

L'ÉPÉE DE LA DISCORDE

Cet épisode hors-saison pour Terre² invite les joueurs à enquêter dans une petite cité du Royaume de France pour le compte d'un contact de l'Organisation. Un simple cambriolage qui tourne mal pourrait provoquer le déshonneur d'une famille de la noblesse si l'objet volé n'était pas retrouvé à temps.

SYNOPSIS

Les héros sont sollicités par un de leurs contacts pour retrouver l'épée d'un chevalier dérobée dans un musée. Sur place, ils découvrent des indices incriminant un Mental et menant à la planque du cambrioleur. Les héros peuvent interroger le propriétaire de l'arme volée qui révèle les noms de quelques ennemis de sa famille ou suivre les traces laissées par le cambrioleur qui mènent jusqu'au repaire du malfrat, bien difficile à attraper même s'il est blessé. S'il est capturé, il révélera des informations sur la Mentale qu'il a affrontée en échange de sa liberté mais ne dira rien sur son commanditaire auquel il a déjà remis l'épée. Enfin, lors de l'inauguration de l'exposition mettant en avant les armes de la famille du chevalier, une altercation incite les héros à jeter leur dévolu sur un invité retors chez lequel ils pourront récupérer l'épée.

L'HISTOIRE

Il y a quelques années, Jourdain Renaud, un employé du Félibrige – une école de linguistique – se trouvait à Massilia pour étudier des manuscrits en langue occitane. Alors qu'il se promenait sur le port à la nuit tombée, il remarqua un homme débarquer discrètement d'un bateau de fret, une femme dans ses bras. Tous deux étaient visiblement malades et affamés et Jourdain les soupçonna aussitôt d'être des clandestins. Après avoir prononcé quelques mots en russe, l'homme s'effondra sur le quai et rendit son dernier soupir. Sans hésiter, Jourdain emmena la jeune femme avec lui et s'occupa d'elle le temps qu'elle recouvre des forces. La jeune Marpha, une Mentale traquée, expliqua qu'elle avait fui l'U.R.S.S. en compagnie de son fiancé et s'était cachée avec lui dans les cales d'un navire marchand.

Quatre ans plus tard, Jourdain Renaud travaille toujours pour le Félibrige et œuvre également pour le musée des arts de Castelnaudary où se tient une exposition sur le thème de la chevalerie française. De nombreuses armes, armures et tenues y sont présentées, dont celles des De Vesian, une famille de la noblesse locale. Parmi ces objets se trouve l'épée ancestrale de la famille que le chevalier Humbert de Vesian devra brandir lors d'un tournoi prestigieux qui se tiendra dans quelques semaines. Sous la protection de Jourdain Renaud, Marpha, qui s'appelle désormais Marie, s'est parfaitement intégrée et travaille au musée.

Artus de Stadieu, un jeune chevalier qui n'a aucune des qualités requises pour ce titre, participera pour la première fois aux joutes de Castelnaudary. Sachant pertinemment qu'il n'a aucune

chance d'y briller, il cherche à humilier publiquement Humbert de Vesian, celui qui lui vole la vedette depuis l'enfance, en s'emparant de l'épée familiale. Il s'acoquine avec un cambrioleur de haut vol, Robert MacDougal, qui s'introduit dans le musée et dérobe l'arme mais est surpris par Marpha. Celle-ci use de son pouvoir psychique pour empêcher le voleur de s'échapper mais ne parvient qu'à le blesser. Constatant les dégâts qu'elle a causés à l'exposition, Marpha s'enfuit de peur que sa nature de Mentale soit découverte.

Jourdain Renaud, qui a des contacts au sein de l'Organisation, recrute les héros et attend d'eux qu'ils récupèrent l'épée. Seul Humbert de Vesian est prévenu du larcin, les deux hommes ne désirent pas que l'affaire s'ébruite de peur de salir l'honneur de la famille De Vesian, la réputation de Jourdain Renaud et la notoriété du tournoi.

Artus de Stadieu

Apprenti

Corps 2/8, Combat 2/8 (joute 3/8), Esprit 2/8, Social 2/8 (mentir 4/8, recruter des hommes de main 3/8), PV 7, BD 0, Enc 0

ARTUS DE STADIEU

Ce trentenaire est un chevalier lâche et sournois qui n'hésite pas à se servir de ses connexions avec la pègre locale pour parvenir à ses fins. En compétition permanente avec les autres chevaliers de la région, il use de tricherie et de mensonges pour remporter quelques victoires lors des tournois locaux. Il a été maintes fois battu par Humbert de Vesian qu'il considère comme son plus grand rival. Le prochain tournoi se rapprochant, Artus a décidé d'humilier publiquement Humbert en dérobant les objets les plus précieux de sa famille.

HUMBERT DE VESIAN

Ce noble chevalier français est considéré comme le meilleur jouteur de la région. Quelque peu condescendant, il aime montrer aux autres sa supériorité, mais il n'en reste pas moins un honnête homme qui s'attache à promouvoir les produits et les valeurs de sa région et à honorer son due. Il a accédé à la demande de son ami Jourdain Renaud et a prêté des objets appartenant à sa famille au musée d'histoire. Depuis qu'ils ont été volés, Humbert, suivant les conseils de son ami, ne veut pas perdre la face vis à vis de sa famille et n'a pas signalé le vol à la gendarmerie. Il est cependant très en colère contre Jourdain.

Humbert de Vesian

Compagnon

Corps 3/7, Combat 3/7 (joute 5/7), Esprit 2/7, Social 3/7 (rabaisser les autres 4/7), PV 15, BD 1, Enc 1

JOURDAIN RENAUD

En tant qu'employé du Félibrige, l'école de linguistique de Castelnaudary, Jourdain est un membre actif du MLM. Ce Mental non fiché est bien intégré dans la cité. Ayant de nombreuses cordes à son arc, il occupe un poste de conserva-





teur du musée reconnu pour sa passion du Moyen-Âge. Il a convaincu Humbert de Vesian, l'un de ses plus proches amis, qu'il pouvait régler la situation sans faire appel à la gendarmerie royale. Mais bien plus que son ami, c'est Marpha qu'il essaie de protéger.

Jourdain Renaud

Apprenti

Corps 2/8, Combat 1/8, Esprit 3/8 (histoire 4/8, passion du Moyen-Âge 5/8), Social 2/8 (protéger Marpha 4/8), PV 7, BD 0, Enc 0

Pouvoirs

- **Psychométrie (rang de maîtrise 3) / 10 PP**

MARPHA CHUPPOVSKI ALIAS MARIE DURET

Marpha est une Mentale d'origine soviétique dont le pouvoir psychique s'est déclaré tardivement. Elle a tout fait pour le dissimuler mais fut néanmoins découverte et dénoncée par ses voisins. Avec l'aide de son fiancé, elle a pu quitter la Mère Patrie, mais celui-ci succomba à ses blessures en touchant le sol du Royaume de France. En exil, elle eut la chance de rencontrer Jourdain Renaud qui l'aïda à s'intégrer. Mais encore une fois, le sort s'acharne sur Marpha qui a dû révéler son pouvoir. Elle fuit une fois de plus pour ne pas porter préjudice à Jourdain et, à travers lui, au MLML.

Marpha Chupovski

Apprenti

Corps 1/8, Combat 2/8, Esprit 3/8, Social 2/8, PV 7, BD 0, Enc 0

Pouvoirs

- **Télékinésie (rang de maîtrise 2) / 5 PP**

Si l'un des joueurs de cet épisode utilise le personnage de Chuppa, l'un des prêtres du Livre de base, il aura toutes les raisons du monde de mener l'enquête car Marpha n'est autre que sa sœur.

ROBERT MACDOUGAL

Ce cambrioleur, l'un des meilleurs de sa profession, est un Surdoué qui suit un strict code d'honneur. MacDougal sait que s'il veut durer dans le métier, il doit jouer de prudence, aussi ne fait-il jamais de vagues et choisit avec soin les personnes avec lesquelles il travaille et les affaires qu'on lui propose. Son dernier contrat ne s'est pas passé comme prévu puisqu'une Mentale l'a contraint à se dévoiler et qu'il a été blessé.

Robert MacDougal

Compagnon

Corps 3/7 (athlétisme 4/7, crochetage 5/7, discrétion 5/7), Combat 3/7, Esprit 3/7 (gadget électronique 4/7, vigilance 4/7), Social 3/7, PV 15, BD 1, Enc 1

Talents

- **Au choix du Comploteur**

PROLOGUE

Dimanche matin, le téléphone sonne. Au bout du fil, un contact des héros : Jourdain Renaud, un membre du Félibrige, une école réputée spécialisée dans les langues et basée à Castelnaudary. L'homme est connu pour détenir quelques contacts au sein du Mouvement de Libération des Mentaux. Il est agité et leur demande de récupérer une épée appartenant à un chevalier avant le début du tournoi qui débutera bientôt dans la cité. Jourdain est exigeant, il exige une extrême discrétion et indique que la gendarmerie n'a pas été prévenue car il en va de la réputation du chevalier. Comment dire non ? Il faut parfois rendre service à ses contacts si on veut les garder. En prenant le train de l'après-midi, les héros atteindront la cité de Castelnaudary en début de soirée. Le téléphone raccroché, il est temps de préparer ses bagages.

INTRODUCTION

Les héros rejoignent Jourdain Renaud devant la mairie de Castelnaudary s'ils s'y rendent en calèche ou sur le quai de la gare s'ils prennent le train. Après les avoir invités dans son appartement situé dans le bourg historique, Renaud les remercie et récapitule les faits, sans toutefois citer Marie, et insiste sur l'importance de la discrétion de la mission.

Chronologie

- **Samedi dans la soirée** : MacDougal vole l'épée, Marpha le surprend et le met en fuite.
- **Dimanche dans la soirée** : les héros arrivent à Castelnaudary, MacDougal livre l'épée à De Stadiou.
- **Dimanche dans la nuit** : MacDougal se repose dans son appartement avant de quitter la cité.
- **Lundi matin** : Marpha et MacDougal quittent Castelnaudary par le train.
- **Lundi après-midi** : inauguration de l'exposition sur la chevalerie française au musée de Castelnaudary.

L'ENQUÊTE

Comme le cambriolage a eu lieu dans la soirée de samedi, il est probable que les héros commencent leur enquête en se rendant directement sur le lieu du crime. C'est en tous cas ce que leur propose Jourdain. Dimanche soir, personne ne les dérangera.

Les héros voudront sans doute s'entretenir avec Humbert de Vesian car ils soupçonneront sûrement un rival.

Enfin, en enquêtant sur le musée, les héros entendent parler de Marie, l'adjointe de Jourdain. Elle est introuvable et fait une bonne coupable, tout comme Jourdain qui leur cache délibérément des informations.

LE MUSÉE DES ARTS MÉDIÉVAUX DE CASTELNAUDARY

Situé sur les pentes de la cité historique, le musée est installé dans une ancienne caserne militaire. Il est le plus visité après le musée d'histoire des arts.

La scène du crime se trouve dans la pièce principale du musée. La première chose que l'on remarque, c'est un lustre de cristal qui s'est écrasé sur le sol. Ce lustre était situé à plus de quatre mètres de hauteur et s'est détaché pour aller s'écraser au sol. En examinant celui-ci avec un jet de *Perception / Technique (bricolage ou mécanique)* [1], un héros s'aperçoit que la pièce qui le maintenait suspendu a été retirée, ce qui a causé sa chute. Cette pièce devait se trouver au plafond de la salle, il aurait donc fallu grimper jusqu'à son niveau pour la retirer et faire tomber le lustre.

Jourdain relate qu'il a trouvé l'une des portes de secours ouverte quand il a constaté le vol. Avec un jet de *Perception / Crochetage (serrures électroniques)* [1] réussi, les héros remarquent que le voleur l'a ouverte sans qu'aucune alarme ne soit déclenchée. Aucune trace d'outil n'est visible autour de la serrure.

Non loin de la chute du lustre, à l'intérieur d'une vitrine, sont entreposés les objets appartenant à la famille De Vesian, comme l'indique le blason tissé sur un étendard. Il est facile de remarquer l'absence de l'épée de la famille car son présentoir est vide. Avec un jet *Enquête (Etude)* [1], les héros remarquent que seuls les objets du chevalier de Vesian étaient ciblés par le vol. Certains ont été déplacés mais seule l'épée manque. Certaines pièces valaient bien plus cher et étaient plus faciles à revendre. Ce détail laisse supposer qu'il s'agit d'une affaire personnelle et non d'un banal larcin.

En fouillant la pièce et en réussissant un jet de *Recherche (pistage)* [1], les héros découvrent des traces de sang. L'auteur du vol a été blessé par la chute du lustre et a laissé une piste qui peut être remontée jusqu'à son repaire.

Dans le cas où les héros émettent, en présence de Jourdain Renaud, la possibilité qu'un Mental était présent sur la scène du vol, ils peuvent ressentir un trouble chez leur contact en réussissant un jet de *Sagacité (psychologie)* [1]. Si aucun des héros ne réussit ou si Jourdain Renaud n'est pas présent, le Comploteur pourra les orienter vers le conservateur du musée qui paraît troublé en ramassant sur une chaise le châle que portait Marpha. Interrogé sur le vêtement, Renaud mentira clairement pour cacher aussi longtemps que possible la présence de la Mentale sur les lieux.

LA FUGITIVE

Dès le début de l'enquête, les héros devraient remarquer l'attitude étrange de Jourdain qui fera tout pour ne pas mettre en péril son amie, Marpha. Utilisez les règles de relations sociales dans le cas où les héros voudraient le percer à jour.

Jourdain tentera de s'isoler pour joindre Marpha par téléphone. C'est en le suivant et en réussissant un jet de *Discrétion (filature)* [1] que les héros pourront surprendre une conversation

avec la Mentale. Avec un jet réussi de *Vigilance (écoute)* [1], ils peuvent entendre la conversation téléphonique et comprendre qu'elle a tenté de retenir le voleur mais, qu'ayant devasté la salle d'exposition, elle préfère s'enfuir. Si les héros cherchent à la retrouver, elle fera tout pour les éviter. Si son frère est présent, elle ne veut pas qu'il prenne des risques pour elle et disparaîtra.

Au musée, en interrogeant le personnel et avec un jet réussi de *Enquête (investigation)* [1], les héros apprennent la disparition d'une employée, Marie Duret. La femme n'a pas d'ami connu à part Jourdain Renaud, son employeur. L'un des employés l'a surprise un jour, discutant en russe avec un visiteur du musée. Toutes ces révélations devraient transformer la jeune femme en coupable idéale mais c'est évidemment une fausse piste. Après la fuite du cambrioleur, Marpha est rentrée chez elle. Elle a préparé un sac puis elle a passé la nuit dehors avant d'attendre, à la gare, le train qui la conduira à Massilia.

En convaincant Jourdain, celui-ci leur dit qu'il ne sait pas où se trouve la Mentale. Il sait seulement qu'elle veut quitter la ville pour rejoindre la Confédération américaine. S'ils se rendent lundi matin à la gare, les héros pourront l'intercepter sur le quai. Si son frère se trouve parmi les héros, elle s'enfuit car elle ne veut pas le mettre en danger. Si les héros la rattrapent et la convainquent de les aider, elle pourra donner une description du cambrioleur. Elle pourra même être sujette à un Flash et donner des indices aux héros pour le localiser.

LE CHEVALIER

Humbert de Vesian reçoit les héros dans le petit château familial, au nord de Castelnaudary. L'accueil est glacial et le chevalier est visiblement remonté contre Jourdain. Il faudra user de diplomatie pour apaiser son humeur et recueillir des informations utiles pour leur enquête, ce qui peut être réussi grâce un jet opposé de *Eloquence (persuasion)* en considérant qu'Humbert de Vesian est méfiant. Passée sa mauvaise humeur, les héros apprennent que le chevalier a beaucoup de rivaux et même quelques ennemis. L'homme a du mal à croire qu'un autre chevalier pourrait lui voler ses armes. En l'interrogeant sur ses adversaires, il avoue qu'Artus de Stadiou est son plus grand rival. La famille De Vesian est également en conflit avec le baron Cassian-Bernard de Ferrals, tout comme avec la famille Malo, des serfs revanchards, licenciés par le père d'Humbert, un homme qui s'est souvent montré cruel. Il n'aura pas tous les prénoms en tête mais il peut faire un effort pour les retrouver.

La seule information valable est bien sûr celle au sujet du chevalier Artus de Stadiou. Les autres informations ne sont là que pour conduire les héros sur de fausses pistes et le Comploteur est invité à développer ces PNJs si les héros désirent enquêter à leur sujet.

LE TOURNOI

À l'ouest de la cité, dans sa périphérie, se trouve la baronnie de Trencavel où est organisé tous les ans le Tournoi de Chevalerie des Champions. Aucun chevalier inscrit pour le tournoi n'est actuellement présent sur la baronnie et les



préparatifs commencent à peine. En enquêtant auprès du personnel organisateur et en réussissant un jet d'*Enquête (investigation)* [1], les héros apprennent que De Stadiou est le plus grand rival d'Humbert de Vesian. Celui-ci crache souvent sa haine à qui veut l'entendre.

L'ÉCOSSAIS

Robert MacDougal, blessé, s'est réfugié dans le petit appartement qu'il a loué pour quelques jours. Situé à quelques rues à peine du musée, l'appartement est au troisième étage et l'une des fenêtres donne sur les toits. Au moment où les héros retrouvent sa trace, ils pourront la suivre et intercepter l'homme dans son appartement. Ils auront peu de temps car l'homme quitte la cité le lundi matin. Si les héros se rendent à la gare le lundi matin, ils peuvent y trouver le voleur mais aussi Marpha qui reconnaîtra MacDougal lorsqu'elle prendra place dans la voiture.

APPROCHER LE CAMBRIOLEUR

Les traces de sang laissées par MacDougal conduisent jusqu'à l'entrée d'un immeuble de trois étages. Jusqu'au lundi matin, il est en train de s'y reposer. Pour appréhender MacDougal, les héros devront le surprendre en réussissant un jet de *Discrétion (pas de velours)* en opposition avec la vigilance du cambrioleur. Les escaliers en bois craquent sous leurs pas et l'homme a piégé sa porte d'entrée avec un engin explosif. Si les héros n'y prennent pas garde, en réussissant notamment un jet de *Recherche (fouille)* [1], la bombe explose à l'ouverture de la porte. L'explosif est léger mais provoque tout de même 5 points de dégâts à celui qui ouvre la porte. Un jet de *Techniques (démolition)* [1] permet de désamorcer le mécanisme.

POURSUIVRE LE CAMBRIOLEUR

Si l'entend les héros ou si la porte de l'appartement explose, MacDougal bondit par la fenêtre donnant sur les toits. Un héros resté à l'extérieur de l'immeuble peut apercevoir le fugitif s'échapper. MacDougal est blessé, mais il est encore capable de courir sur les toits de la cité. A la différence des héros, il sait exactement où se rendre. Il compte atteindre le canal et emprunter un bateau qu'il a loué en arrivant à Castelnaudary dans le cas où il en aurait justement besoin pour s'enfuir. Les héros peuvent se lancer à sa poursuite en le suivant sur les toits.

La poursuite se fait en opposant des jets d'*Athlétisme* et le Complotteur doit privilégier la spécialité cascade plutôt que course tant que les protagonistes sont sur les toits. MacDougal n'hésite pas à prendre des risques en sautant sur les toits de l'autre côté de la rue afin de semer ses poursuivants. La distance de départ est moyenne, mais le Complotteur peut la modifier en fonction des événements précédents ou de la situation. Par exemple, un héros qui se trouve dans la rue peut poursuivre MacDougal mais est considéré comme à distance longue.

À la fin du cinquième tour de poursuite, MacDougal arrive à destination et emprunte le canal à bord de son bateau. A moins que les héros ne

réagissent vite, il s'éloigne inexorablement et la Gendarmerie Royale accourt sur les lieux. MacDougal a réussi à s'enfuir, les héros ne le retrouveront plus au cours de cet épisode.

INTERROGER LE CAMBRIOLEUR

Même si les héros le rattrapent, MacDougal ne donnera pas le nom de son commanditaire. En revanche, il sera bavard au sujet de la Mentale qui l'a stoppé. Au cours de cet entretien, son attitude est hostile. Pour survivre face à de potentiels assassins, il est prêt à négocier un service à rendre aux héros, mais en aucun cas il ne trahira son commanditaire. Les héros devront trouver celui-ci autrement, à moins d'utiliser la torture.

CONFRONTATION

Si les héros ne l'ont pas appris au cours de leur enquête, ils seront témoins (ou on leur rapportera) d'une brouille avec De Vesian au cours de laquelle les allusions d'Artus mettront en lumière sa plus que probable responsabilité dans le vol. Les héros doivent s'infiltrer chez le chevalier fourbe pour récupérer l'objet dérobé.

BROUILLE VERBALE

Au musée des arts médiévaux, durant l'inauguration de l'exposition présentant les objets chers à la chevalerie, un éclat de voix se produit entre Humbert de Vesian et Artus de Stadiou. Trop sûr de lui, Artus se dévoile sans le vouloir aux héros qui peuvent alors s'intéresser fortement à lui. S'ils le bousculent, il n'hésitera pas à les malmener grâce à ses connexions avec la pègre. Ainsi, s'ils souhaitent terminer le travail et rester dans le coin pour récupérer l'épée dérobée, ils subiront dès le lendemain matin l'attaque de gros bras. Le Complotteur peut, par exemple, mettre l'équivalent d'un gendarme royal par héros, dont un inspecteur (cf. *Livre de base page 205 ou 222*). Mis en trop grande difficulté, ces assaillants chercheront à se sauver, quitte à dénoncer leur employeur.

INTRUSION

Le butin du cambriolage se trouve chez le chevalier félon, enfermé dans un coffre situé dans le bureau d'Artus. L'endroit est protégé par un système de sécurité dernier cri des Manufactures Graff, directement relié à une agence de Sécurifrance. Si l'alarme se déclenche, il faudra quelques minutes pour que quatre Sans-ventre interviennent dans le manoir (cf. *Livre de base page 223*). La Gendarmerie Royale arrivera un peu après Sécurifrance. Des chiens de garde sont lâchés le soir dans la propriété (cf. *Livre de base page 226*).

Dans le manoir, on trouve, à part Artus, ses employés et ses amis. Le chevalier est accaparé la journée par sa préparation pour le tournoi et ne sera présent que le soir, souvent accompagné.

Si les héros n'ont pas encore rencontré Artus lors du vernissage de l'exposition, celui-ci paraît avoir envers eux une attitude neutre, voire confiante s'ils parlent du tournoi de chevalerie. Au contraire, Artus se montrera méfiant s'il a déjà aperçu les héros, et même hostile s'ils l'ont

bousculé. Le Complotteur peut considérer qu'Artus dispose d'une alarme silencieuse qu'il pourra activer discrètement (elle peut être détectée avec un jet de *Vigilance (observation)* [2]) et qui permettra aux agents de sécurité d'arriver en 1D10 minutes.

Le coffre-fort est caché derrière un grand portrait d'Artus. Nul besoin de jet de Recherche pour le trouver, à moins que les héros ne tiennent à tout fouiller. Par contre, l'ouvrir proprement nécessite de réussir un jet de *Crochetage (serrures électroniques)* [5] (l'utilisation d'outils appropriés est nécessaire).

Il est peu probable que les héros puissent convaincre Artus d'ouvrir le coffre-fort de lui-même sans la contrainte d'un pouvoir Mental, la séduction (il est imbu de sa personne) ou en le prenant en otage (il est lâche). Toutefois, les héros peuvent se faire passer pour des membres de la pègre qui viennent réclamer un service en retour de leur aide précédente. Le Complotteur peut notamment les aiguiller sur cette piste en cas d'altercation avec les gros bras.

Comme le tournoi est proche, Artus ne pourra pas se permettre de poursuivre les héros hors des limites de son domaine, de peur que la honte qu'il voulait infliger à son rival ne se retourne contre lui. Il laissera donc les héros s'échapper assez facilement avec leur butin, surtout s'il a déjà pu humilier Humbert lors de l'inauguration.

ÉPILOGUE

Si les héros sont parvenus à récupérer l'épée d'Humbert de Vesian, ils seront invités à assister au tournoi et seront installés aux premières loges. Le chevalier aura une dette d'honneur envers eux et leur proposera de les aider quand ils en feront la demande. L'amitié entre Humbert et Jourdain sera rétablie et ce dernier deviendra un contact des plus motivés pour les héros.

Si l'épée n'a pas été retrouvée, Humbert de Vesian sera furieux et perdra le tournoi, et son ressentiment pourrait le pousser à mettre des bâtons dans les roues des héros, un jour ou l'autre. L'amitié entre Jourdain et le chevalier sera également terminée, et le conservateur perdra son poste au musée. De Stadiou ne gagnera pas pour autant le tournoi, mais ce sera une piètre consolation pour les héros. La gendarmerie apprendra finalement le vol ; Artus de Stadiou se débarrassera de l'arme et ne sera jamais inquiété.

Quant à Marpha, si les joueurs ne l'ont pas retrouvée, elle a quitté la cité et se rend de nouveau à Massilia. Cette fois-ci, elle compte prendre un navire qui se rend dans la Confédération américaine. Son frère, s'il est présent dans le groupe des héros, se mettra peut-être à sa recherche...



Un épisode écrit par Romain Ledoux & Sébastien Duraffourg



Relecture par Michaël Carré, Thomas Bolusset & Sébastien Duraffourg



Mis en page par Philippe Christin



Illustrations par Benoît Boeuf