

TRISTE AFFAIRE CHEZ LES ROUBLARDS



Scénario : Szass
Le Donjon du Dragon

Un scénario pour 2 à 4 personnages de niveau 5/6 environ et Meneur de Jeu moyennement expérimenté.

Une partie du scénario se déroulant au sein même de la prison, il est préférable que vous vous imprégniez bien des lieux et des PNJ. Le plan de la prison se trouve en fin de document.

HISTOIRE

Il y a un peu moins de trois ans, les fouineurs de Laelith orchestrèrent l'arrestation d'un réseau indépendant de contrefaçon d'œuvres d'art. Le vicomte de l'Échelle du Gobelet d'Or, l'éminent Jyrrépar Montzévaux qui était à la tête de ce trafic, fut écroué et sa marchandise saisie. Lors de sa comparution au tribunal, son excellence Erkiel, baron de Ravine et juge à la Cour Commune, s'entretint avec lui avant l'audience, comme il aime si bien le faire. Après un léger arrangement, il fut convenu que Jyrrépar échapperait à la peine de mort et serait placé dans le cachot des personnages importants, bien plus luxueux que les cellules des simples citoyens. Le gîte et le couvert y sont plus confortables et on y a le droit d'écrire et de recevoir de la visite. Le jugement eu lieu l'après-midi même, condamnant Jyrrépar à trois ans de réclusion criminelle.

Cependant, lors du procès, les importants bénéfiques du vicomte ne furent pas dévoilés. Jyrrépar s'était bien gardé de ne rien révéler au juge, diminuant les torts qui lui étaient reprochés en se faisant passer pour un petit trafiquant. Malgré cela, les différentes guildes de voleurs ne furent pas dupes et décidèrent chacune de leur côté d'interroger le noble pour qu'il dévoile l'emplacement de son trésor.

Il reçut très vite, au parloir, la visite des voleurs de Langue Coupée, puis ceux du Poignard Sanglant, de la Strang et des Canailles Associées. Mais en sécurité derrière les barreaux, il ne révéla pas la planque de

son butin et tous repartirent frustrés avec une seule idée en tête : le torturer à sa sortie de prison. Toutefois, si jamais il changeait d'avis, chaque guilda lui donna le moyen de se faire contacter par le biais d'intermédiaires concernés. Les années ont passées et aujourd'hui, il ne lui reste plus que quelques semaines à croupir avant d'être libéré et il craint pour sa vie une fois dehors. Il décide alors de contacter chacune de ces guildes par lettre, aux adresses qu'on lui a indiquées quelques années auparavant.

Il en envoie une, adressée à Travik, un sbire de Langue Coupée, qui transmettra. Il informe le voleur du Nuage qu'il accepte de partager son butin si sa guilda, en retour, le protège des autres organisations.

Quant aux trois autres, il leur demande d'attendre encore un peu, le temps pour lui de se mettre à l'abri chez Langue Coupée.

Mais dans son malheur, l'un des gardes de la prison chargé du courrier échangea volontairement deux des quatre lettres, donnant celle prévue pour Langue Coupée à Domril Stango, le chef de la Strang. Celui-ci, ne connaissant pas le « Travik » en question, comprit très vite qu'une ou plusieurs autres organisations étaient sur le coup et décida de punir le noble à sa façon, tout en devant ses rivaux.

Le garde de la prison, par pure méchanceté, avoua au vicomte ce qu'il avait fait. Quelle ne fut pas son erreur. Jyrrépar dénonça la faute au capitaine Barken qui licencia aussitôt le mauvais farceur.

Mais malgré cela, Jyrrépar analysa très vite l'ampleur du drame. Quelqu'un d'autre avait reçu la lettre destinée à Langue Coupée. Mais qui ?

Quelques jours plus tard, il reçut des menaces de mort écrites, déposées anonymement devant sa cellule. Il ne sait pas qui lui en veut et qui, des quatre organisations, a dévoilé la supercherie. Ne sachant plus vers qui se tourner, il écrit une dernière lettre à l'un de ses amis, Ceyrdan, afin qu'il lui trouve des personnes capables d'enquêter et de le sortir de ce pétrin...

L'ENTRÉE EN SCÈNE DES PERSONNAGES

Les PJ flânent dans les ruelles de la Cité Sainte, comme à leur habitude. Les temps sont rudes et ils ne savent que faire pour se remplir les poches. Même au Comptoir de l'Aventure il n'y a pas d'annonces qui puissent être suffisamment intéressantes.

Il y a fort à parier qu'ils se rendent dans une taverne, voir s'il n'y a rien à se mettre sous la dent.

Alors qu'ils sirotent une bonne cervoise, un homme s'approche d'eux. C'est Ceyrdan, l'ami de Jyrrépar. Il leur propose de l'aider moyennant une incroyable récompense, bien au-delà de leurs espérances. Toutefois la tâche est plutôt risquée et n'est pas de tout repos :

« Je vous remercie de m'accorder votre attention. Je vous observe depuis un petit moment et vous m'avez tout l'air de convenir à ma requête. Je ne sais vers qui me tourner. Un de mes amis a grand besoin d'aide. A l'heure qu'il est, il se retrouve dans un bien triste embarras et il m'a chargé de recruter des gens valeureux, tels que vous je l'espère. Le service que je vous demanderais n'est pas très courant à la Cité Sainte et nombreux m'ont opposé un refus catégorique. Il est vrai que la tâche est ardue et peu enviable mais la récompense équilibre largement la balance, si vous voyez ce que je veux dire. »

Si les PJ décident de l'aider, il continuera dans ses explications :

« Je savais bien que je pouvais compter sur vous. Mon ami n'est autre que le vicomte de l'Echelle du Gobelet d'Or, une personne très importante et très influente à Laelith. Malheureusement, il séjourne désormais à la Grande Prison suite à des événements quelque peu fâcheux, une affaire de contrebande voyez-vous. Il a grand besoin de votre aide, sa vie est en danger et il vous faudra le rencontrer sur place. Vous pourriez aller le voir au parloir mais c'est à l'intérieur de la prison qu'il a besoin de vous. Vous devrez donc vous faire enfermer et l'aider une fois sur place. Vous comprenez pourquoi nombreux sont ceux qui ont refusé mon offre. Vous pourriez croire à une mission suicidaire mais j'ai tout planifié pour que vous n'encouriez qu'une maigre peine de quelques semaines. Après vous serez libres et riches, je vous le garantis. Qu'en dites-vous ? »

Si les joueurs acceptent, il leur dira de se rendre devant l'entrée de la Haute Terrasse et provoquer les gardes pourpres pour se faire arrêter. Le jugement pour trouble à l'ordre publique se fera l'après-midi même et ils devraient écoper, au pire, d'une peine de deux semaines. Ceyrdan se chargera de payer l'amende.

S'ils refusent de l'aider, un voleur leur glissera un objet de valeur dans les poches. Peu après un noble s'indignera d'avoir perdu cet objet et appellera la garde. Les PJ seront fouillés et emmenés au poste le plus proche avant d'être transférés au tribunal puis en prison. Ceyrdan leur glissera un petit avertissement concernant la tache précédemment proposée. Après tout, maintenant qu'ils sont sur place, pourquoi ne pas aider le vicomte ? Dès que les PJ seront arrivés à « bon port », Ceyrdan ira au parloir prévenir Jyrrépar qui se chargera de les contacter.

LE JUGEMENT

Quelle que soit leur décision, les personnages se retrouveront inévitablement au tribunal de la Cour Commune, dans la Salle de Jugements des délits. Leurs cas seront traités après quantité d'autres détenus qui défilent, chacun leur tour, devant le juge. Les verdicts sont expéditifs mais l'accusé a néanmoins le droit de se

défendre, sans avocat.

Il reste à espérer que les joueurs pourront argumenter en leur faveur suivant les faits qui leur seront reprochés.

S'ils sont là pour les insultes aux gardes, ils devront s'excuser généreusement pour ne pas être conduits sur la Place du Pilori. Si les excuses sont correctes, ils seront tout de même enfermés pendant deux semaines avec une amende de 37 PO.

Si c'est pour le vol et qu'ils avouent bêtement avoir commis le délit ou s'ils ne sont pas assez convaincants dans leur plaidoirie, on leur tranchera la main gauche et ils iront croupir trois mois dans les geôles où la gangrène finira de les ronger. S'ils réfutent l'accusation en prétendant un coup monté, on les enfermera durant trois semaines, faute de pouvoir vérifier leur culpabilité. C'est toujours mieux que la mutilation.

Faites de cette étape du scénario une séance de role-play qui restera inoubliable aux yeux de vos joueurs. Soyez sévère mais juste. Ne condamnez vos joueurs aux sanctions les plus dures que s'ils ne se montrent pas persuasifs.

Les geôles étant à l'étage en dessous, le transfert ne sera pas long. Les PJ seront placés dans les cellules à l'est de la Rue du Chat Bouilli, sous les acclamations moqueuses et menaçantes des détenus.

EN PRISON, LES ENNUIS COMMENCENT

Pour cette partie du scénario, c'est à vous d'improviser sur les nombreuses situations qui peuvent survenir en prison. Inspirez-vous des livres et films qui abondent sur ce sujet et faites passer des moments pénibles à vos joueurs.

Ils ne seront pas forcément placés dans la même cellule et les plus faibles risquent de subir les sévices des autres détenus (racket, bagarre, menaces...). Chaque cellule peut contenir jusqu'à dix hommes.

Jyrrépar, quant à lui, est situé dans une cellule proche de celles des femmes. Pour le moment, il n'y a aucun moyen de s'entretenir avec lui. De même pour les personnages de sexe féminin bien qu'elles soient moins éloignées du vicomte.

En attendant, voici une petite liste d'événements qui précéderont sa rencontre :

1. Lors de sa première nuit, un des personnages sera menacé et contraint de tuer un prisonnier lambda le lendemain s'il veut avoir sa place au sein de la cellule. S'il refuse, son séjour commencera mal. S'il accepte, laissez le préparer son coup et laissez-lui une chance de ne pas se faire prendre par les gardes.

2. Une nuit, les personnages entendent un détenu se faire tabasser par les gardes. Mis à mort par les coups,

le pauvre type sera jeté au Tolinol Goinfre. Le lendemain, personne n'ose parler de ce qu'il s'est passé.

3. Lors de la promenade, un détenu observe les personnages du coin de l'œil. C'est en fait un fouineur, envoyé par Mitrias (le grand prêtre du Nuage) pour démanteler un trafic de drogue au sein de la prison. Nul doute qu'ils penseront que c'est le vicomte et iront l'accoster. Espérons qu'ils ne feront pas tout cafouiller en dévoilant par mégarde sa couverture.

4. Deux gardes viennent chercher un des personnages pour l'emmener au sous-sol se faire torturer. Après un sale quart d'heure passé entre les mains de Chourg le bourreau, les gardes s'apercevront qu'ils se sont trompés de prisonnier.

5. Un voisin de cellule propose à un aventurier de la Morgül-H, une puissante drogue qui, d'après ses dires, aide à mieux supporter la détention. C'est un membre du Poignard Sanglant mais ce n'est qu'un pion de ce trafic illégal.

6. Un ancien essayera de s'attirer la sympathie des aventuriers. Il est las des longues années qu'il a passées ici en compagnie de ruffians et désire de nouvelles conversations. Il connaît presque tout le monde dans la prison, l'occasion rêvée de nouer quelques contacts.

7. Trois membres des Canailles Associées profitent de la promenade pour déclencher une bagarre visant des ruffians quelconques. Le désordre entraînera une cohue générale à laquelle les personnages seront forcément mêlés. Suivant leurs implications (ou si vous y tenez), ils pourront être transférés aux cachots pendant quelques jours. La détention dans ces conditions devra laisser de lourdes séquelles morales et physiques.

8. Un prisonnier, condamné à perpétuité pour un délit qu'il n'a pas commis, demande à un personnage s'il peut remettre une lettre à sa femme lorsqu'ils sortiront de prison. Le pauvre type se pendra le soir même dans sa cellule. Le message était une lettre d'adieu à sa tendre aimée. Tendre aimée, qui d'ailleurs, n'a pas attendu très longtemps avant de refaire sa vie avec le meilleur ami de son mari.

9. Un garde oublie de fermer la cellule où se trouve un ou deux PJ. Les autres colocataires n'ont rien remarqué. Comment les joueurs concernés vont-ils réagir ? Vont-ils essayer de s'évader ? Ou, du moins, informer les autres détenus d'une éventuelle aubaine ? S'ils appellent le garde pour lui signaler son inadvertance, les prisonniers se vengeront plus tard des fayots.

10. Les personnages assistent à une transaction louche entre un garde et un prisonnier. S'ils s'attardent trop longtemps à observer la scène, le garde s'en rendra compte et jettera les curieux au cachot sans en avertir ses collègues. Ce n'est que 1d4+2 jours plus tard que Barken les découvrira, affamés et assoiffés.

UNE ENTREVUE DISCRÈTE

Au bout de quelques jours, un garde de nuit vient quêrir les personnages pour les emmener discrètement à la chapelle de la prison où Jyrrépar les attend. Une fois seul avec eux, celui-ci les remercie d'avoir accepté de l'aider et il commence par expliquer son passé (voir le chapitre « Histoire ») et son problème. Il y a en prison quelqu'un qui veut sa mort et il faut à tout prix découvrir à quelle organisation, des quatre concernées, il appartient pour savoir qui a reçu la lettre compromettante. Les personnages seront chargés d'enquêter parmi les prisonniers sans se faire repérer. Dès que les personnages auront l'information et qu'ils seront libérés, ils devront aller voir Langue Coupée pour arranger les choses. Il leur donnera le moyen de le rencontrer par l'intermédiaire de Travik, à L'Os de Roc. Jyrrépar les convoquera à nouveau dans quelques jours pour le rapport. Il ne connaît pas l'apparence de la personne qui l'a menacé, ni même comment la menace est arrivée jusque devant sa cellule. Jyrrépar promet une très bonne récompense en cas de réussite et leur donnera même un petit sac rempli de vivres alléchants, peu présents dans les gamelles des aventuriers ces derniers temps. Insistez sur le bienfait de ce réconfort qui devra être perçu comme plus important que toute promesse de rémunération. Il faut dire que les détenus ne sont pas gâtés en matière de nourriture. Les cuisiniers prennent un malin plaisir à concocter des plats à base de produits périmés très épicés qui finissent, tôt ou tard, par refilet des coliques mortelles.

Le garde finira par revenir et reconduira les personnages en cellule. S'ils ne font pas mine d'avoir été torturés ou interrogés sévèrement, les prisonniers verront en eux des traîtres infiltrés qui bénéficient de faveurs particulières.

QUELQUES PERSONNALITÉS

Les Gardes

Moktar : l'un des nombreux gardes de jour sous les ordres de Barken. C'est lui qui transite les drogues somnifères tant convoitées, depuis le parloir, pour les livrer aux membres du Poignard Sanglant. Moktar n'est pas un mauvais bougre. La guilde fait pression sur sa famille et il est contraint d'agir contre l'intégrité de son capitaine. Les autres gardes ne sont pas au courant de ses trafics douteux mais, lui, a déjà surpris Barum en train de fricoter avec les pensionnaires féminines.

Treümel : c'est le seul garde à avoir découvert le petit jeu de Nestor Murba bien que celui-ci ne soit pas

au courant. Pour l'instant, Treümel observe le silence, espérant du fouineur qu'il libère cette prison de toute forme de corruption. Le plus souvent garde de nuit, il lui arrive parfois de faire les journées et de se rendre compte qu'à cette période de la journée aussi, de nombreux collègues sont mouillés ici ou là. Il hésite à dénoncer ces méfaits à son capitaine, de peur de passer pour un fayot ou, pire, d'un mouchard un peu trop curieux.

Barum : ses collègues l'appellent le beau gosse à cause de son faible pour la gent féminine. Un, au moins, qui ne risque pas de subir les charmes des thugs. Mais c'est à celui d'une courtisane, arrivée récemment, qu'il a peu à peu succombé. Depuis, il passe toutes ses rondes de nuit à proximité des cellules des femmes où il déclare silencieusement et timidement sa flamme à la belle Ange des Brumes. Et sans qu'il ne le sache, son dévouement naissant pourrait très bien nuire au vicomte.

Jhaspar : c'est le garde de nuit qui a déposé la lettre de menace, émanant de la Strang, devant la cellule de Jyrrepar. Totalement corrompu par les assassins thugs de par l'influence de leur guilde, il se plie en quatre, dès que Barken n'est pas dans le collimateur, pour les satisfaire en amenant victuailles ou produits de beauté et d'entretien : alcools euphorisants, aphrodisiaques, graisse d'ookhab lubrifiante, rigoulade et autres fournitures de luxure débauchée sont autant de preuves qui peuvent lui porter préjudice si tant est qu'on parvienne à prouver son implication.

Les détenus

Célestin Doigts-fins : bien que chaque détenu se garde de dévoiler qu'il appartient à telle ou telle organisation, cela l'est d'autant plus pour Célestin Doigts-fins, seul voleur actuellement incarcéré de Langue Coupée qui, par manque d'alliés, a su se faire discret. Depuis trois ans où il croupit en cellule, il ne s'est lié d'amitié qu'avec Jean et Yasaël ainsi que quelques anciens marchands, et ce afin de ne pas s'attirer d'ennuis avant sa libération le mois prochain. Il a bien entendu reçu l'ordre, il y a trois ans, d'enquêter sur le noble mais, comme pour les autres, il n'a jamais eu accès à sa cellule.

Jean l'impénitent : le plus ancien détenu de la prison à l'heure actuelle. Jean est enfermé ici depuis 64 ans après avoir tenté de détruire le Pont des Marchands pour le compte d'une organisation terroriste qui n'existe plus désormais. Il connaît chaque garde, qu'il a vu grandir comme des enfants qu'il n'a jamais eus, et l'établissement n'a plus aucun secret pour lui. Pour peu que l'on se montre amical avec lui, il s'arrangera pour que votre séjour se déroule du mieux que possible. Néanmoins, il n'a aucune influence sur les détenus et n'aime pas se

mêler de leurs affaires.

Gilderhein : cela fait six mois que ce nain, au dos voûté, clame inutilement son innocence aux gardes de la prison. Peut-être n'a-t-il pas compris que ce n'est pas eux qui décident de la libération des prisonniers. Toujours est-il qu'il ne compte pas s'éterniser trop de temps en un endroit qui n'est pas fait pour lui. Souvent victime d'autres détenus à cause de son infirmité, on l'a provisoirement installé seul dans la cellule la plus au nord-est de la cour des hommes, accolée au rempart. Depuis, il gratte chaque jour un peu plus le mur qui le sépare de la liberté.

Flavius : de même que Gilderhein, Flavius n'a rien d'un criminel. Et pourtant, il eut beau argumenter devant le juge, cela ne l'a pas empêché d'écoper d'une peine de treize ans pour diffamation publique à l'encontre d'un nobliau délateur. Flavius n'a jamais été attiré par les femmes et c'est sans peine qu'il s'est lié aux homosexuels de la Strang qui lui offre sa protection en échange de quelques plaisirs charnels. Sous la menace, ce qui sera difficile, il dira avoir entendu ses collègues parler d'un trésor fabuleux que détiendrait un des prisonniers. Il n'en sait pas plus.

Nestor Murba : Second Fouineur, engagé par Mitrias et se faisant passer pour un ancien marchand de liqueurs à qui la chance n'a pas souri, Nestor Murba enquête, depuis maintenant deux mois, sur un éventuel trafic de drogue qu'achemineraient les gardes aux détenus. Ses investigations maladroitement et les notes qu'il recopie à la hâte entre deux entrevues ont failli lui coûter sa couverture, si précieuse pour rester en vie.

Yasaël le Satisfait : âgé d'à peine vingt ans et condamné pour le meurtre involontaire de ses parents à l'âge de onze ans, son surnom lui vient de son sourire béat qu'il arbore à longueur de journée à tel point qu'on le juge heureux d'être ici. Malgré cela, il n'en est pas moins intelligent et peut être une source inestimable de services rendus si l'on accepte de le prendre sous son aile. Méfiez-vous toutefois de son tempérament hystérique qui lui fait se cogner la tête contre les murs quand ce n'est pas avec la vôtre qu'il s'apaise.

Vladimir : dénommé le Fou lorsqu'il a le dos tourné, cet impressionnant personnage a tout pour faire fuir le plus téméraire des guerriers. Il aurait soi-disant tué une douzaine de barbares athées au cours d'un seul combat avant de se retrouver au trou. Paradoxalement, il n'eut droit qu'à cinq ans de détention, sans doute à cause de son statut d'ambassadeur d'Agramor. Le retard de son rapatriement inquiète les gardes de la prison, qui ont fort à faire pour calmer ce molosse. Les autres détenus le respectent ou le haïssent mais tous le craignent

et détournent le regard lorsqu'il commence à essuyer les gouttes perlant de son front, signe précurseur d'une violente furie.

Tarkim : nul ne sait d'où vient cet étonnant personnage accusé d'espionnage à la cour du Roi-Dieu alors qu'il se faisait passer pour un architecte réputé. Sa piètre couverture fut vite démasquée par le premier fouineur Lamb alors qu'il cartographiait les cadastres du Palais en compagnie de serviteurs peu recommandables.

A présent, il croupit le plus clair de son temps dans les cachots du sous-sol, attendant de ses supérieurs d'être rapatrié. Les personnages pourront occasionnellement le rencontrer lors des quelques promenades qui lui sont accordées mais ses séjours répétés, isolé des autres, l'ont rendu peu bavard.

Ange des Brumes : Arrivée le jour même de l'entrevue des personnages avec Jyrrépar, cette sublime beauté œuvre pour la Guilde des Courtisanes (voir § Complications). Elle a reçu l'ordre d'éliminer le vicomte mais ce ne sera pas chose facile. Néanmoins, en charmant Barum, elle pourrait obtenir une permission de quitter un moment sa cellule. Sera-t-elle arrêtée à temps ou commettra-t-elle l'irréparable ?

Vango, Guize et Julio : trois crapules du Poignard Sanglant, inculpés pour de nombreux meurtres. Vango, le plus ancien des trois a, depuis son arrivée, instauré un trafic de drogue intra-muros grâce à la collaboration forcée de Moktar. Ils se servent également de Jhaspar pour commercer avec la Strang et entretiennent depuis peu de fructueux accords. Le fouineur est sur leurs traces mais jusqu'à présent, ils ont su dissimuler leur jeu. De toute façon, Guize et Julio n'hésitent pas à éliminer ouvertement les détenus qui se mettent en travers de leurs affaires.

Hubert le Freluquet et Botte Secrète : deux gamins de la rue, récemment recrutés par la guilde des Canailles Associées. Leur premier délit, mal orchestré, leur a valu une peine de six ans, dont trois avec sursis et un an de remise de peine sous bonne conduite. Cela n'empêche pas Botte Secrète (injustement nommé ainsi) de faire son intéressant et de ne rater aucune occasion de railler après quelqu'un, entraînant contre son gré le jeune Hubert qui ne pense qu'à sa remise de peine pour se ranger dans le droit chemin. Les gardes le savent bien et ont décidé de séparer les deux gosses, mettant Hubert dans une cellule au nord de la Rue du Chat Bouilli, en face de celle de Jyrrépar. Il ne sort pas souvent en même temps que les autres mais si on arrive à le questionner, Hubert affirmera avoir vu un garde déposer une lettre devant le cachot des personnages importants. D'après lui, il pourrait s'agir, soit de Jhaspar, soit de Barum.

Marcelou, Andréa, Lula et Joli Cœur : ce sont des membres de la Strang. Les trois premiers étaient déjà là quand Jyrrépar fut incarcéré. Le dernier, Joli Cœur, est arrivé juste après pour apporter les consignes du maître à ses homologues. L'auteur de la lettre n'est autre que le plus âgé, Andréa, qui a dès le début revendiqué la mort du noble s'il ne finissait pas par avouer. Depuis l'arrivée des aventuriers, ils restent en suspens et observent leurs moindres gestes, espérant en apprendre plus grâce à eux. Vos joueurs devront avoir du mal à les suspecter au début, car ils se montreront toujours amicaux et ne montreront aucun signe de violence. Leur trafic avec Jhaspar est relativement discret et ils disposent de quelques recrues éphémères, parmi les prisonniers, qui effectuent les menus larcins à leur place. Pour ne pas nuire au plaisir des autres rencontres, faites de ces personnes les plus intouchables jusqu'au dénouement final.

Boniface : ancien caravanier sur les routes du couchant, Boniface a su facilement s'intégrer à la population carcérale dont les transactions ne divergent pas de beaucoup de ses anciennes méthodes. Son habile talent de négociant fait de lui l'une des personnes les plus respectées de la prison, du moins en termes d'affaire.

LE DÉROULEMENT DE L'ENQUÊTE

Laissez vos joueurs mener leurs petites investigations de terrain, en n'hésitant pas à les diriger sur de fausses pistes et autres machinations typiques des lieux. S'ils ne se montrent pas prudents, ils risquent fort de mettre leur nez dans des affaires qui ne les concernent pas et de remuer les « bonnes » institutions locales. De nombreux gardes sont corrompus par des détenus dont les guildes exercent une influence depuis l'extérieur. Le capitaine de la prison, Barken le Boiteux, n'est pas au courant de ces chantages qui affectent sa garnison, mais certains affirment qu'il préférerait l'ignorer malgré les avertissements du bourreau. La drogue fait partie des nombreux trafics internes de l'établissement, acheminée depuis le parloir par les détenus ou par des gardes peu scrupuleux, mais il y a aussi les livraisons secrètes de nourriture et objets en tout genre dont bénéficient certains privilégiés, ou encore les disparitions mystérieuses de certains condamnés après qu'ils aient eu quelques anicroches envers un des clans implantés. Tout un chacun peut se procurer de telles marchandises ou services en demandant à la bonne personne, mais comme la monnaie n'est pas de mise en prison, tous ces petits services se payent depuis l'extérieur. Ainsi, les guildes concernées se chargent de récupérer leurs rétributions auprès des familles des détenus, tandis que les gardes, bien souvent, sont contraints d'agir

sous leurs menaces.

Le temps des promenades trop brèves, faites leur rencontrer les différentes personnalités décrites en marge et mêlez-les à chacune de leurs magouilles. Ils finiront, tôt ou tard, par s'attirer des inimitiés avec certains détenus sans, pour autant, avancer dans leur enquête. Durant les embuscades qui leur seront tendues, ils seront régulièrement aidés par les membres de la Strang, qui prendront leur défense. Au début, ils n'y verront sûrement qu'une simple entraide, mais au fur et à mesure des sauvetages, ils trouveront peut-être ça louche. Et ils n'auront pas tout à fait tort, car en faisant espionner les allées et venues au parloir, Domril découvrit la relation entre le vicomte et Ceyrdan. Ce dernier, « interrogé », avoua qu'il venait juste d'envoyer des enquêteurs en prison (les PJ). Jusqu'à présent, aucun assassin de Domril, incarcéré à la Cour Commune, n'a pu accéder à la cellule du vicomte. Grâce aux aventuriers, et à leur insu, la Strang pourra savoir à qui Jyrrépar a voulu se confier et éventuellement savoir où se trouve son butin. Ses hommes, sur place, n'auront qu'à surveiller leurs agissements, les défendre au besoin, et récupérer leurs renseignements. Jouez les assassins thugs subtilement et profitez un maximum de la confiance que leur portent vos joueurs afin que ces derniers ne les soupçonnet pas dans un premier temps.

En interrogeant chaque détenu, les personnages finiront par dénouer les principales ficelles. Hubert le Freluquet, par exemple, pourra les mettre sur la piste en dénonçant Jhaspar pour la lettre de menace. Puis, en surveillant ce dernier, ils pourront remarquer ses implications dans plusieurs petits trafics internes, notamment avec les homosexuels de la Strang, et éventuellement le faire chanter en menaçant de le dénoncer au capitaine. Mais la tâche ne sera pas aisée, Jhaspar n'a rien d'un idiot et ne dénoncera la Strang que si le chantage est efficace. Vos joueurs devront élaborer un piège intelligent dont il ne pourra s'échapper. Le dénoncer à Barken avant ses aveux n'est pas une bonne idée car il serait aussitôt mis à pied et il ne sera plus possible d'en tirer quelques renseignements. N'oubliez pas qu'il est en position de force par rapport aux personnages, de par son statut de garde, et qu'il ne lui sera pas difficile de les faire disparaître mystérieusement dans le Tolinol Goinfre s'ils se montrent trop prétentieux.

Mais avec un peu d'astuce ou d'acharnement, il se pliera aux questions des aventuriers et avouera, plus tôt que plus tard, avoir livré la menace de la part des assassins thugs.

Ceux-ci seront mis au courant d'une quelconque façon et passeront à la vitesse supérieure en tentant de les corrompre à l'encontre de Jyrrépar ou de les torturer. Malgré tous leurs efforts, la Strang apprendra, au mieux, que Travik est un sbire de Langue Coupée. Mais, dans un premier temps, cela devrait amplement suffire à leur chef.

N'oubliez pas que les personnages ne seront pas tout le temps ensemble et que certains détenus peuvent s'arranger avec les gardes pour n'en laisser sortir qu'un ou deux durant les promenades. Rappelez-vous que les PJ ne seront jamais en position de force au sein de la prison. C'est le repaire des crapules de toutes espèces et de gardes corrompus. Certains détenus pourront, bien sûr, aider les personnages si une querelle éclatait. Mais les relations amicales entre eux devront être établies au préalable.

COMPLICATIONS

Avant son incarcération, Jyrrépar entretenait une relation discrète et passionnelle avec Illianaël, une femme deux fois plus jeune que lui. Courtisane elle aussi, elle était chargée d'espionner les faits et gestes de son amant et fut mêlée très tôt à ses trafics illégaux. Un beau jour, elle découvrit l'emplacement de son butin, résultat de nombreux bénéfices accumulés, et en avertit ses supérieures. La Guilde dénonça anonymement Jyrrépar aux fouineurs et s'approprija injustement son trésor. Un coup facile et très lucratif.

Le vicomte ne soupçonnait aucunement sa maîtresse et leur liaison ne devant pas être mis à jour, il ne la divulguait pas au juge. Il pensait naïvement qu'elle conserverait le magot caché jusqu'à sa libération.

Plus tard, les courtisanes surent qu'une enquête officielle était en cours au sein de la prison. Pour éviter qu'on ne remonte jusqu'à elles, elles décidèrent d'éliminer Jyrrépar en envoyant une des leurs en prison, se charger de la besogne.

Le jour de la libération approche. Alors que les personnages attendent de Jyrrépar qu'il les convoque à nouveau, bien des choses peuvent survenir suivant ce qu'ils ont entrepris.

S'ils ne prêtent pas attention aux agissements des femmes incarcérées et de Barum, Jyrrépar a de forte chance d'être assassiné par Ange des Brumes sitôt qu'elle aura mis le garde à sa botte. La présence de personnages féminins peut s'avérer plus qu'utile pour cette étape du scénario. Elles seront plus à même de contrer l'assassinat du noble. Quant à Domril Stango, s'il apprend que Langue Coupée (ou tout autre guilde) est impliqué dans cette histoire, et que le noble a tenté de le duper, il ordonnera à ses assassins de supprimer les aventuriers car ils n'auront plus d'importance pour lui. Les prisonniers n'ont pas d'arme mais les membres de la Strang sont passés maîtres dans l'art d'étrangler, sans bruit et sans trace. De plus, ils ont passé quelques accords avec Jhaspar pour que celui-ci transfère des détenus dans leur cellule afin qu'ils se livrent à leurs choses innommables.

ENFIN LIBRES

Un beau matin, les personnages survivants seront relâchés et reconduit à l'extérieur de la Cour Commune, laissant derrière eux d'inoubliables souvenirs déplaisants et un vicomte vivant ou mort. Celui-ci d'ailleurs, s'il a survécu à la courtisane, ne sortira qu'une semaine plus tard, le temps pour les personnages de rencontrer Langue Coupée.

Si Jyrrepar a été assassiné, ils n'auront plus d'employeur ni donc de raisons valables d'arranger les choses, mis à part la bonne cause. Ils pourront peut-être essayer de retrouver Ceyrdan pour se faire rémunérer mais c'est peine perdue depuis que la Strang s'est occupée de lui. S'ils se sont trop dévoilés durant leur séjour en prison, leur libération ne passera sans doute pas inaperçue. Telle ou telle organisation peut avoir eu vent de leurs actions et n'attend que leur sortie pour les capturer. Et particulièrement la Strang, qui les empêchera de prévenir Langue Coupée, en envoyant de nombreux assassins à leurs trousses.

Si les personnages décident de s'entretenir avec Langue Coupée, il leur faudra rencontrer Travik à la Taverne de L'Os de Roc comme le leur a indiqué Jyrrepar quelques semaines auparavant. Munis de bandeaux sur les yeux, ils seront conduits dans les dédales du Clan Brizure, à travers moult restaurants, couloirs et escaliers jusqu'au repaire de leur guilde dans les sous-sols du Hibou Prodigue. Là, le visage masqué dans la pénombre environnante, le maître voleur écoutera, d'une oreille attentive, ce qu'ils ont à dire. S'ils se montrent persuasifs, il acceptera le marché de Jyrrepar et enverra ses hommes le protéger à sa sortie de prison.

Cette étape du scénario découle entièrement de ce qu'on vécu les personnages en prison et de ce qu'ils vont raconter au voleur du Nuage. Il est impossible d'établir une liste exhaustive d'événements prédéterminés de par les nombreuses ouvertures envisageables. Soyez cohérent, logique et armez-vous d'une bonne dose d'inspiration.

Langue Coupée veut bien protéger le vicomte, mais quand celui-ci s'apercevra que son trésor a disparu il risque fort de passer un sale quart d'heure. Jyrrepar ne pense pas une seconde qu'Illianaël est l'instigatrice de ce complot et il incriminera l'une des autres guildes de voleurs.

A force d'interrogatoires musclés, les voleurs accepteront son innocence et accuseront la Strang de les avoir doublés.

CONCLUSIONS

Vous l'aurez bien compris, le dénouement de ce scénario dépend entièrement des décisions de vos joueurs et de leur intégrité envers telle ou telle organisation. À partir de tous ces éléments, de nombreuses perspec-

tives s'offrent à vous. Les règlements de comptes entre les différentes guildes seront inévitables. Langue Coupée pourrait dénoncer les agissements de ses rivaux à la Haute Guilde lors des réunions secrètes, mais il serait également confondu. A moins qu'il ne démente toute implication dans cette histoire, prétextant que Jyrrepar s'est confié à lui car les autres organisations le menaçaient.

Le Poignard Sanglant, la Strang, les Canailles Associées et les voleurs de Langue Coupée voudront tous leur part du gâteau, organisant maints attentats contre leurs rivaux.

Mais le butin dans tout ça ?

Jusqu'à présent, il est la propriété des sensuelles courtisanes. Mais peut-être pas pour longtemps.

Et si le meurtre de Jyrrepar était un coup monté ? Et si la Haute Guilde avait envoyé la courtisane pour l'éliminer (ou le faire croire) afin d'apaiser les tensions entre les guildes de voleurs et éviter une guerre ouverte ?

ANNEXE

Les prisonniers n'ont ni arme ni armure mais leur dextérité peut améliorer leur CA.

Andréa (assassin 4) CN
Ange des Brumes (voleuse 4) NB
Barum (guerrier 5) LN
Boniface (guerrier 2 / voleur 3) NM
Botte Secrète (voleur 2) NM
Célestin Doigts-fins (voleur 5) CB
Ceyrdan LN
Flavius LB
Gilderhein (guerrier 3) CB
Guize (assassin 3 / voleur 2) CN
Hubert le Freluquet (voleur 2) LN
Illianaël (voleuse 6) CN
Jean l'impénitent CN
Jhaspar (guerrier 6) LN
Joli Coeur (assassin 3) NM
Julio (assassin 3) NM
Jyrrepar (guerrier 2 / voleur 3) CN
Lula (assassin 2) LM
Marcelou (assassin 4) LM
Moktar (guerrier 4) CB
Nestor Murba (guerrier 3 / voleur 4) LB
Tarkim (voleur 5) CN
Travik (voleur 8) LN
Treümel (guerrier 5) LB
Vango (assassin 6) NM
Vladimir (guerrier 6) CB
Yasael le Satisfait NB

- ① Cachots des hommes
- ② Cachots des femmes
- ③ Cachots supplémentaires (en cas d'affluence)
- ④ cachots de personnages importants

