie, mais il ne passera sans doutes pas la nuit. Le seul autre prisonnier des geôles a lui aussi été tué, le dos lacéré jusqu'à la colonne vertébrale quand il a tenté de s'enfuir.

Dehors, les premiers à comprendre ont été fauchés par des sniper à peine après avoir quitté les baraquements. Les tireurs ont usé d'arbalètes mécanique, sans doutes à double tir, et non de fusils, ce qui les rendait encore plus silencieux. Les tirs sont incroyablement précis, c'est la tête, le cou ou le foie qui ont été visés.

Les gardes suivants qui ont réagi et n'ont pas eu le réflexe de s'abriter font partie des morts, tandis que Tertio le Noir a été évacué par les assaillants, sur des chevaux volés dans la caserne. Le tout n'a duré que quelques instants, avec une coordination si parfaite que cela semble fantastique. Tous les témoignages insisteront sur ce point : les attaquants agissaient comme s'ils savaient exactement où tirer, où frapper et quoi faire pour se couvrir les uns les autres. Aucun d'entre eux n'a été touché ou blessé, comme s'ils savaient d'avance ce qui se passait.

En tout et pour tout il n'y a eu que cinq hommes, dont deux déguisés, pour atteindre Tertio le Noir, le libérer et fuir. Pratiquement tous les traits tirés par les assaillants ont semblé faire mouche, même si tous les coups n'ont pas été mortels ; le dernier mort est le garde qui a tenté de refermer les portes de la caserne. Il est le seul tué par un impulseur, d'ailleurs.

Le temps que la caserne sonne l'alerte, les six hommes avaient déjà atteint les jardins potagers et les friches au pied du castel du Conseil des Sages. La fuite a été très simple : des cordes à nœud étaient déjà prêtes et les attendaient, avec une aide extérieure pour les hisser. Tout était préparé et organisé et on peut saisir facilement l'effroi de la garde urbaine : le travail est remarquablement professionnel et d'une propreté implacable. Les carreaux perce-armure retrouvés sur place ne pourront être reliés à aucun artisan local, que ce soit à Arcille ou Sianna, la piste en ville s'arrête à la palissade et le temps pluvieux rendra toute tentative de suivre une piste très difficile.

Cela n'a pas empêché Anarim et ses chasseurs de prime de se lancer à la poursuite des assaillants immédiatement. Berken n'a pas pu les retenir et le venanditi est parti depuis déjà un moment, avec une petite heure d'avance sur les PJs, s'ils le demandent.

7- Acte 4 : la traque

Bon, à ce stade, la grande question sera : est-ce que les PJs se lancent de suite, ou préfèrent attendre que le jour se lève ? On ne saurait trop suggérer que suivre des traces et courir après des hommes dangereux en cavale paraît d'une part, plus malin de jour, d'autre part plus sage en étant entouré d'hommes en armes. Ceci dit, Berken se fiche de ce que feront les PJs sauf si ces derniers ont su le convaincre qu'ils ne sont pas de simples gratte-papiers officiels d'Armanth qui ne présentent aucun intérêt pour sa mission : il partira à l'aube, avec tout une patrouille, accompagné d'un détachement d'ordinatorii.

Donc que feront les PJ ? Là, la question reste ouverte. Il est cependant facile de les aiguiller s'ils réfléchissent à leur décision. D'une part, pour être payés la totalité de leur cachet, il faudrait qu'Anarim mette la main sur Tertio. D'autre part, des Pjs très enthousiastes pourraient se dire que s'ils mettent la main sur Tertio le Noir eux-mêmes, ils pourraient fort bien empocher les 500 AA de sa prime, quitte à la partager, par exemple, avec les différents intervenant. Le Mafhadi a lui-même une prime de 400 AA sur sa tête (Sianna n'est pas aussi riche qu'Armanth) qui est elle aussi alléchante. Le lieutenant Berken ne cracherait pas sur une part de cette dernière prime, qu'il partagerait avec ses hommes, même si sa principale motivation tient plus de la vengeance. Bien sûr, il reste la possibilité que les Pjs restent en ville, à attendre le retour de la patrouille de Berken ou des nouvelles d'Anarim, ce qui serait plutôt prudent. Le souci est qu'ils ne vont pas avoir de nouvelle d'Anarim (voir ci-dessous) et quand à la patrouille de Berken, elle ne reviendra que trois jours plus tard, amputée de plusieurs hommes après être tombée dans un guet-apens (voir ci-dessous).

Mais dans tous les cas, les PJ ont fait un voyage qui, même relativement calme, a été fatigant et ont besoin de repos. Et s'ils n'ont pas encore compris à quel point le Mafadhi est dangereux et l'étendue des risques de se lancer à sa poursuite, seuls, là, vous ne pouvez rien pour eux. D'ailleurs, les deux gardes qui escortent les Pjs seront les premiers à dire que partir en traque, de nuit, en forêt, en petit nombre, c'est une mauvaise idée.

Aussi considérons que les Pjs vont proposer d'accompagner Berken et ses hommes le lendemain matin, ce qui leur assurera une escorte conséquente : le lieutenant berken, six de ses hommes à cheval, le sergent-chef ordinatori Oris et deux de ses légionnaires.

Entretemps, Les Pjs peuvent passer ce qui reste de la nuit à l'auberge-relais des Trois Fursas. Ils y seront bien accueillis et le chef leur proposera même un pâté en croûte de canard, du potage aux

champignons et de la bière brassée, ainsi que des chambres avec service de bain, et un garçon d'écurie pour leurs chevaux.

Le lendemain, à l'aube, les choses sérieuses commenceront...

LAPISTE

C'est donc, sauf si les joueurs se sont lancés seuls, soit avant Berken et ses hommes, soit à sa suite ou à son retour après trois jours d'attente, une compagnie non-négligeable qui s'enfoncé dans les profondeurs des forêts de l'Argas.

Du côté de Berken, deux de ses hommes sont des pisteurs et chasseurs compétents, mais trouver la bonne piste va surtout être l'affaire d'interrogatoire auprès des fermes et des ateliers locaux autour de la ville, depuis le point de départ de la piste, derrière la palissade. Une troupe de chevaux, de nuit, cela ne passe pas inaperçu, surtout suivie par une autre troupe qui la talonnait (Anarim et ses chasseurs de prime) ; les paysans et ouvriers locaux ont entendu le passage, certains ont pu voir plus ou moins dans quelle direction la troupe se dirigerait et des traces fraîches au sol achèvent de permettre assez aisément d'avoir une direction précise et une piste sûre.

Là, pour le coup, si les Pj ne sont pas des pisteurs, ils vont devoir se contenter de suivre. Poursuivre la piste n'est pas si difficile, mais il faut s'y connaître et c'est la compagnie de Berken qui donne le rythme. Une chose est évidente : la troupe du Mafhadi, constituée de 9 chevaux bien chargés, a pris de l'avance, fonçant aussi vite qu'il est possible de le faire. Prenant les pistes forestières, qu'ils semblent bien connaître, ils n'ont qu'à peine ralenti le rythme. Autant dire qu'ils doivent déjà être loin ; les pisteurs estimeront à la fin de la première journée de traque que le Mafhadi et Tertio ont une bonne journée d'avance.

Berken va donc refuser que la troupe s'arrête pour la nuit. Il n'y aura que de courtes pauses, ce qui va rendre la vie difficile aux chevaux et aux cavaliers. Ce sera une épreuve qui ne sera pas sans conséquences. Hormis celles pour les Pjs, l'équipée de Berken souffrira aussi : durant la nuit, un des chevaux se foulera une patte, dans une violente chute, obligeant deux hommes à rebrousser chemin, l'un transportant l'autre sur sa monture.

LE SORT D'ANARIM

Après une journée et une nuit entière de chevauchée sur des pistes étroites, entrecoupées de courtes pauses, tout le monde est bien lessivé, même si Berken ne lâche pas l'affaire ; ses hommes sont d'ailleurs pour la plupart très remontés, même si plusieurs ont peur : ils traquent peut-être bien un véritable démon sanguinaire et insaisissable, réputé invulnérable.

Le Mafhadi a clairement évité les exploitations forestières et les hameaux, s'enfonçant toujours plus loin vers les montagnes. Il a pris le même risque que Berken : pendant toute la nuit et le premier jour, lui et sa bande ont chevauché sans pratiquement aucune pause. Mais hommes et chevaux ne peuvent pas tenir bien longtemps ainsi ; aussi à la moitié de la seconde journée, il a établi un bivouac, bien caché au creux d'une énorme souche qui pourrait facilement abriter une cabane. La troupe et les chevaux ont ainsi pu prendre un peu de repos, du moins assez pour repartir, à la tombée de la nuit, à un rythme plus raisonnable.

C'est là qu'Anarim et ses hommes les ont rattrapés et retrouvés, grâce au flair du chien du venanditi. Ce dernier aura une certaine importance, comme on va le voir.

Anarim et ses chasseurs de prime avaient toutes les raisons de penser pouvoir prendre le Mafhadi et ses hommes au piège ; le bivouac était gardé, mais l'ensemble des 9 hommes, y compris Tertio, était bloqué dans leur cachette. Il suffisait d'approcher furtivement, d'encadrer l'entrée de la souche avec de bons tireurs, puis d'ouvrir les hostilités en abattant les guetteurs puis en lançant un ultimatum aux survivants.

Si la première partie du plan a pratiquement réussie, le venanditi et ses chasseurs de prime n'ont pourtant eu que le temps de tuer un seul des guetteurs. Le second a eu le temps de s'abriter et riposter et, dès lors, l'ensemble des chasseurs de prime s'est fait massacrer : grâce aux fétiches de conscience, le Mafhadi savait où se trouvait chaque assaillant, que ces derniers tentent de se cacher n'y changeait rien.

Quand Berken et les Pjs trouveront le bivouac et la grande souche, il ne reste rien au premier regard, sauf ici et là des traces de lutte dans les feuilles mortes, y compris du sang. Les corps ne sont pas là ; ils ont été jeté dans un ravin à quelques dizaines de pas de là, et les morts sont éparpillés aux alentours, éventrés et sévèrement abimés. Les charognards locaux s'en sont donné à cœur joie et d'ailleurs des toshs s'égayèrent en râlant devant qui viendra les déranger et chercher les corps. L'équipement des chasseurs de primes a été pillé sommairement, seul l'essentiel, armes, munitions, valeurs, a été pris. Il sera facile de reconnaître Anarim, malgré l'état des corps : son annulaire gauche manquant est un bon indicateur.

Le Mafhadi n'a cependant pas perdu de temps à essayer de trouver les chevaux des chasseurs de prime ; après deux jours, ceux-ci se sont dispersés pour fuir les prédateurs. À vous de voir s'ils ont fini en pâté pour griffons ou si les Pjs pourraient en retrouver. Les dit-chevaux sont de race et de qualité, des pur-sang étéociens, bien dressés. Ça peut être une jolie récompense occasionnelle aux efforts des Pjs pour les retrouver.

Et le chien dans tout cela ? Le mastiff a survécu et c'est lui qui risque le plus d'intéresser les Pjs (et Berken, qui n'est pas idiot). L'animal a été blessé dans la bagarre et s'est caché dans un creux, non loin de la dépouille de son défunt maître, le temps de reprendre ses esprits et pleurer son patron. Le pauvre chien a perdu une bonne partie de l'oreille gauche et un bout de peau et de fourrure, mais il a pu s'en remettre. L'approcher ne sera pas trop difficile –sauf si on s'y prend trop frontalement, cela reste un chien de chasse et de garde à la carrure respectable – et une fois nourri et soigné, le mastiff va devenir fort utile, car lui peut pister Tertio le Noir et le Mafhadi très efficacement et il est très bien dressé à cela.

LE GUET-APENS

Là, Berken, ses hommes et les Pjs vont devoir repartir, avec comme petit atout le chien d'Anarim. Mais Berken et Oris ne peuvent pas laisser des corps sur place à la merci des animaux : il faut les ramener et leur offrir des funérailles décentes, ce qui veut dire deux hommes de moins pour ramener les corps.

Berken compte sur la relative supériorité du nombre de sa troupe (Pjs compris), mais il ne reste donc que les trois ordinatorii, Berken et ses deux hommes, et les Pjs et leur escorte éventuelle. Ceci dit, si

les Pjs n'étaient pas bien armés, les deux miliciens à partir leur auront proposé leurs fusils et quelques balles et amorces.

Mais le Mafhadi n'est pas idiot et il sait qu'il est poursuivi et ne pourra semer ses poursuivants. Il a donc laissé en arrière ses six comparses, qui vont tendre une embuscade à la troupe de Berken et des Pj. Pour rappel, ces derniers sont fanatiquement dévoués. Ils vont monter un piège visant à faire un maximum de dommages et de morts et sont prêts à tous y passer si nécessaire, bien qu'ils soient convaincus de pouvoir réussir un guet-apens avec un minimum de pertes de leur côté ; ils connaissent un peu le terrain et ont une dizaine d'heures d'avance pour préparer leur coup.

Après un jour de chevauchée, depuis la découverte des restes d'Anarim, à peu près à la fin du jour, Berk et les Pjs arrivent au niveau de l'embuscade. Et là, pour le coup, si les Pjs ont soigné et gardé le mastiff, celui-ci va les sauver du désastre. Le premier cavalier, un ordinatori ne verra rien venir, il n'aura pas le temps de comprendre quand le chien se mets soudain à aboyer. Il chute avec sa monture dans le trou savamment dissimulé sur la piste et pourvu de courts pieux aiguisés. Mais le second cavalier, un des traqueurs de Berken, a le temps d'être alerté et échappe au collet soudain tendu en travers de la piste, évitant le pot à feu jeté par le premier assaillant, au moment où les 5 autres tirent leurs traits sur la troupe. Le cavalier finit au sol, mais en vie.

A la première salve, un second ordinatori meurt sur le coup, Oris est gravement blessé, ainsi que le cavalier de Berken encore à cheval. Les deux derniers traits sont pour les Pjs ou leur escorte : les hommes du Mafhadi ont eu le temps de viser (+10 à leur première Action) et tirent pour tuer. Si vous ne voulez pas tuer les Pjs, les traits peuvent fort bien atteindre leurs chevaux. Le pot à feu dégage flammes et fumée et gêne la vue, les chevaux s'affolent et toute personne à cheval va devoir réussir un Test d'équitation diff 20 pour contrôler sa monture et pouvoir agir. Pour qui n'a pas de talent en équitation, réussir au moins un 15 permettras seulement de pouvoir décider entre diriger sa monture ou mettre pied à terre. En cas d'échec, c'est l'affolement des chevaux qui vont fuir le danger avec le risque de se faire désarçonner (test de Puissance +athlétisme diff 15 pour ne pas finir à terre, et perdre un tour de combat à se relever).

Le second assaut est au contact. Les six brigands attaquent avec des pieux ; ils ne visent pas les humains mais avant tout les chevaux et ils chargent, tuant le cheval du dernier milicien, qui tombe sous sa monture et est hors-de-combat. À voir comment se passe leur assaut sur les autres montures, Pj, compris. Une fois cela fait, ils sortiront des sabres pour la mêlée. Le combat est violent, impitoyable et risque de laisser ce qui reste de Berken et ses hommes sur le carreau. À vous de voir si vous souhaitez faire combattre tout le monde ou seulement gérer les Pjs contre les malfrats ; au moment de la mêlée, il ne reste que les Pjs, Berken, et un ordinatori, ainsi que le mastiff (qui peut très bien sauver la vie de l'un des Pjs en venant prêter main-forte) contre les six bandits. Ces derniers sont là pour faire un max de morts ; ils ne fuiront que si, à la fin du tour de combat où ils sont au contact, il ne reste que deux d'entre eux. Ils ne se rendront cependant pas ; il est possible d'en capturer un, mais seulement blessé ou neutralisé et il ne lâchera des infos que sous la torture ou la coercition.

Les bandits

- **H4, C7, S4,**
- **Talents :** mêlée 6, esquive 5, tir 5, athlétisme 4
- **NS : 10**
- **Armure 6**

- **Attaques** : sabre : dégâts +7, vitesse 3. Épieu de guerre : dégâts +7, vitesse 5. Arbalète de guerre : dégâts +6, vitesse 3 (rechargement une séquence) (valeur d'armure -3/sauf linotorci)
- **Pillage** : deux ou trois andris d'argent, une arbalète et une demi-douzaine de carreaux, un sabre et un gilet de maille à manches courtes qui sera sans doute difficile à ajuster sans passer par une bonne forge.

Bon, le but est que les Pjs survivent à l'embuscade. Leur escorte et leurs chevaux sont plus susceptibles de mourir qu'eux et les malfrats (comme les miliciens) sont des sbires qui ne devraient pas leur résister. Ceci dit, en cas contraire, s'ils ne sont pas idiots, les Pjs fuiront, ce qui peut mener à la scène suivante de cet acte. D'ailleurs, si les Pjs n'ont pas le profil de combattants, Berken aussi bien que leur propre escorte, leur aura crié de fuir. Le mastiff fera pareil et, quoi qu'il arrive attirera de son mieux l'attention des Pjs, pour qu'ils le suivent : il a toujours la piste au nez et il ne va pas la lâcher, lui.

Quel que soit l'issue de la bataille et les survivants le constat est simple : il y a des morts, des blessés et Berken doit renoncer à la poursuite et rentrer avec les blessés comme il peut. Le plus proche camp de bûcherons connu est à quelques heures de marche ; une fois atteint, il pourra sauver ses hommes et peut-être envoyer un messenger chercher des renforts. Ceci dit, il ne renoncera pas et compte revenir le plus vite possible reprendre la traque.

Si les joueurs ont fui la bataille, comme expliqué plus haut, c'est le chien qui va les guider à la chaumière qui a servi de cachette à Tertio ces derniers mois. Sinon, les deux autres solutions sont que les PJs suivent la piste toujours grâce au chien, ou qu'ils aient fait parler un assaillant survivant qui aura seulement avoué sous la torture que leur repaire est une chaumière non loin. Enfin, c'est celle de Tertio, mais ces derniers pensaient l'employer comme refuge.

LA CHAUMIÈRE

La chaumière, une petite bergerie avec son étable, a été le refuge de Tertio le Noir depuis presque une année. C'est aussi là qu'il a travaillé sur les Fétiches de Conscience et qu'il a caché ses notes ainsi que plusieurs appareils. On s'étonnera que le Mafhadi et lui ne se soient pas arrêtés pour tout récupérer. Ils l'ont fait ! Mais ce que cache la chaumière, Tertio n'en a jamais parlé. Il a fini par comprendre que Maden était fou et rongé de haine, obnubilé par les armes Anciennes et les moyens d'assouvir sa vengeance. Aussi, même s'il a révélé le pouvoir des Fétiches de Conscience, qu'il a trouvé dans des Ruines Anciennes uniques, il n'a jamais dit à Maden comment trouver ces ruines, et a caché les fétiches qu'il avait collecté et n'avait pas encore remis au Mafhadi.

La chaumière est de petite taille, avec un confort spartiate. Environ 4m sur 5, une porte, une petite fenêtre, un lit sommaire avec draps et couvertures, une table, un petit banc, un foyer, avec des étagères d'un espace de cuisine et, sous le lit, des affaires de voyage, y compris un sac de randonnée, avec gourde, matériel à feu, lanterne au mellia, une vieille cantine et une bourse contenant une dizaine d'andris d'argent ainsi qu'un nécessaire d'écriture incomplet, y compris du papier. Le reste des affaires personnelles de Tertio était sur lui quand il fut capturé par Anarim, mais le plus important est dans sa cachette. Il y a aussi de quoi cuisiner dans la chaumière, des provisions et quelques médicaments et nécessaire de premier soin assez sommaire.

La chaumière se situe non loin (une demi-heure de marche, 3 milles) de la croisée de plusieurs routes, avec quelques petits villages aux environs (le plus proche est à deux heures de cheval, environ 12 milles), principalement des exploitants forestiers et des éleveurs et trappeurs.

La cachette

Tertio n'a pas eu trop d'efforts à faire pour trouver une excellente cachette : la chaumière était employée, il y a une dizaine d'années, par des contrebandiers qui venaient y cacher des épices (des drogues, principalement des champignons) ainsi que des alcools frelatés concoctés avec les dits-épices. Ceux-ci avaient creusé et consolidé une petite galerie sous la bergerie, dont le puit d'entrée est simplement dissimulé sous l'abreuvoir de pierre qui se trouve contre la chaumière.

Il n'est pas difficile de trouver la cachette... à la condition d'y penser : un ruisseau coulant dans la clairière alimente constamment l'abreuvoir, mais une petite planche et des galets permettent de détourner le filet d'eau. Puis, il suffit de pousser l'abreuvoir, ce qui demande quelques efforts –il pèse son poids s'il est rempli d'eau. Ceci dit, il glissera plus facilement que les PJs pourraient le croire : il est posé sur de sommaires rails de fer, dissimulé dans l'herbe et, avec un bon levier, une personne seule peut dégager l'accès au puit qu'il cache.

Le puit est profond (3m50). Consolidé par des madriers et un treillis de branches, on peut y descendre par une échelle. Le tout est humide et glissant au possible, et le fond du puit est rempli d'eau sur 50 cm. S'y ouvre une cavité pas bien large où on ne peut passer que dos baissé, qui fait environ deux mètres avant de s'évaser en une chambre plus vaste. Le plafond est à deux mètres – attention à la tête pour les plus grands, les poutres de soutènement sont à 1m80 – et la pièce, large de 2m50 mètres environ, est profond de 5. On comprend assez vite l'usage de cette chambre : des étagères sommaires sur les côtés portent encore des caisses et des sacs où on peut trouver des restes moisissés de divers épices (herbes à fumer, pavot, champignons), quelques bouteilles oubliées et deux ou trois petits tonnelets sont encore remplis d'un alcool très fort aux parfums de champignon et d'alcool à brûler. En farfouillant vraiment, on peut même trouver, dissimulé dans un tonnelet enfoncé dans la paroi, une cassette avec quelques monnaies (environ 20 andris d'argent en monnaie, une barre de commerce de 20 andris d'argent), un petit bracelet d'or fin martelé (10 AA) et un registre comptable sommaire, dont les dernières entrées remontent à dix ans.

Mais le plus intéressant, lui aussi bien dissimulé, mais facile à repérer si on se met à chercher, en comparant les couches de moisissures et de poussière sur les surfaces, c'est une peau qui emballe une grosse bourse de cuir imperméabilisé, le tout caché dans une cavité sous une des étagères à bouteilles. À l'intérieur de la bourse, un carnet relié, roulé, où Tertio a consigné son journal. Et trois petits objets en métal brillant, présentant une forme douce et organique, qui pourraient passer pour des bijoux délicats ou des broches à cheveux : les fétiches de conscience.

Le carnet

Le carnet contient des notes personnelles de Tertio, qui font référence à l'évènement décrit au chapitre 2 : on peut y apprendre quel était le but de Tertio est qu'il n'a pas compris ce qui a pu arriver et comment a pu dégénérer le drame qui l'a conduit à être recherché.

On peut y trouver ses soupçons d'un complot, bien qu'il ne comprenne pas quel en serait l'intérêt ou l'enjeu. Il pense réellement qu'il y a ici une manœuvre liée à une vendetta de maîtres-marchands et, à son avis, ce sont les **Albertei** eux-mêmes qui ont fomentés ce complot afin de se faire bien voir et se

placer en victime auprès du Conseil des Pairs. Il soupçonne aussi une complicité de l'adversaire des Chausses Noires, les Guffs, qui auraient alors aidés les Albertei à mener à bien ce drame et se débarrasser ainsi de leur adversaire au passage. Mais comment, pourquoi, pour éliminer ou discréditer quel rival ? Il n'en a pas la moindre idée.

Puis, il parle de sa rencontre avec le Mafhadi, et cite le nom de Maden, comme peut-être le nom de son chef, mais tout le monde appelle ce dernier, dans l'organisation, le Mafhadi. Il le décrit sommairement et explique le peu qu'il sait à part quelques généralités sur son groupe et ses motivations, à savoir sa haine envers Armanth et son obsession pour les Artefacts Anciens, en tant qu'armes. Clairement, Maden a organisé plusieurs raids, pillages et cambriolages dont le but réel était de réunir des informations glanées chez des marchands et érudits trafiquants de ces objets, pour connaître les emplacements de ruines anciennes ou d'artefacts laissés chez des collectionneurs.

Tertio ne parle pas beaucoup des fétiches de conscience, même si clairement, il les a étudiés et les a expérimentés. Il avertit seulement de les manipuler avec précaution, avec des gants et explique que ces derniers se posent sur la peau, sur la tempe, pour fournir leur capacité de vision et de conscience. Il mentionne seulement, à travers des notes et croquis, la capacité de ces objets à reconnaître les choses et les gens, même derrière un abri ou couvert, même cachés. Et il a recopié quelques tracés de cryptogrammes Anciens, que personne ne sait parler, et dont il n'existe que très peu d'écrits retrouvés.

Tertio déconseille enfin l'usage de ces choses, car il soupçonne que les fétiches ont une emprise démoniaque sur qui en use et que cette dernière explique la folie du Mafhadi et de ses lieutenants. S'il en a caché trois, il affirme qu'il y en avait une dizaine là où il les a trouvés et il pense qu'il y en aurait encore d'autres, pour qui se donnerait les moyens de fouiller.

LES FÉTICHES DE CONSCIENCE

Un fétiche de conscience, ça ressemble à un petit triangle allongé à la face bombée, aux angles doux et arrondis, avec des rainures délicates, qui semble fait d'un alliage de platine. La face intérieure du triangle (celle qui reposerait contre la peau, en cas d'usage) comporte une protubérance en demi-cercle, à la structure complexe quand on regarde en détail... et qui renferme une petite quantité de loss-métal (ou de loss-cristal, impossible de savoir sans démonter), de l'ordre de 10 grammes.

Autant dire que sa nature comme Artefact Ancien saute aux yeux pour qui les connaît. Pour la plupart des gens, cependant, ça ressemblerait à une broche ou un bijou de cheveux d'un goût discutable mais d'un prix apparent certain.

L'avertissement de Tertio sur la manipulation des fétiches est très sérieux : poser un doigt sur la protubérance et en même temps faire contact avec la face externe du bijou, et c'est une décharge électrique assurée de 2d10 NS de dégâts non-mortels.

Comment ça fonctionne ?

Le fétiche de conscience adhère à la surface sur laquelle on le pose par effet Van der Waals (du nom de la force de Van der Waals, qui explique la liaison entre atomes et qu'exploitent des animaux comme les geckos pour adhérer à n'importe quoi). Pour cela, il suffit de donner un petit coup à sa face externe ; un simple coup avec le doigt suffit pour qu'il colle avec force. Le retirer ne demande cependant pas vraiment d'effort.

Mais le fétiche ne fonctionne que s'il colle sur une partie du corps proche du cerveau, comme la tempe. Sinon, il ne s'active pas. Il doit pouvoir se mettre en lien avec un cerveau pour être opérationnel. Pour l'arrêter, il suffit de le cogner une fois. Et comme dit plus haut, il se retire sans mal.

Ça fait quoi ?

Un fétiche de conscience est une sorte de capteur tactique en vision augmentée qui affiche une image uniquement perceptible par l'utilisateur, par-dessus ce qu'il regarde. Cette image analyse créatures et objets, en créant une surbrillance et en fournissant, quand on sait le manipuler, des informations sur les « cibles » observées. Le capteur reconnaît les formes de vie, les armes, les sources d'énergie (comme le loss-métal, sous forme de lingots, de barres, d'amorces et de piles) mais aussi les émissions radiatives (comme le feu).

Le fétiche est avant tout une machine d'assistance tactique au combat et c'est là qu'il est terriblement efficace et explique bien des choses sur le danger du Mafhadi et de ses lieutenants : il peut anticiper les positions et parcours des cibles observées par l'utilisateur, même si un couvert dissimule la cible. Ainsi donc, l'utilisateur voit non seulement les cibles, mêmes cachées, mais il peut voir le parcours estimé que ces dernières vont suivre et les mouvements probables qu'elles vont effectuer. En clair, un fétiche vous montre ce que l'adversaire va faire avant que ce dernier ne le fasse.

En terme de jeu :

1- le porteur d'un fétiche bénéficie d'une Augmentation Gratuite à tout Test d'Action de Combat, quelle qu'elle soit, et d'une Augmentation Gratuite dans tout Test de Perception consistant à détecter une créature ou un individu, qu'il soit en train de se cacher, de fuir, etc...

2- le porteur d'un fétiche détecte automatiquement les sources de loss-métal dans son angle de vue, à portée de 20 mètres, ainsi que toute forme de source électrique et de source importante de chaleur (lanterne, torche, etc.). Comme les Chanteurs de Loss ont un champ bio-électrique particulier, le fétiche (qui ignore totalement ce qu'est un Chanteur de Loss), les assimile aussi à une source électrique.

Les capacités d'un fétiche de conscience ne s'arrêtent pas là mais, pour les comprendre, il faut arriver à saisir que le fétiche fournit des informations dans une langue que personne sur Loss n'a jamais pu déchiffrer et dont on ne connaît même pas l'étendue réelle des cryptogrammes. Il est possible de manipuler de la main les informations affichées en réalité augmentée et de « naviguer » dans les données et options du fétiche, qui peut analyser beaucoup de choses. Mais pour cela, il faudrait arriver à comprendre la langue des Anciens, un exploit que personne n'a jamais réussi à approcher.

A vous de voir si vous voulez ou non faciliter la vie des PJs qui chercheront à percer les secrets des fétiches. Sachez cependant que pendant la suite de la campagne, ils en auront l'occasion. Je vous conseille donc de conserver l'aspect mystérieux et hermétique de ces objets ; ils le sont réellement et, techniquement, aucun lossyan n'a la moindre chance de comprendre réellement leur nature et leur usage.

Les effets secondaires

Contrairement à ce que dit Tertio, les Fétiches n'ont rien à voir avec la haine démente du Mafhadi ; il n'a pas besoin de cela pour expliquer son comportement. Par contre, les fétiches de conscience provoquent des maux de tête progressifs quand on les emploie. En une heure, c'est une migraine

assurée qui mettra plusieurs heures à se calmer. Et plus on en use, plus c'est difficile, ce qui ne doit pas forcément aider un utilisateur à l'humeur peu aimable à s'assagir. Les fétiches n'ont aucuns autres effets nocifs ; ceci dit, qui voudrait jouer avec le feu et garder en fonction un fétiche des jours durant pourrait risquer bien plus qu'une très grosse migraine ; après tout, ce truc scanne le cerveau et il n'a pas été pensé pour un cerveau humain.

8- Épilogue

Sauf massacre en règle de toute la caravane de Berken, un messenger ou deux auront pu être envoyés chercher des secours après le guet-apens.

Les secours arriveront en moins de deux jours. Un petit sloop lévitant envoyé par les autorités d'Arcille viendra survoler la chaumière, avant de descendre vers la vallée, à quelques milles, pour trouver un bras de rivière où se poser. Trois ordinatorii, dont un médecin compétent et une demi-douzaine de soldats de la ville, viendront ramasser tout le monde et les faire embarquer.

Le Conseil des Sages d'Arcille a des questions à poser aux survivants et si Berken est encore en vie, ça va sonner pour son grade, qu'il risque bien de ne pas garder. Ceci dit, les PJs auront le temps de se reposer une soirée complète, et recevoir les soins nécessaires. Le Conseil des Sages veut un rapport et, dans l'affaire, les Pjs sont quelque peu mêlés à l'histoire sans que ces derniers aient été au courant de leur mission.

Les Pjs devront donc rendre des comptes, mais leur statut d'émissaire leur évitera des ennuis. Par contre, les Sages vont insister lourdement pour que les PJs aillent voir ailleurs s'ils y sont : l'affaire prend désormais une tournure locale importante et Arcille semble clairement décidée à aller envoyer un détachement musclé pour mettre fin aux agissements du Mafhadi et ne tient pas à avoir les PJs dans les pattes.

Est-ce que les PJs montreront leur incroyable trouvailles, les fétiches ? S'ils le font, les choses changeront clairement en terme de réaction de la part des Sages, qui commenceront par vouloir conserver précieusement ces objets, afin de pouvoir les faire étudier à loisir par des spécialistes de l'Église, de préférence celle de Sianna. Mais si les PJ insistent ou négocient, les Sages leur confieront la mission de ramener un fétiche à Armanth et de confier ce dernier aux autorités de la cité, afin de percer ses mystères.

Que feront les Pjs ?

Bonne question ! Se lancer seuls à la poursuite du Mafhadi semble un peu suicidaire et sera vain : aidé par ses alliés de la Vallée de l'Argas, il aura vite disparu dans les montagnes.

Arcille refuse de les mêler à l'expédition qu'elle prépare, et pour cause : les Sages ne savent pas grand-chose et cette expédition ressemble clairement à une tentative vouée à l'échec, dont la raison réelle d'être est de sauver la face en attendant d'enquêter et d'avoir de vraies pistes.

Le travail des Pjs semble fini, pour le moment et le retour à Armanth la meilleure option. Mais Armanth est, elle aussi, impactée par les événements, et la piste de Tertio et du fétiche vont se poursuivre là-bas.

Ceci dit, les Pjs peuvent vouloir enquêter à Arcille et dans sa zone de contrôle, malgré l'avertissement des Sages de ne plus s'en mêler. Et ils pourraient trouver quelques informations supplémentaires. Mais ceci est pour la suite de la campagne !