

Arnaque, crime et juridique



Ranald, le Dieu aux Mille Visages

«Les voleurs, les menteurs et les Coupe-Jarrets de nos territoires rendent hommage à Ranald dans l'espoir qu'il les aidera à ne pas se faire prendre. Laissez-les donc croire en sa miséricorde tandis que je leur appliquerai un fer rouge à la tempe pour les récompenser de leurs crimes.»

Siegrfried Ulmar, juge itinérant

C'est un Dieu interdit dans la plupart des régions du Vieux Monde, y compris par les propres lois de Talabheim. Il est le Dieu des ombres, des criminels et des agitateurs. La raison de cet interdit en est que, malgré sa non-violence, les préceptes de Ranald remettent en cause l'ordre établi, quel que soit la nature de cet ordre. Le culte enseigne que la fortune sourit aux audacieux, que « *bien mal acquis, est acquis* » et que les hommes sont libres de se gouverner eux-mêmes.

Il est également prié par les joueurs ou pour invoquer la chance. Il est donc commun que le quidam l'invoque à la table d'une auberge avant un jet de dé, par exemple. On pourrait même observer des gardes le prier lors de leurs longues parties de cartes avec leurs coreligionnaires, mais cela ne veut pas dire pour autant que ces gardes sont des adeptes du culte, simplement qu'ils reconnaissent l'influence de ce Dieu dans certaines petites choses du quotidien.

Les symboles qui représentent cette divinité sont la main avec l'index et le majeur croisé, le X, la corneille et le chat. Même s'il incarne la liberté, le culte de Ranald suit un certain nombre de commandements :

- ✓ Une pièce sur dix appartient à Ranald
- ✓ Ranald désapprouve l'usage de la violence
- ✓ Vis par ton esprit et non par ton épée
- ✓ Un véritable fidèle de Ranald n'utilise que la dague ou le stylet, seuls les amateurs et les lourdauds ont besoin d'une armure ou d'une épée longue
- ✓ Il vaut mieux vivre libre et mourir pour cela que souffrir l'oppression
- ✓ Il n'y a pas de code d'honneur chez les voleurs, mais fiez-vous à vos frères et sœurs

Etre un voleur, une canaille ou un monte-en-l'air ne signifie pas forcément que l'on suit ces commandements à la lettre. Seuls les véritables prêtres de Ranald ou les initiés s'y conforment avec le plus grand soin tandis que les autres le perçoivent plus comme un saint-patron guidant leur morale. La société polythéiste a ceci de pratique que tout acte qui sortirait des commandements d'une divinité pourrait être justifiés par les commandements d'une autre. Le pragmatisme et la violence de la société sont aussi un formidable refuge argumentaire pour justifier quelques impiétés. Même si ce n'est pas un commandement à proprement parler, balancer quelqu'un à l'autorité judiciaire est considéré comme une faute grave aux yeux du culte. Même pour doubler un autre gang sur un coup, il serait très mal vu de s'abaisser à ça.

Comme pour tous les cultes, il existe des déviances fanatiques ou des organisations internes au culte dont l'appartenance reste secrète, parmi lesquelles :

- ✓ **La Confrérie**, qui est un regroupement de marchands, d'usuriers et autres trafiquants. Les membres de cette organisation prêchent une vision très individualiste de la vie basée sur la mise en compétition pour faire ressortir le meilleur de chacun. Ils ont pour habitude de s'allier uniquement pour des coups, puis de se partager le magot et de reprendre le cours de leur vie.



- ✓ **L'Utopie des Bienfaiteurs** est une organisation composée d'idéalistes qui pensent que la société telle qu'on la connaît, profondément injuste et inégalitaire, ne touchera pas à sa fin si on ne l'y pousse pas. C'est ainsi que ce groupe s'organise pour voler aux riches pour redistribuer aux pauvres. Cette organisation est la plus recherchée par la justice au sens large.
- ✓ **Les Crocs du Masque d'Argent** sont quant à eux une organisation politique priant l'Âme Vénérée de Karl-Heinz Von Bildhofen, un descendant d'une des tribus fondatrices de l'Empire. Une Âme Vénérée est un Homme élevé au rang de divinité au service d'un Dieu du panthéon. Karl-Heinz est considéré comme une Âme Vénérée au service de Ranald pour avoir réalisé ce qui pourrait être un miracle en volant le Croc Runique de la Drakwald. Les enjeux de cette organisation sont politiques, en lien avec les luttes de pouvoirs des descendants des familles fondatrices de l'Empire.
- ✓ **La Main Tendue** est une tendance fanatique du culte de Ranald qui consiste à ne rien faire soi-même et à tout attendre du hasard. Ces fanatiques livrent donc tout au destin, et ne se nourrissent que de ce qu'ils trouvent par terre ou de ce qu'on leur donne. Tout doit leur arriver par chance, ou alors c'est que cela ne devait pas arriver. Ils vivent peu longtemps, ou alors entretenus par leur communauté, par un subtil mélange de piété et de pitié.
- ✓ **Les Monothéistes** sont eux aussi des fanatiques. Ils pensent que Ranald, en tant que « *Dieu aux Mille Visages* », se cache en réalité derrière tous les autres Dieux. Ils considèrent donc que les autres Dieux n'ont pas à être priés, que c'est une farce de Ranald destinée aux aveugles qui refusent de voir Son message. Perçus comme de doux illuminés, ils sont souvent marginalisés car la société reste profondément polythéiste. En campagne, ils sont parfois mis au bûché par des prêtres Sigmarites ou tabassés et laissés pour mort par des Ulricains offensés.

Dans Les Caves (le lieu où se déroule l'histoire), le culte est omniprésent et l'ensemble de l'enceinte peut être perçue comme un oratoire à Ranald. Une ancienne prison ouverte aux quatre vents, abritant le fleuron de la racaille de la ville, cela ne peut que plaire à Ranald ! On y retrouve donc plusieurs symboles à Ranald, tel que des chats peints sur les étals marchands ou des X sur les draps étendus depuis fort longtemps. Un œil averti y verra immédiatement un quartier tenu par des criminels tandis qu'un bourgeois lambda ne comprendra pas forcément toute la symbolique qui baigne ce lieu chargé d'histoire.

Mais attention, car si entre eux, les pouilleux du quartier peuvent prier Ranald et être dévots de ce culte, sa pratique reste très secrète et ne se fait pas aux vues et au su de tous. L'Index a pris pour habitude de faire une prière publique chaque soir en dissimulant habilement ses propos pour ne jamais être condamnable. Lorsqu'une messe doit être menée, elle se fait généralement dans La Chapelle aux Mille Visages avec l'accord préalable de Sœur La Suture et/ou Père La Fange mais il est aussi possible de privatiser l'Arrosoir avec l'accord du Gang des Jardiniers. Deux tronc sont d'ailleurs présents dans ces deux lieux pour permettre les dons à Ranald.

L'Index et Karl Main Creuse sont connus comme prêtres de Ranald. Ils se chargent essentiellement de récupérer le contenu des troncs, l'Index pour la Chapelle et Karl pour l'Arrosoir, et d'utiliser cet argent pour faire vivre le culte. Il est de notoriété publique que les fidèles peuvent demander assistance au culte, que ce soit pour payer un plaideur, financer une évasion ou toute autre action qui permettrait de sauvegarder la communauté ou ses membres. Personne ne sait, à part les prêtres eux-mêmes, quels sont les motifs pour accepter ou refuser cette aide. D'autres prêtres peuvent être reconnus par le culte, mais leur identité est tenue secrète.

Gunndred, le lasso qui mène à la corde



Il est le Dieu des voleurs de bétail et du chantage. Il est lié aux activités qui consistent à prendre ce que l'on veut par la force ou par la peur. Contrairement aux adeptes de Ranald, les suivants de Gunndred misent sur l'intimidation et la brutalité pour accomplir leurs forfaits. Là où les premiers mettront un point d'honneur à ne pas réveiller les occupants d'une maison qu'ils cambriolent, les deuxièmes les réveilleront pour les racketter jusqu'à la moelle et signer leur forfait.

Ce culte a une importance considérablement inférieure à celle de Ranald et ses suivants vivent principalement dans l'Averland où les troupes parcourent les nombreuses plaines de la province.

Cependant, les guerres et la violence du monde a tendance à favoriser l'implantation de ce culte, notamment dans les grandes villes telles que Talabheim.

Les adeptes de ce Dieu se trainent une sale réputation et sont généralement peu appréciés même par les leurs lorsqu'ils sont très radicaux. Mais ils n'en ont que faire, car leurs commandements vont justement dans ce sens :

- ✓ Sois craint et non pas aimé
- ✓ Vis de ce que tu extorques à autrui
- ✓ Marque toutes tes victimes (il y a une interprétation large sur le sens de ce commandement)
- ✓ Laisse des survivants pour reprendre la peur qu'inspire ton nom

Comme pour les adeptes de Ranald, les suivants de Gunndred respectent rarement ces enseignements à la lettre. Encore moins en milieu urbain où l'interdépendance est un socle de la vie en communauté. Ses plus fidèles serviteurs finissent donc généralement en milieu rural, à voler du bétail ou à rapiner sur les grandes routes.

Les symboles du culte varient du lasso (qui n'est pas sans rappeler un nœud coulant) à la matraque, au coup-de-poing, au crâne de vache ou encore à la cagoule et le foulard.

Le culte est récent et il était encore dirigé par son fondateur il y a quelques années. Mais Maître Gunnslieb est mort, tué par ses propres hommes car sa part du magot était trop importante. La légende raconte qu'il avait senti le coup venir et qu'il les avait préalablement tous empoisonnés, si bien qu'aucun ne survécu. Depuis, le culte est en errance et ses adeptes n'ont plus vraiment d'organisation. Beaucoup disent que Gunndred punit ses fidèles pour leur enseigner la loyauté envers les leurs.

Un nouveau « maître » serait en train de battre la campagne pour imposer son autorité aux cultes de Gunndred à travers le Vieux Monde. Cet homme, qui se fait appeler Frère Tillmann, traîne la réputation d'un enfant esclave ayant grandi chez les Norsés, libéré par l'armée impériale il aurait intégré ses rangs, puis aurait fini sa vie de soldat en pillant hameaux et villages en zone de guerre.

Gert l'Embrouille est connu comme prêtre de Gunndred.

Le Jugement des Dieux

Lorsqu'un criminel est en litige avec un autre, et que ce différent ne trouve pas d'issue, qu'il traîne ou qu'il manque de dégénérer en vendetta, l'une des deux parties peut réclamer le Jugement des Dieux. Cette tradition typiquement Talabheimer consiste à départager des litiges au cours d'un rituel. Celui-ci est vieux de plusieurs siècles et il a intégré Gunndred il y a quelques dizaines d'années. Tous les criminels ou presque le respectent.

La provocation doit être solennelle et codifiée. Voici le déroulement :

- ✓ **La pièce** : celui qui réclame le jugement doit donner une pièce spéciale à son adversaire, dite « *Pièce du Jugement* ». Une face est marquée par un symbole de Ranald, l'autre par un symbole de Gunndred. Ces pièces sont fournies par le Culte de Ranald ou de Gunndred, à qui ils le souhaitent et à leurs propres conditions. En règle générale, les Cultes s'assurent surtout que cette pièce ne sera pas fournie à quelqu'un faisant régulièrement preuve d'impiété, ou à un ennemi du monde criminel. Un provoqué rendra la pièce qui lui a été donnée au culte de son choix (Ranald ou Gunndred).

Il est possible de trouver ce genre de pièces sur le marché noir ou de les échanger ou de les donner à quelqu'un, les cultes ne réprovoque pas ces pratiques.

- ✓ **La convocation** : la provocation doit être accompagnée d'une déclaration devant deux témoins, stipulant « *[Prénom + nom ou surnom], je te convoque devant les Dieux* ». Le convoqué et celui qui convoque doivent alors se rendre à la Chapelle aux Milles Visages une heure plus tard.
- ✓ **La convocation par courrier** : dans le cas où quelqu'un veut convoquer un criminel d'un autre quartier, la transmission de la pièce comme de la déclaration peut se faire par courrier, ce pli devant être marqué par le sceau de Ranald, apposé par le Gang des Imprimeurs sous contrôle d'un prêtre de Ranald ou de Gunndred. Le convoqué doit se rendre à la Chapelle aux Milles Visages dès que possible dans la journée si la nuit n'est pas déjà bien entamée. Le convoqué peut envoyer un représentant s'il le souhaite, qui devra revenir avec le courrier de convocation, un mandat, la pièce et il remettra tout ça à un prêtre.
- ✓ **Le refus** : immédiatement après la convocation, ou dans les heures qui suivent lorsqu'elle se fait par courrier, la personne provoquée peut refuser un Jugement des Dieux. Il doit alors dire ou écrire : « *Seul Morr nous séparera* ». C'est quelque chose d'assez mal vu dans le milieu mais d'accepté malgré tout. Cela marque une forme de « *jusqu'au-boutisme* » nuisible à la communauté dans une société très interdépendante. Cela acte « *officiellement* » un Casus Belli ou une Vendetta entre les deux parties. Ironiquement, la milice a tendance à pousser les gens à accepter le Jugement des Dieux pour éviter les guerres ouvertes et sanglantes.
- ✓ **La médiation** : une fois une convocation lancée et les deux parties réunies à la chapelle, l'une des deux a la possibilité de demander une médiation devant l'un des deux Cultes. Si l'une des deux parties refuse la médiation, elle n'a pas lieu. Il est plutôt bien vu d'accepter une médiation, signe qu'on utilise tous les recours possibles avant de solliciter les Dieux, même si cette médiation doit échouer. Cette médiation est l'ultime négociation avant un

Jugement des Dieux. Elle a lieu en huit clos, en présence d'un ou plusieurs prêtres d'un ou des deux cultes (au choix des cultes). Il est possible pour l'une des deux parties de cesser la médiation à n'importe quel moment.

Si les deux parties trouvent un terrain d'entente, elles ont la possibilité de sceller l'accord à l'oral devant deux prêtres au moins. Elles peuvent aussi sceller cet accord par écrit en faisant apposer le sceau de Ranald par les Imprimeurs, sous contrôle d'un prêtre au moins de Ranald ou Gunndred. Les engagements doivent alors être tenus, et le litige est considéré comme tranché. Le ou les prêtres ont alors la charge de faire savoir que le litige est clos, mais seules les parties peuvent communiquer, ou non, le contenu de l'accord. Si l'accord est écrit, le prêtre le garde en sécurité et l'écrit peut être consulté par les concernés ou un autre prêtre si au moins l'une des deux parties donne son accord.

- ✓ **Le départage** : une fois qu'un prêtre a constaté que la médiation a été refusée ou qu'elle a échoué, il convoque les deux parties dans la Chapelle aux Milles Visages devant un ou deux « *témoin objectif* », qui prendront alors le relais. Sont considérés comme tel Sœur La Suture et le Père La Fange. D'autres témoins (plus subjectifs...) peuvent être présents.

Le litige est exposé le plus clairement possible par les deux parties. Les deux parties essayent de s'entendre sur deux issues possibles pour chacun des deux (une gagnante et une perdante). S'ils ne s'entendent pas, c'est au témoin objectif d'exposer une issue et doit la faire valider par un prêtre de Ranald ou de Gunndred.

Les deux parties ont la possibilité de trancher le conflit « *Par Ranald* » ou « *Par Gunndred* ». S'ils n'arrivent pas à s'entendre, l'un des témoins objectifs lance un « pile ou face » avec une Pièce du Jugement et le résultat dicté par le hasard donnera l'issue dont le conflit sera réglé.

Les adversaires peuvent fixer l'heure de l'épreuve dans un délai minimum de 1h et pouvant aller jusqu'à 6h. S'ils ne s'entendent pas sur l'heure, un témoin objectif tire un dé à six faces qui donnera le délai. Pour un départage sous Gunndred, si l'heure du combat tombe après 20h, il est repoussé au lendemain matin à 8h. Ces délais permettent aux adversaires de se préparer et au Gang des Ratiers de lancer les paris.

Les témoins objectifs assisteront et départageront le Jugement si besoin, sous le regard d'au moins un prêtre qui est simple spectateur. Si le témoin objectif détecte une triche, il peut porter plainte auprès du culte une fois le Jugement terminé. Le culte devra alors trancher si la triche était licite (certaines triches sont si belles qu'elles sont considérées comme un acte de foi envers Ranald) ou non, et peut exiger que le Jugement soit annulé. Le tricheur est ensuite puni par une forte amende ou une mutilation suivant quel prêtre l'a détecté. C'est également un signe d'impiété mal vu.

- ✓ **Le Jugement par Ranald** : cela signifie que les deux parties devront se plier à une épreuve d'adresse ou de chance tirée au hasard par un témoin objectif. Toutes les épreuves se jouent en deux manches gagnantes et se déroulent à l'Arrosoir ou dans la Chapelle.

1 : L'épreuve du clou. Les deux participants tapent sur un clou à tour de rôle, celui qui enfonce le clou jusqu'à la tête gagne l'épreuve.

2 : Pierre - Feuille - Ciseaux. La pierre bat les ciseaux, qui battent la feuille, qui bat la pierre.

3 : Le jeu de l'Empereur. Interdit dans l'Empire, mais très joué par les adeptes de Ranald, ce jeu de stratégie a pour but de prendre l'Empereur adverse. C'est le seul Jugement où les parties peuvent désigner un champion pour jouer à leur place compte tenu de la durée des parties.

4 : Les dames. Autre jeu de stratégie, il est plus populaire et se joue beaucoup en terrasse des auberges.

5 : le Schwart Jack. C'est un jeu de cartes, l'objectif étant d'atteindre une valeur de 21 en tirant des cartes chacun son tour. Dépasser 21 fait perdre la manche.

6 : pile ou face.

- ✓ **Le Jugement par Gunndred** : les deux adversaires s'affrontent dans La Fosse. Les adversaires peuvent nommer un champion pour les représenter. Une pièce du Jugement est lancée pour déterminer l'épreuve. Si elle tombe sur Ranald, le combat sera à main nues. Si elle tombe sur Gunndred, le combat sera armé.

Dans le premier cas, les mains sont contrôlées par un prêtre au moins.

Dans le deuxième cas, les combattants peuvent utiliser n'importe quelle arme ne dépassant pas la taille d'un bras, les adversaires peuvent s'entendre sur le choix des armes s'ils le souhaitent. Ils peuvent même choisir un duel au pistolet si les deux sont d'accord.

Un des adversaires peut déclarer forfait pendant le duel tant qu'il est conscient. Son adversaire doit alors accepter la victoire sans continuer. Par contre, le perdant est mutilé pour marquer la supériorité du gagnant. Le gagnant propose une mutilation (doigt ou main coupée, œil crevé, oreille ou nez tranché, balafre sur le visage, marque au couteau ou au fer rouge sur une partie visible du corps...), si le perdant l'accepte elle est appliquée. Sinon, c'est au témoin objectif de déterminer le niveau de mutilation en fonction du litige. Si un champion a été désigné et a déclaré forfait, c'est au perdant et non au champion de subir la mutilation.

En cas d'inconscience, la victoire appartient à celui qui a rendu l'autre inconscient, et le perdant ne subit point de mutilation. Mais il reste dangereux de se battre jusqu'à l'inconscience, et il arrive de mourir des suites d'un combat. Alors le mort ne doit pas être vengé. Il est enterré avec les honneurs et une Pièce du Jugement est glissée dans sa tombe. Si l'inconscience est simulée et que le ou les témoins objectifs s'en rendent compte, la mutilation est appliquée avec une grande sévérité.

- ✓ **L'issue du Jugement** : une fois le conflit tranché, on applique l'issue déterminée par les deux parties ou celle déterminée par le témoin objectif si les deux parties n'avaient pas trouvé d'accord. Le litige est réputé être tranché et l'issue acceptée par les deux parties. Ne pas se soumettre à l'autorité de ce Jugement est extrêmement mal vu, bien plus que de l'avoir refusé à la base. C'est briser les codes d'une société, donner peu de crédit à sa parole et risquer la mise au banc par ses paires.

Le Conseil de Quartier

Le Quartier de La Loi, de par la place centrale qu'il occupe à Talabheim, est très convoité par les puissances des autres quartiers, qu'elles soient criminelles ou non. Pour faire face aux agressions mais aussi pour gérer les contraintes ou les problèmes liés à une vie de quartier, un Conseil se réunit régulièrement.

Composition du Conseil

Il est composé des chefs des groupes et organisations du quartier. Ils y siègent non pas en tant que chefs criminels mais en tant que chefs de famille, de Guilde ou tout du moins en tant qu'acteur important du Quartier. Le Chef de la Milice et Fondesac Père y siègent. Les membres du Culte y sont représentés par Père La Fange, en tant que plus ancien des chargés du culte.

Les droits et devoirs du Conseil

Le Conseil est connu comme un organe décisionnel local par la cité. D'autres quartiers peuvent avoir une organisation différente. A ce titre il dispose de droits et de devoirs reconnu par l'administration de la ville.

- ✓ Il peut instaurer des règles mineures telle que l'interdiction de vendre du poisson la journée en été, interdire les feux de cheminée la journée, taxer un produit, interdire la vente d'un autre, ou tout autres règles ayant peu d'incidence sur les règles de la cité elle-même. En cas de litige sur la validité d'une loi, un Juge Itinérant est convoqué pour trancher la question.
- ✓ Il collecte les taxes sur le quartier comme il l'entend, mais il doit verser les taxes qu'impose la ville. En effet, les autorités ont abandonné l'idée de taxer individuellement les habitants du quartier et réclament à la place une somme globale que les riverains doivent rassembler.
- ✓ Chaque membre du Conseil dispose d'une immunité envers la milice (sauf pour les crimes de sang) qui doit saisir un Juge Itinérant pour agir.
- ✓ Chaque Conseil de quartier est amené à se prononcer sur les lois à voter à la Chambre des Corporations.

Les Réunions de l'Aigle, sous le patronage de Haindrich, le Dieu du commerce. Ces réunions ont pour objet la gestion courante des affaires de la ville (conflit avec un autre quartier, menace extérieure ou intérieure...). Ce sont les réunions « officielles » du Conseil.

Sont invités tous les membres du Conseil (12 au total). Chacun doit s'y rendre ou envoyer quelqu'un de son organisation qui soit mandaté (mandat écrit et nominatif) pour le représenter. Une seule personne peut siéger pour chaque Gang, du début à la fin de la réunion.

Il est inconcevable que plusieurs organisations snobent une réunion, il est de première importance d'y être représenté. Les retardataires ne sont pas attendus, la réunion commence à l'heure, quand retenti la cloche du prêtre d'Haindrich. Les règles ayant été fixées par des criminels, il faut qu'un membre du Conseil ait une Pièce du Jugement visible dans sa main pour pouvoir voter.

Elles se déroulent une fois par mois en trois sessions et sur deux jours. L'une d'elle débute le samedi matin à 11h. La deuxième débute le samedi à 16h. La dernière le dimanche à 11h.

Une session débute toujours par une prière à Haindrich. Elles se déroulent devant ou dans l'Arrosoir suivant les souhaits du président de séance et l'ambiance actuelle. Elles sont publiques. L'auditoire doit veiller à ne pas troubler la réunion, donc éviter de faire trop de bruit, de commenter de façon gênante et d'intervenir. Toute intervention ou perturbation vaut exclusion du perturbateur pour la session. Si le perturbateur fait partie d'un groupe reconnu, ce groupe perd la moitié de ses voix pour le prochain vote.

Chaque séance est présidée par un membre tiré au hasard, à la courte paille. Ce membre doit ensuite prendre la présidence et peut mandater oralement quelqu'un de son groupe qui le représentera à la table et qui parlera pour lui. Mais lui-même, en tant que président, ne pourra pas participer aux débats. Il doit juste distribuer la parole équitablement selon les modalités de distribution qu'il détermine (lever la main, tour de parole stricte, libre, comptage des interventions...) et assurer la bonne marche de la réunion.

Le président décide de l'ordre de la parole donnée. Chaque participant a le droit de mettre un sujet sur la table, le président accorde alors deux sabliers de 3 minutes en temps de présentation du sujet et du débat. La rapidité et la clarté sont donc souhaitées. Des débats officiels ont généralement lieu préalablement à la réunion.

A la fin du deuxième sablier, un autre participant peut donner son temps total pour que le débat continue. Celui qui donne son temps ne pourra pas exposer de sujet lors de cette session et le débat continue.

À tout moment, chaque membre du Conseil peut mettre en évidence devant lui sa Pièce du Jugement pour signifier qu'il est prêt à voter. Si au moins la moitié des participants posent leur Pièce, c'est que le débat n'intéresse plus ou que tout le monde est prêt à voter. Alors il cesse peu importe le temps restant dans le sablier.

A la fin d'un débat, celui qui présente le sujet peut décider de soumettre au vote une délibération, qu'il a eu tout loisir d'exposer et d'amender au cours des débats. Elle doit être claire, concise et comporter une possibilité de vote pour ou contre.

Ensuite, tout le monde, y compris celui qui présente le sujet, place sa pièce devant lui sous un verre opaque. Le président fait ensuite lever les verres un à un, observe et annonce le résultat au fur et à mesure en faisant le tour de la table. Une pièce côté Randal vote pour. Une pièce côté Gundred vote contre. Une pièce sur la tranche vaut pour abstention. Une pièce posée sur la tranche qui se retrouve sur une face quand le verre se lève donne le résultat qui apparaît.

Pour décompter le résultat des votes, chaque organisation possède un certain nombre de charges et possessions (en son nom ou au nom de ses ouailles). Ces charges et possessions ont plus ou moins de valeur. Elle est calculée une heure avant la réunion par un prêtre d'Hainrich qui fait le déplacement depuis la Chambre des Corporations. Elle est certifiée par un notaire.

Si quelqu'un quitte la table des débats, il peut vaquer mais ne peut pas se faire remplacer. Il peut revenir à la table des débats s'il le souhaite, mais ne pourra pas intervenir jusqu'au début du prochain sujet et ne pourra pas voter sur le sujet en cours lorsqu'il revient, ni celui sur lequel il part. Cette attitude désinvolte est mal vue.

Les décisions du Conseil sont force de Loi et la plupart les respecte.

La Fête des Masques

Cette Fête trouve ses origines dans des temps immémoriaux. Il y a longtemps, c'était une fête lors de laquelle les Gangs attaquaient les prisons pour en faire sortir leurs frères. Elle est déclenchée par le Culte de Ranald qui, à l'échelle de la ville, pratique des oracles pour en déterminer la date. La prochaine approche et se passera là, dans les jours qui viennent. Elle dure 24 heures, de midi à midi, du samedi au dimanche.

C'est une occasion pour des messes à Ranald. L'une d'elle a lieu le samedi, peu après 17h, au coucher du soleil. L'autre a lieu au lever du soleil, peu après 8h le dimanche. La première est menée par l'Index, la deuxième par Karl Main Creuse. Un tournoi de jeux de carte est organisé par l'Index le samedi soir.

La Lutte des Territoires

La fête des Masques est le moment idéal pour rebattre les cartes. C'est à cette période, choisie sous les lectures des signes de Ranald, qu'a lieu une lutte d'influence pour se réattribuer tous les lieux plus vraiment contrôlés en ville.

Et justement, l'arrivée d'un nouveau Seigneur de Chasse combinée à des luttes intestines a fait beaucoup de vide à Talabheim. Un vide qu'il n'est pas bon de laisser, aussi chacun s'efforcera de placer ses billes ici et là durant cette période « bénie ».

Cette Lutte des Territoires est un moment de tension important pour les milieux du crime de Talabheim. Les enjeux sur certains lieux peuvent créer des conflits, ou être le moyen d'en régler certains autres. Chacun y va de ses complots, messes basses et coups bas pour rafler la mise. La Fête finie, le calme doit revenir et la guerre doit cesser pour éviter un embrasement général et une réaction radicale du pouvoir.

La réunion du Hibou

Elle est organisée sous le patronage de Ranald, le Dieu de la chance et des voleurs. Ces réunions ne se déroulent que lors de la Fête des Masques.

Cette réunion se déroule de la même manière que les réunions de l'Aigle. Elle se déroule en huis-clos. La milice et les chargés du culte ne siègent pas.

Elles ont pour objet de réorganiser les gangs, de mettre à plat les problèmes qui concernent tout le monde, d'acter des attaques ou des défenses communes. Elles permettent aussi de traiter les litiges entre les Gangs. Les votes lors de ces réunions sont toujours consultatifs, mais ils donnent une indication claire de la pression du groupe. Si un Gang ne suit pas un avis exprimé lors d'une de ces réunions, il sait qu'il s'oppose ouvertement au groupe.

Lors de ces réunions, les Gangs peuvent voter l'exil d'un habitant du quartier. Le vote doit recueillir l'unanimité moins une voix pour être valide.

Dans ces réunions, une voix vaut une voix. Le non l'emporte sur une égalité.

Les organisations criminelles

Il existe deux types de bandes criminelles : les Gangs et les Bandes.

Les Gangs sont les organisations criminelles qui ont un réseau, une reconnaissance et une certaine assise dans la cité. Suite à l'invasion de Talabheim par le Middenland, l'autorité absolue du pouvoir a donné naissance à de nouveaux groupes criminels organisés. Parmi ceux qui ont posé les pierres fondatrices à la vie de la nouvelle communauté, on peut compter le Gang des Maîtres, encore présents aujourd'hui, le Gang des Poissonniers, qui ont depuis rejoint les kislévites sur les docks de Talagaad et le Gang des Colporteurs, disséminés suite à des conflits internes.

Tous les Gangs du Quartier de la Loi font partie de cette catégorie.

Voici les autres Gangs de Talabheim, créés depuis ou ayant survécu aux années :

- ✓ **Le Gang des Chambellans (Geltwold)** : on pourrait penser que l'ancienne génération est pratiquement éteinte, mais il reste encore un groupe qui a profondément marqué le Quartier de La Loi sans pour autant en faire toujours parti. Il s'agit du Gang des Chambellans, dirigé par « *Le Doyen* », l'ancien domestique de la famille von Maüser, les derniers nobles ayant tenu le Fort Schwartz sous l'assaut des Ulricains. A l'époque, les domestiques reconvertis en criminels ont dû migrer vers le Quartier de La Loi pour survivre.

Mais le Gang a choisi de quitter le quartier peu après les invasions Norses, lorsque le « *Conseil de Quartier* » a été créé. Le Doyen avait une vision bien différente de la manière dont on gère un quartier. Pour lui, seul le plus puissant et le plus respecté devait avoir le droit et le devoir de diriger. Lui ou un autre, mais un unique maître pour les gouverner tous. Prendre le risque de débattre, d'exprimer des désaccords, de répartir la charge du pouvoir ou pire, de voter les décisions, ne pouvait que provoquer la ruine du quartier.

Malgré son opposition franche, tout le monde s'est accordé sur son acte de sagesse : plutôt que de se battre pour une idéologie et créer plus de dissensions, il préféra partir avec son Gang pour s'installer dans la Geltwold.

Alors les Chambellans ne firent plus parler d'eux pendant plusieurs années. Le Doyen, à force de travail, de coups juteux et de coups de pression, hissa son Gang au sommet de la Geltwold qu'il tient désormais d'une main de fer.

Néanmoins, cette main commence à trembler et le Doyen porte de mieux en mieux son surnom. Bien qu'encore craint et respecté, on commence à murmurer dans son dos, critiquant certains égarements et lubies absurdes. Dernièrement, il semblerait qu'il soit persuadé que son ancien « *maître* » allait revenir, et qu'il devait faire en sorte que sa « *maison* » soit prête pour l'accueillir. Malgré cela, les Chambellans restent incontestés au sommet de la Geltwold et gardent des relations cordiales bien que crispées avec leurs anciens comparses du Quartier des Lois.

- ✓ **Les fils de Stromfels (non localisé)** : ce Gang est également un des plus anciens de la ville. Il s'est créé lors de la vague de migration du Hochland, il y a une cinquantaine d'année. Il est composé de bateleurs Hochlander organisés pour se défendre face à l'hostilité des Kislévites. Ils prient

Stromfels, le Dieu Requin, un Dieu interdit tout comme Ranald et Gunnedred, considéré comme impitoyable avec ses ennemis.

Décimé par les familles du Kislev, il s'est fait très discret ces dernières décennies mais depuis une bonne année, il semble multiplier les attaques sur Talagaad et monte quelques coups à Talabheim même. Son influence, longtemps minorée, est maintenant prise au sérieux. On constate des attaques régulières contre les sectes du Culte de Ranald.

Ses bandes ressemblent davantage à des adorateurs d'une secte à Stromfels qu'à des racailles. Ils portent généralement des masques étranges couvrant l'intégralité de leur visage. Leur chef se fait appelé « *Le Poisson Chat* » et certain disent qu'il est de sang noble.

- ✓ **Les Oubliés de Talabheim (non localisé)** : ce gang est probablement celui qui a la plus grande aura de mystère autour de lui. On raconte beaucoup de choses à son sujet, mais personne ne saurait s'accorder à ne donner qu'une seule version. On lui donne pour origine les gardes du Taalbastion qui ont survécu au massacre des Chevaliers Panthères de l'invasion du Middenland. A travers du temps, ils semblent avoir recruté tous ceux qui avaient tout perdu suite à la Révolte et l'Invasion et dont personne ne voulait.

Très populaire auprès des strates les plus misérables de la cité, ce gang ne s'est jamais spécialisé dans quelque domaine criminel que ce soit. Tout était bon pour leur profit, du vol à la contrebande en passant par l'extorsion. C'est d'ailleurs en faisant pression sur le Gang des Meuniers que leur chef, qui se faisait appeler modestement le *Prince de la Pègre*, se retrouva à affronter selon le Jugement des Dieux et sous le regard de Gunnedred, Karl que l'on nomme depuis lors Main Creuse puisqu'il y perdit son membre.

Il y a de cela trois ans, cette légende vivante qu'était « *Le Prince* » et que l'on disait à la fois béni de Ranald et de Gunnedred a disparu sans laisser de traces. Les Oubliés de Talabheim, privés de leur chef charismatique, se délitèrent peu à peu avant de disparaître. Néanmoins, on murmure ces derniers temps que le Prince est de retour et qu'il compte reprendre son trône lors de la Fête des Masques.

- ✓ **Les Danseurs du Kislev (Talagaad)** : ce Gang est une branche locale d'une vaste organisation criminelle Kislévite dont l'influence s'étend sur tout le vieux monde. Spécialisés dans le trafic maritime et fluvial, ils se sont fait une spécialité du contournement des taxes, de la piraterie et autre activité criminelle liée au trafic de biens à travers le monde.

Le gang est contrôlé par « *Sergeï dent de Plomb* », un kislévite pas très commode connu pour avoir repris le Gang des mains de son frère en lui arrachant la glotte avec les dents. Il semble difficile de discuter avec lui, encore que peu de gens puissent s'enorgueillir d'avoir essayé.

- ✓ **La Famille Zielinsky (Talagaad)** : c'est le deuxième Gang de Kislévites sur Talagaad. Celui-ci fonctionne davantage comme une grande famille. Ils entretiennent des relations froides avec les Danseurs du Kislev qui ont tenté plusieurs fois de les absorber. La fidélité et la loyauté qu'entretiennent les différentes Bandes qui servent la famille en font sa force. Leur trafic est principalement axé sur la nourriture et les petits objets locaux manufacturés.

Récemment, ils se sont lancés dans le cuir de poisson, agaçant pas mal les Ratiers. Ils sont connus pour noyer leurs ennemis dans le Talabec, sous le plancher des maisons flottantes dans lesquelles ils vivent.

« *Dorban* » (prononcer « *Dorbane* ») est le patriarche de la famille. Son autorité est incontestée. C'est quelqu'un de plutôt ouvert mais qui n'inspire pas vraiment la confiance. Il pue la poiscaille, mais déteste qu'on le lui fasse remarquer, peu de gens s'y amusent.

- ✓ **Le Gang des Poissonniers (Talagaad)** : principalement installés dans les docks de Talagaad, ils sont en guerre constante avec les familles kislévites avec lesquelles ils se partagent la ville fluviale. Leurs activités sont globalement assez semblables à celle des kislevites et leurs relations privilégiées avec la Ligue des Cinq Rivages leur permettent de perdurer dans un contexte très... concurrentiel.

Le Gang est contrôlé par « *Cordelia patte folle* », une éclopée charismatique, ancienne capitaine d'un navire de guerre de la flotte de la Ligue. Toujours prête à discuter, c'est une bonne diplomate à qui il arrive cependant de taper du poing sur la table.

- ✓ **Le Gang des Huiles (Suif)**: ce groupe a la main sur le trafic d'huile, de charbon et de bougies à Talabheim. Il trafiquait sans trop d'encombre, grignotant de l'influence dans tous les quartiers à partir de ses domaines de prédilection.

Mais la rencontre avec l'Embaumeur s'est mal passée lorsque le Gang des Huiles voulu « *taxer* » les cierges du Culte de Morr. Le ton monta très vite et après quelques échauffourées sanglantes sur le territoire du Gang des Jardiniers, Viktor, le chef des Huiles, provoqua l'Embaumeur au Jugement des Dieux. Ce dernier refusa, estimant que seul Morr les départagerait. Surpris, Viktor se laissa piéger quelques jours plus tard, capturer et, selon la légende, fut embaumé vivant par Otto Hoffman qui hérita de son joli surnom. C'était la première fois de mémoire de Gang qu'un conflit se réglait d'une façon aussi brutale et expéditive.

Depuis, le Gang a subi quelques dissensions internes mais l'approche de la Fête des Masques a mis un coup d'arrêt aux chamailleries. Il fallait un chef pour participer à la Lutte des Territoires. Il semblerait donc que le Gang ait un nouveau chef, mais on ne connaît encore rien de lui (ou elle).

- ✓ **Le Gang des Joailliers (Suif)** : il s'est nommé ainsi mais n'a finalement pas grand-chose à voir avec des joailliers. Ils sont spécialisés dans le vol, le recel et la revente de matières précieuses, qu'il s'agisse de métaux ou de pierres. Dans une ville aussi brisée que l'est Talabheim, les temps sont durs pour de telles activités et les cambriolages autant que le racket ne permettent pas de développer une activité suffisante pour « *exister* ». Le Gang s'est donc lancé dans la fouille des ruines du Fort Schwartz, s'accrochant régulièrement avec les bandes du Gang des Maîtres qui y récupèrent des pierres de construction et autres matériaux. Leurs bandes traînent également dans les tunnels de Talabheim, certainement à la recherche de planques et autres magots perdus.

Le Gang est contrôlé par « *La Cantatrice* », une matriarche austère, passionnée par les opéras et autres représentations artistiques. Elle reste discrète et apparaît peu en public.

- ✓ **Les Enchanteurs (Suif)** : ce Gang a pour spécialité la traque et le recel d'objets ésotériques. C'est un marché particulièrement restreint, mais où la concurrence fait rage compte tenu des sommes qui y sont liées. Le Gang est installé dans un quartier pauvre certainement pour mieux se dissimuler. Traqué par les autorités, ils sont considérés comme particulièrement dangereux car a minima inconscient, ou pire, corrompus. Ils sont eux aussi en concurrence avec les Fondesac.

Ils sont sous la coupe de Leopold Kauffmann, dit « *Capitaine Kauffmann* », un ancien capitaine de la patrouille impériale reconverti dans le banditisme.

- ✓ **Le Gang des Enlumineurs (Quartier Marchand)** : ils font trafic de livres, parchemins et autres écrits rares. Ils marchent clairement sur les platebandes du Gang des Imprimeurs, mais les deux Gangs se tiennent à distance l'un de l'autre, l'un faisant le pari des copies manuelles quand l'autre use de l'imprimerie en priorité. Ils sont également experts en généalogie, ce qui leur vaut de très bons contacts avec le reliquat de la noblesse locale.

Un ancien laïc et copiste du Culte de Sigmar, appelé « *Hermann* », contrôle ce Gang. C'est un homme passionné et passionnant, plein de savoirs et très ouvert à la discussion. Il règne plus par admiration que par crainte.

- ✓ **Les Tisserands (Trouée des Guildes)** : ce Gang fait commerce du tissu et des vêtements. Il a développé une vaste activité criminelle autour de la récupération de vêtements sur les morts. Il emploie beaucoup de strygiannies autour de Talabheim et centralise ses activités dans la Cité des Lois. Ils font aussi trafic des encres, des peintures et autres teintures onéreuses. Il est également connu qu'ils ont la mainmise sur le racket de tous les commerces de tissus et de vêtements à Talabheim. Le Gang des Ratiers, qui vend des vêtements en cuir et des chapeaux, a reçu un premier avertissement il y a quelques semaines de cela : la tête d'un terrier qui leur avait été volé, empaillée, et soigneusement emballée dans un sac en tissu brodé d'une Rose, l'un des symboles de Morr.

« *L'Aiguillon* » a la mainmise sur ce Gang. Perçu comme quelqu'un de vicieux, il inspire peu la confiance et on le dit ambitieux et sans honneur. Originaire de Carroburg, il semble proche de La Ligue, tout en étant très indépendant politiquement. Passionné de torture, il a acquis une réputation terrifiante en mutilant les mauvais payeurs ou les balances avec des aiguilles à coudre.

- ✓ **Le Gang des Alchimistes (Trouée des Guildes)** : on sait peu de choses sur ce Gang qui contrôle essentiellement ses actifs dans son quartier sans tenter d'expansion. Ils empiètent également sur le commerce du Gang des Cochers en fabricant toutes sortes de drogues dans leurs ateliers. On les dit capables de créer de réelles potions alchimiques.

Le Gang est dirigé par un certain « *Eckard Le Vautour* », qui n'a jamais vraiment eu de réputation particulière. On le dit proche du Middenland avec lequel il commerce beaucoup.

- ✓ **Les Renards de Taalgarten (Taalgarten)** : ces trafiquants rôdent dans le sud du Taalgarten et vivent de rien, au contact de la forêt. Ils sont généralement recouverts de fourrures et de guenilles et sont de fervents adorateurs de Taal. Ils cachent des alambics dans différentes grottes perdues dans les bois et y fabriquent un alcool à base de baies, de plantes et de choses trouvées dans le Taalgarten. Ils sont naturellement en conflit direct avec le Gang des Jardiniers.

Le Gang est dirigé par un homme se faisant appeler « *L'Oracle* ». Complètement fanatisé, il a prononcé « *l'anathème* » à l'encontre de Strauss (ce qui ne veut dire quelque chose que pour lui, sa bande et quelques autres fanatiques) et a mis un contrat de plusieurs couronnes sur sa tête, qu'il n'acceptera de lever que si Strauss cesse de se revendiquer du Culte de Taal.

- ✓ **Le Gang des Rapaces (Taalgarten)** : ce Gang détrousse les malheureux qui s'aventurent imprudemment dans le Taalgarten. Ils utilisent des rapaces pour effrayer leurs victimes ou pour les attaquer. Plus d'un inconscient a perdu ses yeux à cause de ces vauriens.

« *La Buse* » dirige ce gang tant bien que mal. On le dit incapable de prendre une décision et froussard.

- ✓ **Les Chouettes Hurlantes (Promenade des Dieux)** : ces petites frappes sont localisées dans la Promenade des Dieux, mais leurs coups se font toujours dans les autres quartiers. Ils sont spécialisés dans les cambriolages et font clairement de l'ombre au Gang des Latrines contre lequel il leur arrive de s'affronter en ville. Ce sont de fidèles adeptes de Ranald. Ils utilisent un langage secret à base de chants de chouettes.

Le chef se fait appelé « *Filasse* », du fait de ses cheveux sales et gras qu'il laisse couler sur son visage. C'est un homme sale, mou et dérangeant. Il serait prêtre de Ranald.

- ✓ **La Garde Noire (Fort Schwartz)** : ces anciens militaires se sont formés en Gang pour faire face aux autorités. Ils vivent essentiellement du racket des milices de quartier, bien souvent laissées seules face à leurs emmerdements. Ils font commerce d'armes et de munitions récupérées et volées, pouvant être au choix des alliés utiles ou des ennemis pénibles pour les milices de quartier. Ils sont peu nombreux mais bien entraînés et habitués à se cacher de la milice.

Leonhard « *Sang-de-Porc* » est leur chef. Il est appelé comme cela à cause de ses vêtements souvent couverts de sang. Beaucoup sont intimidés par cette apparence, mais certains adeptes de Gunndred se sont moqués de lui en prétendant que cela ne serait que du Sang-de-Porc, pour effrayer ses ennemis et ne pas avoir à se battre.

- ✓ **Le Gang des Mines (La Souricière)** : ces mineurs travaillent dans les innombrables galeries de la Souricière. Ils côtoient les contrebandiers en tout genre, mais leur spécialité reste la Mine. Ils ouvrent donc de nouvelles galeries, cherchent de nouveaux filons qu'ils protégeront armes à la main. C'est un Gang avec une grosse force de frappe, mais qui ne sort jamais des tunnels. Aussi, la milice les laisse tranquille, préférant certainement que la menace reste enterrée à faire ses affaires dans son coin. Les mines « finies » laissent place à des squats horribles dans lesquels le gang loge les plus

pauvres contre quelques pièces. Le Gang des Maîtres a déjà essuyé des attaques en tentant de se rendre dans le quartier.

Le chef de ce Gang se fait appeler avec simplicité « *Le Gros* ». Ce patron de mine doublé d'esclavagiste notoire pèserait plus de 200 kg, passerait ses journées affalé sur une banquette, boulier à la main pour gérer ses affaires. Son teint serait si pâle que sa peau serait parcourue de veines hideuses. On le dit aussi à l'aise avec les chiffres qu'avec la barbaque, qu'il engouffre à longueur de journée, toujours saignante.

- ✓ **Les Musaraignes (La Souricière)** : ce gang de femmes est formé par les veuves des soldats du Taalbastion. Contraintes de quitter les logements du Taalbastion à la mort de leur conjoint, elles ont trouvé refuge dans les niches de la Souricière. De là, elles ont lancé une affaire de contrebande qui marche redoutablement bien. Douées pour se faufiler, elles ont également de très bons contacts dans la garde qui a tendance à les laisser agir.

Elles sont dirigées par « *Gudrun la Froide* », une cheffe charismatique qui a elle-même fondé le gang et tissé un vaste réseau de contact.

Les Bandes sont des petits groupes d'individus composés de quelques personnes qui sont employées par des personnes qui font parties d'un Gang. Les Bandes sont nombreuses et ne peuvent pas être dénombrées précisément.

La plupart sont loyales, on dit qu'elles sont *affiliées*. On ne peut donc pas tenter de les récupérer ou de se les approprier. Elles sont *affiliées* à un individu et peuvent être mise au service d'une organisation criminelle dans le cas de la Lutte des Territoires, ou peuvent être utilisées pour des actions spéciales si elles en ont (exemple : faire disparaître un corps, récupérer une ressource...).

Certaines n'ont pas de loyauté particulière et agissent comme des mercenaires, pouvant être employées par les uns ou les autres pour un certain coût ou pour des raisons particulières (exemple : mise à disposition d'un groupe d'homme par une organisation). Elles n'appartiennent pas à celui qui les emploie et ne lui sont subordonnées que dans le cadre d'une action précise et limitée dans le temps. On les appelle des Bandes *mercenaires*.

Enfin, il existe des Bandes *non-affiliées*. Ces Bandes sont en errance, souvent parce que le criminel qui les avait à sa solde a été tué ou emprisonné. Elles peuvent donc être *affiliées* et se mettre au service d'un individu.

La Cité des Lois

« *La Cité des Lois* » est un surnom loin d'être usurpé. En effet, le fonctionnement actuel de Talabheim est le fruit de milliers d'édits et de lois datant, pour certains, de temps oubliés. Pourtant, malgré les aléas des siècles et les bouleversements récents, la ville a toujours conservé le tronc central de sa gestion politique et administrative.

La Chambre des Corporations / Le Parlement

A l'origine, la ville de Talabheim était régie par le Parlement, une chambre qui se réunissait deux fois le mois ainsi que lors des nombreux jours fériés de fêtes religieuses. Il était constitué de la noblesse de la cité dans sa grande majorité, de

quelques notables bourgeois ainsi que de certains membres influents des cultes de Sigmar, Ulric et Taal mais sans droit de vote. Les séances se tenaient dans une aile annexe du Grand Tribunal des Edits, dans le Quartier de La Loi.

Suite à l'invasion du Middenland, de nombreux nobles ont fui la ville pour retrouver le confort de Nuln, la Nouvelle capitale de l'Empire. Malgré tout, leur charge ne leur a jamais été retirée et de nombreux sièges sont encore aujourd'hui vacants. Bien que leurs propriétaires aient trop peur de revenir s'installer à Talabheim à cause de sa trop grande instabilité, certains passent occasionnellement et jouissent encore de leur statut de parlementaire. Cependant, il demeure toujours un bon nombre de nobles héritiers qui n'ont pas connaissance de leur charge vacante.

Pendant cette même période, le culte y a fortement accru son influence jusqu'à devenir majoritaire. Le lieu de réunion a été déplacé dans le Quartier de la Promenade des Dieux, le Quartier de la Loi étant devenu un peu trop dangereux.

Après que la ville soit passée sous l'influence de la Ligue des Cinq Rivages, les quelques nobles encore présents n'ont presque plus eu de pouvoir au sein du Parlement et les Cultes ont tout bonnement été exclus de celui-ci. Aujourd'hui, ce sont les représentants des guildes qui dirigent majoritairement cet organe législateur. Le lieu a de nouveau été déménagé pour se retrouver dans le « *Palais de l'Abondance* », au cœur du Quartier Marchand et a été rebaptisé « *Chambre des Corporations* ».

La nouvelle gestion politique de la ville a plutôt été bien accueillie par la population, se sentant plus proche de ses nouveaux dirigeants. Après tout, tout bon citoyen est un honnête travailleur productif, et tous les corps de métiers ou presque sont liés, de près ou de loin, à une guilde, donc, représentés. Une seule guilde échappe à cette règle : la Guilde des Boulangers. En effet, l'accession d'une guilde à la Chambre des Corporations se base sur les taxes qu'elles paient à la ville. Or, le pain est la seule denrée qui n'est pas taxée à Talabheim, au grand dam des maîtres de cette guilde condamnée à rester parmi les petits, tout en ne payant aucune taxe...

Quelques personnalités politiques...

- **Olaf l'aveugle**

Maître de la Guilde des Armateurs, sa guilde paye plus de taxes que quiconque en ville, son pouvoir est donc le plus important au parlement. Olaf était proche de la Ligue des Cinq Rivage, mais il semble avoir la rancune tenace contre ses alliés un peu trop absents à des moments cruciaux. Ce vieillard libidineux aime les jeunes femmes et passe beaucoup de temps dans les maisons de passe de luxe du Quartier Chatelain.

- **Regina Bäumer**

Maître de la Guilde des Peintres, sa guilde a peu d'influence, mais son pouvoir de propagande est important. Lors de l'invasion Norse, la Guilde des Peintres a joué un rôle très important de propagande par un système de graffitis sur les murs de la ville.

- **Goran Viloksva**

Maître de la Guilde des Bateleurs, ce Kislevite est ouvert à toute proposition. Ses votes valent chers, mais ils pèsent dans le jeu de pouvoir des votes de loi.

Le prochain vote

La prochaine séance a lieu dimanche, entre 12h et 14h. Les parlementaires y voteront plusieurs lois, parmi lesquelles :

- ✓ **La loi sur la dépenalisation de l'avortement.**

Loi proposée par la Guilde des Chirurgiens-Barbiers.

Cette loi fait énormément débat. La Guilde avance que les avortements existent quoi qu'il arrive, mais que ceux qui les pratiquent risquent de fortes amendes, voir l'exil en cas de récidive, ce qui est injuste au regard du service qu'ils rendent à la communauté, notamment en terme d'hygiène. Ils proposent de dédouaner de toute responsabilité celui qui pratique l'avortement, mais de renforcer les peines à l'égard des femmes qui se font avorter. Le texte prévoit de garantir l'anonymat des femmes avortées et que les chirurgiens versent un impôt sur l'avortement. Si cet impôt pourrait faire pencher la balance en faveur d'un vote pour, les pro-avortements dénoncent la montée des prix qui en découlerait et qui priverait les femmes les plus pauvres.

- ✓ **La loi Martiale**

Cette loi est proposée par le Seigneur de Chasse Edwing Staffe (qui dispose de ce droit comme tout Seigneur de Chasse, mais qui ne vote pas à la Chambre des Corporations). La Loi Martiale pourrait être imposée si l'ensemble des Seigneurs de Chasse décidaient de sa mise en place, mais un poste est occupé par un éternel absent ce qui bloque cette possibilité.

La Loi Martiale étend grandement les pouvoirs de l'armée, qui a déjà la possibilité d'intervenir dans la ville en cas d'urgence absolue. Peu de bourgeois sont pour cette loi, mais si la Lutte des Territoires explose en guerre de gangs, il se pourrait bien que les possédants changent d'avis sur la question.

- ✓ **La loi sur les Einwegfeuer**

Loi proposée par la Guilde des Industries de la Poudre.

Ces armes à feu jetables sont présentes à Talabheim en particulier ce qui laisse penser que leurs trafiquants s'y terrent. Afin de combattre ce problème de « *sécurité publique* », les Industries de la Poudre proposent une loi visant à lever les permis sur les armes à poudres pour les rendre accessibles à tous. Ils expliquent qu'il est anormal que des pouilleux soient techniquement mieux équipés que les riches bourgeois ou la milice, et que ce permis est un frein à la sécurité des gens intègres. La Guilde a ouvert des bureaux à Talabheim par lesquels transitent fictivement de nombreuses ventes d'armes qui ne passent en réalité jamais par Talabheim. Ainsi, la Guilde paye ses taxes à Talabheim et surtout y obtient de précieuses voies pour les votes.

- ✓ **La loi sur les écoulements des eaux usées**

Cette loi est proposée par la Guilde des Egoutiers.

La loi propose une vaste réfection des égouts de Talabheim. Le projet est très onéreux, mais il pourrait régler tous les problèmes d'inondation, d'odeurs nauséabondes, de fragilisation des fondations... Par contre, toute l'économie « souterraine » s'en verrait très affectée, ce qui n'est pas vraiment du gout de la plupart des gangs, qui utilisent ces réseaux et les détournent pour leur propre usage.

✓ La loi sur l'esclavage

Cette loi est proposée par la Guilde des Usuriers.

L'esclavage est interdit à Talabheim. Sa pratique est passible d'exil, voire de mort en cas de récidive. De cette loi découle deux autres interdictions, celle pour la Guilde des Fers d'établir un quelconque comptoir à Talabheim. Or, une autre loi prévoit qu'il est interdit pour les Talabheimers de posséder des avoirs ou de faire commerce avec une Guilde n'ayant pas de comptoir à Talabheim. Une hypocrisie totale quand on sait que c'est justement par cette Guilde que passe la ville pour gérer ses bagnards.

Cette loi propose donc que les Talabheimers puissent faire affaire avec cette Guilde avec laquelle la ville fait déjà affaire. Une dérogation qui viendrait donc s'ajouter aux autres lois sans les modifier. Pour autant, l'esclavagisme resterait interdit, et le projet de loi ne dit pas quel type d'autres affaires les Talabheimers pourraient faire avec la Guilde des Fers. Mais ce flou devrait laisser du travail aux plaideurs pour quelques années.

La Justice

Les peines appliquées sont très souvent d'ordre financier. Les lois oubliées sont souvent rappelées moyennant quelques menue-monnaies. Lorsque le coupable n'a pas les moyens de régler sa dette à la société il peut être condamné à la prison. Il n'y a que lors des crimes graves, généralement de sang aggravés, que la peine capitale sera appliquée.

L'enfermement est très peu apprécié par les citoyens. D'abord, parce que les prisonniers doivent être entretenus, ensuite parce qu'un malfrat n'aura pas d'autre avenir que celui de malfrat. Enfin, les capacités d'incarcération de la ville sont assez faibles, les geôles du fort Schwartz étant en partie en ruine et les prisons du Quartier de la Loi étant aujourd'hui laissées à l'abandon aux vermines et racailles qui mériteraient d'en occuper les cellules. Au final, les autorités préfèrent généralement commuer certaines peines de prison en exil avec saisie des biens du condamné.

Un homme qui viendrait à être accusé d'être membre d'une cellule organisée du culte de Ranald, en tant qu'agitateur ou criminel, serait sans doute condamné à l'amputation d'une de ses mains, ou au bagne, plus économique que la prison et avec les mêmes effets que l'exil. Talabheim n'ayant pas de bagne « *en propre* », jugeant cela comme de l'esclavagisme et le condamnant par ses lois, elle délègue cela à la Guilde des Fers, qui est elle-même interdite d'installation à Talabheim. L'hypocrisie est totale.

Les Juges

Talabheim est engluée dans des milliers de lois, dont certaines remontent à une époque oubliée. Bien que la cité regorge de plaideurs capables de les interpréter, il revient aux juges de les faire appliquer. Talabheim compte un nombre important de juges et notamment itinérants qui tournent dans chaque quartier. Ces juges urbains patrouillent dans les rues, investis du pouvoir d'arbitrer et de châtier sur-le-champ. Le peuple les craint, à raison. Bien que tout citoyen soit théoriquement en droit de plaider son cas devant la cour, la plupart n'ont pas les accointances qui pourraient leur permettre de rappeler cette loi aux juges itinérants.

Quelques juges :

- **Miranda Voller**

Intransigeante, la Juge Voller sort rarement de son bureau, au Quartier Marchand. C'est chez elle que les plus riches bourgeois de la ville viennent porter plainte. Elle examine chaque dossier attentivement mais ses services nécessitent de s'acquitter de frais de justice (c'est légal), ce qui permet de filtrer les plaintes. Le droit d'entrée est à 1 couronne d'or (l'équivalent d'un mois de revenu d'un simple bougre), juste pour s'asseoir à son secrétariat et déposer plainte. Les prix montent rapidement si l'affaire est importante et accapare le temps de l'autorité judiciaire. La juge Voller est toujours entourée de plusieurs hommes d'armes quand elle se déplace et ses interrogatoires sont, dit-on, toujours courtois.

- **Kristian Loffman**

Cet ancien juge de Carroburg a troqué une vie de planqué dans un des temples de Verena les plus cotés du Vieux Monde pour venir s'installer à la Cité des Lois. Depuis, il grimpe peu à peu les échelons du pouvoir et on le dit plus intéressé par la politique que par la justice.

- **Jeremia**

Cet ancien prêtre du culte de Verena est un ascète, austère et implacable. Il fait tache dans le paysage Talabheimer mais il s'y est fait sa place. Jugeant de la même manière « *chaque Homme sur cette Terre* », son attitude n'est pas vraiment pour plaire aux magouilleurs des plus hautes sphères de la ville. Récemment, il aurait condamné à 20 coups de fouets un important Maître Maçon. Cette sanction à effet immédiat aurait été prise à la suite d'une vague affaire d'abus de violence sur un apprenti maçon. Cette sentence attire la sympathie des couches populaires de la société.

Les avocats, ou « plaideurs » sont monnaie courante, aussi bien à Talabheim que dans toutes les villes importantes du Vieux Monde. Ils rédigent les documents juridiques, interprètent la loi et représentent leurs clients à la cour, c'est-à-dire les accusés qui ont les moyens de s'offrir leurs services. Les plaideurs sont presque toujours vilipendés, sauf par ceux qui sont en délicatesse avec la loi et ont besoin d'assistance. Même les plaideurs de basse extraction restent des « *gens de lettres* » pour la plèbe, qui pourra faire appel à leurs services pour des tâches qui sortent largement du cadre de leur formation.

Les champions de justice sont le fruit de la survivance de règles judiciaires dépassées mais jamais remises en question. Lorsqu'un litige touche deux parties distinctes, les deux peuvent s'entendre pour régler cela en duel.

Certains mettent la main à la patte, certains font des duels au pistolet, d'autres délèguent cette activité à des champions de justice. Ces personnes ont fait de ce travail leur vie, qui est souvent bien courte d'ailleurs. C'est le genre de métier où il faut savoir s'arrêter, mais où la popularité est telle que l'adrénaline attire encore plus que l'argent.

Malgré tout, c'est une profession qui rapporte beaucoup et les combats restent assez rares dans la carrière d'un champion. On estime à 2 ou 3 combats la carrière d'un champion mauvais, et à 40 ou 50 combats la carrière d'un très bon champion. Tous les combats ne sont pas à mort, mais les défaites laissent de terribles séquelles, à la fois sur la réputation et sur les corps.

La plupart des juges acceptent ces duels car cela les décharge de la tâche de juger l'affaire.

Les notaires

Cette charge se transmet de génération en génération. Les notaires émargent les accords, les documents officiels, les possessions et les charges pour leur donner une valeur authentique. Mais leur fonction est particulièrement surveillée et tout est soumis à quota et à demandes de justificatifs.

Leurs actes sont très taxés et rapportent énormément à l'administration. Ils œuvrent bien souvent à blanchir de l'argent sale.

Les forces de répression

Historiquement, les forces armées de Talabheim ont toujours été sous la coupe du Conseil des Chasseurs. Ses membres, les 4 Seigneurs de la Chasse, contrôlent chacun un aspect des forces armées de la cité. Ces généraux sont nommés par leurs pairs lors du Conclave annuel de la Grande Fête de Taal qui se situe au moment de la migration d'une certaine espèce de Corneilles.

Cette année, les Corneilles ont migré très en avance et la Grande Fête de Taal aura lieu ce samedi et dimanche, tombant donc au même moment que la Fête des Masques. Des festivités sont organisées ici et là à Talabheim, ce qui est une formidable occasion pour dissimuler les festivités de la Fête des Masques. Le Conseil des Chasseurs a lieu le dimanche midi.

- **La Garde du Taalbastion** est une armée de métier, fière et très entraînée. Elle a pour rôle de tenir la muraille du cratère et, si l'on excepte ces dernières décennies, la Garde l'a toujours fait avec brio et sens du devoir. Les dernières défaites ont fortement entaché le moral des troupes. Le fait que de nouvelles recrues du Guet soient incorporées d'office, sans passer par les classes de rigueur ont jeté de l'huile sur le feu et la colère gronde dans les rangs. Seule la rumeur d'un siège imminent et la discipline de fer imposée par le Seigneur de la Chasse Gaüser Hafner maintient un minimum de cohésion au sein de la Garde et les soldats alertes.
- **La Brigade des Tunnels du Taalbastion.** La Garde compte également dans ses rangs une unité spéciale qui sillonne les nombreux tunnels et terriers que l'on trouve dans l'enceinte du cratère, réseau connu sous le nom de Souricière. Bien que cette garde soit officiellement appelée la Brigade des Tunnels du Taalbastion, la population, et eux-mêmes, préfèrent le surnom de « *Terriers* ». Ils patrouillent dans les tunnels les plus connus et sont constamment en recherche de nouvelles galeries. Il n'est pas illégal de se trouver, voire de vivre, au sein de la muraille, mais de nombreux actes illicites y sont perpétrés. Le souci principal des Terriers est de découvrir d'éventuels tunnels qui mènent au-delà du Taalbastion, par lesquels des individus pourraient entrer et sortir de la cité sans être vus et en évitant les taxes. La rumeur veut également qu'ils soient en charge de débusquer les mutants venus s'y cacher.
- **L'Armée**, ou « *la Chasse Perdue* » comme elle a été renommée depuis sa disparition. Initialement prévue pour les actions militaires dans le Talabecland, en dehors du cratère, ce corps a commencé à décliner lentement mais sûrement depuis son heure de gloire lors de la dernière campagne du Chaos dans le nord. Depuis lors, la ville a rogné jusqu'à l'os le

budget alloué à l'armée. Malgré cela le Seigneur de Chasse Mannfred Dieter a réussi à maintenir une unité efficace, constituée d'archers ainsi que de soldats préférant la hache à l'épée, appelés les « *Elus de Taal* », pouvant rester autonomes avec peu de moyen, particulièrement efficace en milieu forestier. Ces élus sont le dernier ordre chevaleresque ayant existé à Talabheim. En effet, tous les ordres de chevaliers, jugés trop proches du Middenland, ont été dissous suite à la perte de contrôle du Middenland.

La tâche de l'Armée était principalement de patrouiller dans les bois pour réduire la population d'homme-bêtes et de brigands. Cependant, quelques mois avant l'invasion des Norses, l'Armée a tout bonnement disparu dans la nature. Certains prétendent que le général Dieter dit avoir reçu une vision de Taal, mais le reste du monde se doute qu'il a fui en apprenant le retrait des troupes frontalières de l'Empire en poste à Talabheim et que maintenant, tous les groupes de brigands de la région sont d'anciens soldats déserteurs. Aujourd'hui la seule preuve que Mannfred Dieter est encore en vie est le message envoyé à chaque réunion annuelle des Seigneurs de la Chasse, excusant son absence pour « *motif justifiable* ». Comme le veulent les textes de loi de la ville, cela empêche la nomination d'un remplaçant. Des recours pourraient avoir lieu, mais aucun des généraux ne souhaiterait voir le budget de son unité amputé pour reconstituer une armée digne de ce nom, et puis les forêts ne sont plus si dangereuses que ça ...

- **Le Guet** est lui aussi un corps plus ou moins disparu. Son Seigneur de la Chasse, Mark Schultz, est quant à lui toujours très présent, mais bien plus aux banquets organisés par les riches bourgeois de la ville que dans les baraquements avec ses hommes. À l'origine le Guet avait pour vocation d'assurer la sécurité des rues de Talabheim, où les habitants pouvaient profiter de l'assurance de rentrer chez soi sans se faire détrousser. ou pire... Depuis l'arrivée de Schultz, ce corps est devenu un outil pour assouvir ses ambitions politiques. Il entretient par ailleurs de très bonnes relations avec le Seigneur de la Chasse Hafner, ce qui le met à l'abri d'une destitution par ses pairs.

Devant la situation de plus en plus préoccupante des ambitions de l'Empire et du Middenland sur la ville, le Guet est aujourd'hui réquisitionné sur la muraille du cratère, en renfort de la Garde avec laquelle les relations entre les membres sont tendues. Voir une patrouille du Guet dans les rues aujourd'hui est en général le résultat d'une faveur accordée à un Maître de Guilde influent pour menacer, extorquer ou réprimer un de ses opposants.

- **La Milice** n'avait à la base qu'une fonction de soutien pour les différents corps en cas d'état d'urgence. Or, Talabheim est en situation d'état d'urgence depuis tellement d'année que les droits et devoirs octroyés à la Milice semblent aujourd'hui tenir du droit commun. Elle a pratiquement remplacé le Guet dans sa tâche de sécuriser les rues de la ville. Elle était à la base constituée de citoyens volontaires mais s'est peu à peu transformée en force de sécurité de métier. Son ancien Seigneur de Chasse a pris sa retraite pour terminer ses vieux jours après des années de services sans tache mais également sans haut-faits. En effet, la criminalité de la ville, bien que n'ayant jamais réellement explosée, avait peu à peu grandi, insidieusement sans que les racines du mal ne soient arrachées. Son successeur est d'une autre trempe.

Le général Edwing Staffe, débarqué de la Ligue des Cinq Rivages il y a trois ans, a vite fait savoir qu'il souhaitait voir la criminalité disparaître de Talabheim. Il y a un peu plus d'un an, il a fondé une nouvelle unité nommée « *Les Chiens de Chasse* » constituée d'enquêteurs camouflés parmi la population civile. Elle a pour but de traquer et dénoncer les criminels et principalement les adeptes de Ranald et Gunndred. Pour ce faire, Staffe aurait, dit-on, reçu l'autorisation de ses pairs pour donner de nouveaux pouvoirs légaux à ses agents mais personne ne saurait vraiment dire lesquels. Ces Chiens de Chasse ne sont cependant pas intouchables et aucun agent infiltré découvert n'a fait parler de lui très longtemps. Après avoir été lâchés par leur hiérarchie, ceux qui n'ont pas quittés la ville assez tôt ont vite fait d'être retrouvés mort dans une ruelle sombre avec, parfois, un crâne de taureau taillé sur la peau. S'en prendre à un Chien de Chasse reste cependant un jeu très dangereux qui peut entraîner une vengeance radicale de l'institution.

Ce nouveau Seigneur de la Chasse a balayé une bonne partie des anciens gradés de son équipe. Certains ont même été condamnés pour corruption et prise d'intérêt dans les affaires criminelles.

Il s'est entouré de 4 lieutenants qui forment la base de sa gestion de la criminalité de la ville.

- ✓ **Alphonse Bodenhorff** était un laïc au service du culte de Haindrich. Bien que peu familier du monde criminel, son génie des chiffres a permis à Staffe de débusquer nombre d'affaires criminelles mal blanchies. Utilisé comme un outil précieux, il est cependant connu comme étant lâche et fuyant. Beaucoup de Gangs aimeraient le croiser au coin d'une ruelle, mais le général s'est assuré qu'il soit caché dans la ville pour qu'il puisse le servir sans craindre pour sa vie.
- ✓ **Lydia von Libermann** est à la tête des forces d'intervention. C'est elle qui coordonne les descentes de la milice dans les quartiers. C'est la première fois qu'une femme accède à ces fonctions et les rares qui lui ont fait remarquer l'ont vite regretté. Bien que ses attributions la destinent à rester derrière un bureau, elle se permet de temps en temps quelques petits plaisirs en accompagnant ses hommes lors de leurs interventions.
- ✓ **Lieb Lorenson** est un Talabheimer pur souche qui a un passé de criminel notoire dans l'ancien Gang des Briques, disparu depuis. Il fut inquiété pour extorsion et chantage mais ne fut jamais condamné. A la place, il balançait tout ce qu'il savait sur les criminels de la ville, enfreignant ainsi une règle tacite du Culte de Ranald. Une prime est d'ailleurs offerte par le Culte à qui pourrait le mettre hors d'état de nuire, à la façon du Dieu de la Ruse, bien entendu. Après avoir balancé jusqu'au dernier de ses amis et complices, il mit en place, avec l'aval du général, les tristement célèbres *Chiens de Chasse* qu'il gère aujourd'hui avec ses connaissances du réseau.
- ✓ **Harold Keoning** est la pièce rapportée de cette fine équipe. Imposée par les dirigeants de la ville pour services rendus à la cité.

Bien que mal vu par ses collègues, il gère son travail de logistique sans qu'on puisse le prendre à défaut. Ses habitudes de vie sont elles aussi fortement critiquées, entre jeux et prostitution. On dit que le général n'attend qu'une chose, c'est qu'à force de traîner dans les milieux peu recommandables, il finisse par se faire prendre à part dans une rixe et se fasse tuer.

Les étrangers

Les forces de répression de Talabheim ne sont pas les seules à avoir des visées sur la ville et à intervenir d'une manière ou d'une autre. Les unités spéciales des forces étrangères cherchent également, par tous les moyens, à avoir un pied dans la ville pour en influencer la politique, en tirer des renseignements ou des ressources. Ces forces utilisent souvent des informateurs ou des agents parfaitement intégrés dans le paysage local, mais les cerveaux restent de fidèles serviteurs de ces forces qui, à de rares occasions, se déplacent directement.

- **L'Empire et les Répurgateurs**

Cette unité d'élite de l'Empire est parmi les meilleurs enquêteurs du Vieux Monde. Véritables inquisiteurs au service de l'Impératrice, ils circulent dans l'Empire et traquent aussi bien les mutants, les groupes criminels ou certains opposants politiques. Ils excellent dans la traque aux groupes d'humains corrompus par les puissances du Chaos mais il serait naïf de croire qu'ils restent neutres et qu'ils ne sont pas aussi et surtout une police politique.

- **Le Middenland et les Chevaliers Panthères**

De tradition militaire, cet ordre est au service du Middenland depuis sa création. Il est composé de chevaliers qui se sont illustrés dans les guerres qui ont touchées la Drakwald, la sombre forêt du cœur de l'Empire. Ils sont redoutables dans leur environnement mais avec le temps et l'indépendance du Middenland, ils ont su se diversifier. On les appelle ainsi car le rite de passage dans l'ordre consiste à tuer une panthère à main nue dans l'environnement de l'animal.

- **Le Kieslev et la Tcheka**

On sait très peu de chose sur cette unité du Kislev, si ce n'est que leur mission est essentiellement politique. Ils seraient cependant spécialisés dans la traque des sorciers, le Kislev ayant un conflit intérieur majeur sur ce sujet.

- **La Ligue et les mercenaires**

La Ligue ne s'encombre d'aucune unité propre, mais elle est connue pour acheter la loyauté des uns et des autres à fort prix.