

TEL EST PRIS

Jusqu'à maintenant

Les voyageurs sont installés à l'auberge du 'Vieux Caroube', sur l'île de la Brique, à Capistoliane. Pour jouer ce scénario dans les meilleures conditions, il est souhaitable qu'ils connaissent bien le fonctionnement de la cité ainsi que ses particularités. Ce sera probablement leur dernière aventure à Capistoliane.

Les voyageurs auront rencontré des membres de la Pieuvre à deux reprises. Une première fois en action, en train de châtier à coups de bâton un marchand qui avait refusé de payer pour sa protection. Une seconde fois à leur dépend : l'un d'eux, ou plusieurs d'entre eux, ont été soulagés de leurs petites économies. En tout cas, ils ont déjà une dent contre cette organisation toute puissante.

Il est préférable de jouer ce scénario avec un groupe de joueurs expérimentés et perspicaces.

Une matinée mouvementée

C'est en se promenant sur l'île de l'Echoppe, un matin, que les voyageurs se trouveront mêlés à cette aventure. Empruntant une ruelle, ils voient arriver à eux un homme assez beau, d'une trentaine d'années, qui titube. Celui-ci est habillé avec goût mais, curieusement, il porte un fourreau sans épée. Lorsque les voyageurs le croiseront, l'homme leur tombera dans les bras. C'est alors qu'ils comprendront qu'il n'est pas saoul :

l'homme a une dague plantée entre les deux omoplates. Il trouvera encore la force de leur dire : « Vite, vite... avant qu'il ne soit trop tard... la Bibliothèque, vite... Chez Zarnel, la Perle... prévenez-les ! » C'est à ce moment, comme de bien entendu, qu'il tombe inconscient, presque mort. L'unique moyen de le sauver est de lui donner une potion de soin enchantée.

Les voyageurs ont une minute avant qu'une femme n'arrive dans la ruelle, pousse un grand cri et appelle la garde (attirant involontairement les tueurs). D'ici là, fouiller l'homme permet de trouver une bourse bien pleine (environ 50 sols), ainsi qu'une autorisation de la Bibliothèque de Capistoliane. Ce document précise que « Maître Dorez de l'Echoppe est autorisé à consulter deux ouvrages suite aux recherches qu'il a demandées. La durée de validité de l'autorisation est de 5 jours, à compter d'aujourd'hui (le Gardien des Rêves donnera la date du jour). Il convient de se présenter à la Bibliothèque, porte des Plumes, pour accéder à la salle de lecture. Le coût de mise à disposition est de 35 sols ». L'autorisation porte en relief le sceau de la Bibliothèque.

S'ils ont sauvé Dorez avec une potion, celui-ci les remerciera en leur offrant sa bourse. Puis, il leur demandera de l'aider, car il court un danger mortel. Il leur proposera d'aller à la Bibliothèque à sa place (voir plus loin pour une explication plus complète). Si Dorez est mort, il est plus sage de le laisser dans la ruelle et de fuir avant l'arrivée de la garde, d'une part, et des observateurs de la Pieuvre, d'autre part. Attendre réduirait à zéro la probabilité

UNE SIGNATURE POUR UN CRIME

La dague est une arme très particulière. La lame est profondément gravée. Elle semble être faite de parties enlacées qui représentent des tentacules. Le manche a l'aspect du corps d'une pieuvre, à moins que ce ne soit celui d'un poulpe. Bien qu'elle soit très stylisée, il est impossible de se méprendre sur la nature de la représentation. C'est une dague de lancer uniquement, ayant un bonus de +1 dû à son bon équilibrage.

DES BRUITS QUI COURENT

- Tout le monde prétend que la Pieuvre rançonne les marchands (vrai).
- Le sujet favori de discussion dans les tavernes, depuis deux ou trois jours, c'est le chef de la Pieuvre : il aurait été enlevé (vrai, par Dorez et ses amis).
- Près des embarcadères, certains affirment que si la Pieuvre est si efficace, c'est que les sabotiers sont à sa solde, et la renseignent sur tous les déplacements par voie d'eau (faux, certains sabotiers se font même rançonner).
- Aux alentours des écoles, les apprentis racontent volontiers que le meilleur moyen d'entrer dans une guilde est de payer la Pieuvre (faux).

qu'auraient les voyageurs de se déplacer par la suite sans être repérés par l'organisation secrète. Ils ont maintenant deux pistes : la Bibliothèque où il convient de se rendre rapidement, et Zarnel qu'il faut prévenir (il habite sur un îlot privé de la Perle).

Deux ouvrages singuliers

A la Bibliothèque, après s'être acquittés de 35 sols auprès d'un intendant à la mine sévère, les voyageurs seront conduits dans une salle de lecture. Sur un coin de table se trouvent du parchemin de mauvaise qualité, des plumes et de l'encre, le tout à la disposition gracieuse des lecteurs. Après quelques instants, l'intendant apportera deux ouvrages qu'il laissera sur place en échange de l'autorisation détenue par les voyageurs.

Le premier ouvrage est constitué de 47 feuillets écrits dans la langue du voyage. Son titre est « Un calamar chez les poulpes ». Il n'est pas fait mention du nom de l'auteur. En le feuilletant, les voyageurs comprendront qu'il s'agit d'un journal. Le lire nécessite 3 points de tâche, avec des jets d'Intellect / Lecture à -1, période ½ heure. Le récit commence par l'arrivée de l'auteur à Capistoliane. Fuyait-il quelque chose ? Ce n'est pas précisé explicitement. Mais, ce qui est certain, c'est qu'il se sentait soulagé d'être arrivé dans une cité aussi peuplée. Après avoir opéré un temps tout seul, l'homme a été invité fermement à intégrer la Pieuvre, ou à quitter la cité sans délai. Alors qu'il pratiquait de petites rapines sans grandes conséquences, l'auteur se retrouve au sein qu'un groupe fortement organisé, où la fantaisie n'a guère de place. Pendant trois ans, il participe aux actions de la Pieuvre, puis durant deux ans à celles

du Poulpe. Un jour, il découvre un de leurs secrets : la localisation de huit entrepôts, lieux de transfert de marchandises. Les localisations sont très précises. Le journal se termine quand l'homme raconte qu'il souhaite faire un grand coup, seul, et quitter l'organisation pour se retirer dans un lieu plus calme, et moins dangereux. Les dernières dates remontent à 18 mois environ.

Le second ouvrage a une couverture de cuir et recueille environ 300 feuilles reliées. Il est beaucoup plus ancien et l'écriture runique remonte au second Age. Il s'intitule « Grottes, passages et boyaux de la cité lacustre » et est l'oeuvre d'une 'Amicale des Foameurs indépendants'. Pour le déchiffrer, effectuer des jets d'Intellect / Lecture à -4, périodicité 15 minutes. Dès le premier point de tâche, les voyageurs se rendront compte qu'il s'agit de l'ouvrage d'un groupe de Foameurs spécialisés dans les fondations et la résistance des sols. Ils ont répertorié tous les passages souterrains de leur connaissance dans un recueil de cartes des sous-sols de la cité. Nombre de chemins souterrains sont indiqués comme étant inondés. Ces Foameurs considéraient que la ville était entièrement construite sur l'eau, et non pas sur des îles. Ce qui justifiait, à leurs yeux, le terme de 'lacustre'. A chacun sa vision des choses.

Toujours est-il que les voyageurs pourront rapprocher les lieux des caches indiquées dans le journal des cartes du recueil (difficulté -4, période ¼ heure, 2 points de tâche par cache, 2 personnes au maximum en même temps). Ils découvriront ainsi des passages souterrains pouvant mener à cinq des huit caches. Il n'y a rien d'autre à tirer de ces ouvrages.

Pour copier un plan d'entrepôt à partir du journal, jouer Dexterité / Dessin à

LA BIBLIOTHÈQUE

- Les volumes sont apportés aux lecteurs en échange de leur autorisation. Elle leur sera restituée en échange des volumes confiés. Pour quitter la bibliothèque, il convient de montrer son autorisation à des gardes peu compréhensifs. C'est une protection contre le vol de documents.

- S'ils posent une question dans ce sens à l'un des employés de la Bibliothèque, les voyageurs auront confirmation que les gens sont invités à faire don de leurs écrits à la Bibliothèque. Néanmoins, il arrive parfois que la bibliothèque accepte d'acheter un volume rare.

UN RETOUR MALVENU

Si les voyageurs reviennent à la Bibliothèque dans les jours qui suivent, parce qu'ils n'ont pas fini leur lecture ou pour d'autres raisons, l'intendant à la mine sévère leur en interdira l'accès. Il invoquera le fait que leur autorisation est un faux, et n'hésitera pas à faire appel à la garde si nécessaire. Il conservera l'autorisation des voyageurs comme preuve, pour en référer à ses supérieurs. En fait, il n'en fera rien, car l'autorisation n'est pas un faux. Mais la Pieuvre a fait pression sur l'intendant, avec un jour de retard, pour que personne n'accède aux volumes. Comme l'intendant adore sa petite fille, il a cédé.

O, période 5 minutes, 2 points de tâche. Le journal est composé de feuillets, il est donc possible de faire des copies à plusieurs. Recopier un plan souterrain sera plus difficile : Dextérité / Dessin à -2, période 10 minutes, 3 points de tâche. Les cartes des Foameurs sont brochées. Une seule personne peut travailler dans de bonnes conditions. Si une seconde personne souhaite copier un autre plan en même temps, tous les jets sont à -4.

Les voyageurs devront bien comprendre que leur découverte est très importante. Si la Pieuvre venait à savoir ce qu'ils viennent de découvrir, leurs jours seraient probablement en danger.

Enquêtes

Nos voyageurs peuvent enquêter à tout moment sur plusieurs personnes. Voici quelques éléments de réponses.

Dorez était Maître à la Guilde de la Peau, depuis 5 ans. Il possédait sur l'Echoppe une boutique avec un atelier attendant. Il logeait au premier étage. La vie de Dorez était sans histoire. Ses apprentis appréciaient l'homme autant que le Maître. Ils ne lui connaissaient pas d'histoires de cœur, ni de famille proche. Sa seule passion était l'art abstrait. Dorez fabriquait des objets aux formes peu évocatrices. Il ne les vendait pas, sauf en une occasion à un voyageur de passage qui avait été fortement intrigué. Généralement, il en faisait cadeau à ses amis. La Guilde refusera de donner des informations sur l'un de ses Maîtres, et cherchera plutôt à connaître ce que savent les voyageurs.

Zarnel est un homme d'un cinquantaine d'années, plutôt petit et un peu rondouillard. C'est un être franc et

direct. Il vit sur un îlot privé de la Perle. Sa fortune n'a rien de soudain, ni d'obscur. Ancien grand Maître de la Guilde de la Peau, il avait amélioré le métier avec des pratiques et des traitements des peaux particulièrement efficaces. Dorez a été son apprenti pendant dix ans avant de s'installer à son compte. Zarnel possède une œuvre de Dorez dans son grand salon. Lorsque les voyageurs le rencontreront, il sera extrêmement prudent, veillant à ne pas livrer d'informations trop importantes. S'il est amené à mentir, ce sera uniquement par omission. Zarnel reprendra à son compte le combat de Dorez. Il l'aimait un peu comme un fils.

Estérine est la jeune tisserande qui découvre le cadavre de Dorez, juste après les voyageurs. Elle rejoignait son atelier avec un peu d'avance car elle devait finir un travail urgent avant ce soir. Elle n'a auparavant jamais vu Dorez et ne le reconnaît pas. Si les voyageurs ont fui à son arrivée, elle pourra raconter aux gardes ce qu'elle a vu : peu après qu'elle ait appelé à la garde, trois hommes vêtus en gris et noir sont arrivés. Ils ont mis Estérine à l'écart, fouillé l'homme puis sont repartis sans un bruit et sans un mot. Si les voyageurs ont laissé l'autorisation (le scénario est alors terminé et la Pieuvre a encore gagné) ou la dague (qui est une preuve de la culpabilité de l'organisation secrète), les trois hommes l'auront ou les auront récupérées. Les habitants de la ruelle viendront en curieux mais n'auront rien vu, ni entendu de particulier. Les gardes ne sont pas prêts à collaborer avec des voyageurs sur cette affaire, ni sur aucune autre d'ailleurs.

Sur l'île du Castel, il est possible de se renseigner sur le nom du ou des propriétaires des entrepôts. Mais la requête demandera plusieurs jours, et

PRUDENCE ET DISCRETION

Si les voyageurs sont prudents, se retournent plusieurs fois, changent de directions, se cachent, en un mot s'ils cherchent à semer d'éventuels poursuivants, le Gardien des Rêves pourra considérer qu'ils réussissent à échapper à la vigilance des hommes de la Pieuvre. Même si les hommes de l'organisation connaissent bien les lieux, la fréquentation des rues est tellement importante qu'elle peut jouer en faveur des voyageurs, pour une fois.

devra être appuyée par une personne bien placée. Si les voyageurs ont joué « Là où il y a de la chaîne », il leur a été recommandé, pour certaines raisons indépendantes de cette histoire, de ne jamais revenir dans ce service. De toute façon, c'est une impasse.

Mais que fait la Pieuvre ?

Il y a trois jours, le chef de la Pieuvre, Campadéra, a été enlevé. Toute l'organisation, Pieuvre et Poulpe, le recherche. Qui a bien pu être assez fou pour réaliser une chose pareille ?

Simultanément, un bibliothécaire, qui n'est pas l'intendant que rencontreront les voyageurs, a informé le Poulpe qu'une demande de recherche était sur le point d'aboutir. Curieusement formulée, la demande portait sur les « descriptions et activités d'organisations souterraines à Capistoliane ». L'information est arrivée hier soir au Poulpe, accompagnée du nom et de l'adresse du demandeur (Dorez).

Bien que rien n'indique que les deux faits soient liés, la Pieuvre délègue alors immédiatement trois hommes, chargés d'enlever le curieux afin de lui poser quelques questions. Ils fouillent sa maison, puis l'attendent. Mais Dorez ne rentre pas de la nuit (il est chez Zarnel). Il arrive le lendemain matin, pour ouvrir sa boutique, peu avant ses apprentis. Dorez était-il très méfiant, ou l'un des hommes de la Pieuvre aurait-il été maladroit ? Toujours est-il que Dorez sort son arme, blesse l'un des hommes avant d'être désarmé et de s'enfuir. Voyant leur proie s'échapper, l'un des malfaiteurs lance sa dague. Il est certain d'avoir atteint son but, pourtant l'homme continue à fuir. Le coup est raté.

Tout de suite après, une surveillance est mise en place aux abords de la Bibliothèque pour découvrir si quelqu'un vient lire les ouvrages. C'est ainsi que les voyageurs seront repérés. En quittant les lieux, ils seront suivis par trois hommes et deux femmes de la Pieuvre. Pour s'apercevoir de la filature, jouer Vue / Survie en cité en -7 (il y a toujours beaucoup de monde dans les rues, et ces gens sont des professionnels). Si les voyageurs vont à leur l'auberge, seule la femme y entrera. Elle s'installera dans un coin et commencera à croquer les voyageurs, afin de pouvoir diffuser leurs portraits.

S'ils se rendent chez Zarnel, ils seront également suivis. Le Poulpe utilisera alors les grands moyens pour s'infiltrer sur l'îlot privé, et décidera si d'éventuelles actions sont à entreprendre. Si cela est le cas, ce sera la fin du scénario, en tout cas pour sa partie liée au complot. Aux voyageurs de bien se rendre compte de l'importance de leur rôle, et de la puissance de l'organisation secrète. Au Gardien des Rêves de veiller à ce que les actions de la Pieuvre et du Poulpe soient cohérentes. Leur objectif est clair : comprendre ce qui se passe et si possible se débarrasser des gêneurs.

Les comploteurs

Sur l'île de la Perle, localiser Zarnel ne sera pas bien compliqué. C'est un ancien maître de l'Echope qui a fait fortune. Il s'est acheté un îlot où il a fait construire un petit palais. Des Sabotiers pourront y conduire les voyageurs pour quelques deniers.

Dans un premier temps, Zarnel ne voudra pas recevoir les voyageurs. Il faudra que ceux-ci racontent une partie

LA POSITION DES GUILDES

Plusieurs guildes, de corporations différentes, ont été informées indirectement de ce que Dorez tentait de faire. Elles n'en connaissent pas les détails, mais certaines savent que la Pieuvre est visée. Aucune ne soutiendra les comploteurs, mais aucune n'avertira la Pieuvre, ni le Poulpe.

La grande réussite de Dorez est d'avoir rassemblé des marchands de corporations différentes, membres de guildes spécifiques, et qui se trouvent aujourd'hui réunis en vue d'une action commune. C'est la seule inquiétude des guildes.

de ce qu'ils savent avant les portes du palais ne que leur soient ouvertes. Ils seront alors reçus par Zarnel en personne, et deux de ses amis. L'un d'entre eux, Travers, est haut-révant. Il est ici pour détecter si les voyageurs mentent ou non. L'autre, Argence, est une fine lame. Zarnel attendra que les voyageurs racontent tout ce qu'ils savent. Puis, il leur proposera du vin accompagné de quelques spécialités culinaires de la cité. Pendant ce temps, Travers lancera le sort de Voix d'Hypnos, en choisissant d'écouter celui des voyageurs qui a le plus parlé. Puis, il indiquera à Zarnel s'il a détecté que les voyageurs ont menti. Si cela est le cas, Zarnel continuera à leur poser des questions pour en savoir le plus possible et comprendre quels sont leurs intérêts et ce qu'ils recherchent.

Histoire d'un complot très risqué

Chaque maître ayant une échoppe verse régulièrement à la Pieuvre une certaine somme pour sa sécurité. Les récalcitrants sont punis de diverses manières : bastonnade, vol, mise à sac de leur échoppe, feu criminel, etc. Les maîtres de l'Échoppe veulent bien être protégés, mais ils souhaiteraient plutôt l'être de la Pieuvre ! Il y a quelques mois, Dorez est venu voir Zarnel. Il organisait la résistance des maîtres face à la Pieuvre et voulait savoir si Zarnel les aiderait.

Celui-ci fit bien plus. Il révéla qu'un an auparavant environ, un cambrioleur s'était fait surprendre dans sa demeure. Le malheureux était prêt à vendre tous ses anciens compagnons pour avoir la vie sauve : il raconta qu'il détenait certains secrets qu'il proposait d'échanger contre sa liberté. Les informations se trouvaient

dans un volume déposé à la Bibliothèque de Capistoliane (il s'agit du journal qu'ont lu les voyageurs). Le voleur ne se souvenait pas des localisations exactes des entrepôts : il les avait recopiées à partir de plans trouvés en fouillant là où il n'aurait pas dû. Comme il ne comptait pas s'y rendre dans un avenir proche, il a pensé que déposer son manuscrit à la Bibliothèque était une bonne manière d'y accéder facilement, sans l'avoir avec lui en permanence. Depuis, l'homme travaille pour Zarnel, mais celui-ci ne le trahira pas. Il s'agit d'Argence. Jusqu'au complot, ni l'un ni l'autre n'avaient besoin d'aller lire le journal. De plus, il existait un risque de se faire repérer par le Poulpe. C'est d'ailleurs ce qui s'est produit lorsque la demande de recherche a été sur le point d'aboutir.

C'est Dorez qui a effectué la demande à la Bibliothèque, peu après sa rencontre avec Zarnel. Aucune réponse ne lui parvenant, ses hommes et lui ont enlevé le chef de la Pieuvre, espérant la désorganiser un moment. Quand il a reçu le billet de mise à disposition émanant de la Bibliothèque, il s'est aperçu qu'ils avaient agi trop vite. Mais le mal était fait : Campadéra était au frais chez Zarnel depuis trois jours (personne parmi les comploteurs ne parlera aux voyageurs de cet enlèvement). En réponse à leur demande déposée à la Bibliothèque, ni Dorez, ni Zarnel ne s'attendaient à avoir deux ouvrages. Ils pensaient uniquement récupérer le journal d'Argence. Mais la tournure de la demande était telle que le deuxième ouvrage répondait également à la formulation. Ce qui est une bonne chose, finalement.

A partir de maintenant, si Dorez est mort, ce sera Zarnel qui dirigera les opérations. Le but des comploteurs est simple : se rembourser d'une partie des

sommes versées pour leur protection en se servant dans un ou plusieurs des entrepôts du Poulpe. Les gains seront répartis entre les maîtres de l'Echoppe. Après tout, c'est avec leur argent, pour partie, que la Pieuvre et le Poulpe font des affaires !

Le plan

Zarnel propose alors aux voyageurs de s'associer à cette entreprise. De toute façon, ils sont, involontairement, déjà impliqués dans l'affaire. Ils seraient payés 25 sols chacun, mais Zarnel est prêt à doubler la somme. En effet, si près de 150 marchands sont impliqués dans le complot, il y en a beaucoup moins capables de mener l'action à bien.

Si les voyageurs refusent, Zarnel essaiera de les convaincre. Ils sont connus de la Pieuvre à coup sûr, pour être allés à la Bibliothèque. Et, lorsque les entrepôts seront vidés, la première décision de l'organisation sera de les rechercher. S'ils ne veulent rien entendre, Zarnel leur proposera de rester sur son île jusqu'au jour des vols, question de sécurité. S'ils refusent de nouveau, tant pis pour eux. Zarnel les laissera partir, mais avertira sans délai la Pieuvre. Il donnera suffisamment d'informations (vraies et fausses) pour que l'organisation les tue sans les questionner, et suffisamment peu pour pouvoir continuer son plan.

S'ils acceptent, ce qui est le plus probable, Zarnel leur offrira le gîte et le couvert. Il informera les voyageurs qu'il est plus prudent qu'ils ne retournent pas en ville. Puis, en présence d'Argence, il étudiera avec eux les plans. Lorsque les voyageurs seront dans leurs chambres, Zarnel continuera toute la

nuit à recevoir des gens pour organiser les derniers préparatifs.

Le plan d'action sera le suivant : cinq groupes videront les caches en même temps. Il sera choisi d'agir de jour, à l'aube. La Pieuvre ne s'attend probablement pas à une telle action durant une matinée. L'accès aux entrepôts se fera par les souterrains, en espérant qu'ils ne sont pas obstrués. Au-dehors, une surveillance de trois hommes sera mise en place. Si quelqu'un se rend dans l'un des entrepôts secrets, un coup de sifflet particulier (le cri du Coucou ourlé à bec rouge en période de rut) avertira ceux à l'intérieur. Aucune reconnaissance souterraine n'aura lieu avant afin d'éviter de se faire repérer.

Chaque groupe devra éliminer les gardes à l'intérieur. Ils sont quatre par entrepôt, d'après les informations en possession de Zarnel. Ensuite, chacun emportera autant de choses de valeur qu'il le pourra. Rendez-vous sera donné chez Zarnel dès que possible à la suite des vols. Puis, chacun retournera à ses occupations. Le partage aura lieu dans la nuit ou le lendemain des vols.

L'opération est prévue pour le matin du lendemain suivant la visite des voyageurs chez Zarnel. Ceci pour éviter que la Pieuvre ne prenne des mesures particulières de protection, si elle accédait aux volumes. Mais corrompre un bibliothécaire est plus ardu qu'acheter un intendant, ce qui laissera un délai suffisant aux comploteurs, à condition toutefois qu'ils agissent immédiatement.

Une équipée souterraine

A tout moment dans les souterrains, mais de préférence au retour (après les combats avec les gardes), le

LES RANACRÈNES AQUATIQUES

Caractéristiques :

Taille 6	Constitution 11
Force 10	Perception 10
Volonté 10	Rêve 10
Vie 9	Endurance 20
+Dom 0	Protection 0
Vitesse 12/30	

Morsures (+ poison)

11 niv +3	Init 8 +dom+1
Esquive 10 niv +2	
Course 11 niv +3	
Discrétion 10 niv +3	
Vigilance 10 niv +3	

La Nécrophase (poison) :

Malignité : 7	
Période : 1 minute	
Dommages : -2 points de Vie	
Remèdes : -4	
Tournegraisse +16	
Huile de Sélikanthe +6	

Descriptif :

Les Ranacrènes aquatiques vivent en communauté parfois très importante. Pesant environ 35 kilos, cette espèce privilégie les endroits souterrains et humides, voire inondés. C'est un ennemi tout particulier des marins.

Pour plus de détails, voir page 52 du Livre des Mondes.

Gardien des Rêves pourra faire intervenir des Ranacrènes aquatiques. Ces gros rats de 35 kilos en moyenne vivent dans les souterrains de la cité. Les voyageurs rencontreront soit une dizaine de rats affamés, soit une bande de plusieurs centaines de Ranacrènes fonçant droit devant eux. Dans ce cas, ils mettront trois rounds à passer à proximité du groupe, sans s'occuper outre mesure des humains. Faire jouer à chaque personne un jet de Chance à +3 (ajusté astrologiquement). En cas d'échec, un rat attaque la personne pendant un round, avant de reprendre sa course.

Chaque groupe est composé de dix personnes. Celui auquel les voyageurs seront invités à se joindre comprendra une femme et quatre hommes, dont Argence (ajuster en fonction du nombre de personnages). La surprise sera générale lorsque Zarnel adjoindra à chaque groupe un Diguier, identifiable à certaines caractéristiques héritées des Foameurs. Les Digiéris ne répondront à aucune question, non plus que Zarnel. Leur intérêt est double : une part du butin pour commencer (dont la majeure partie ira à la Confrérie Foam), mais également et surtout la redécouverte des souterrains empruntés, voire créés et entretenus par leurs ancêtres.

Tout l'équipement nécessaire sera donné aux voyageurs, et aux autres, chaque maître se faisant un devoir d'aider en fonction de ses ressources. Tout le monde est armé, et est équipé d'un sac à dos, vide pour l'instant, d'une torche ou d'une lanterne, et d'une corde. Des sabotiers attendent chaque groupe afin de les conduire vers l'île où se trouve l'entrepôt à voler. Tous les accès se feront par la mer.

Le groupe dont les voyageurs font partie accédera peu après l'aube (peut-être ce

lever de soleil sera-t-il l'occasion de voir un signe draconique ?) à un tunnel souterrain par une grotte. Le Diguier du groupe dirige les comploteurs. Pour accéder à l'entrepôt, le groupe devra tout d'abord monter dans une étroite cheminée (Agilité / Escalade à -3, 2 points de tâche, période 2 minutes, perte d'un point de fatigue part jet). Ensuite, continuer par un tunnel qui descend, doucement pour commencer, puis de plus en plus fortement. Intellect / Survie en sous-sol à -1 permettra d'estimer qu'on se trouve alors en dessous du niveau de la mer. Après avoir pataugé dans l'eau jusqu'à mi-cuisse pendant un quart d'heure draconique (2 points de Fatigue), puis emprunté de nombreux couloirs (1 point de Fatigue), le groupe arrivera en dessous de l'entrepôt. Le Diguier se retirera, ne prenant pas part à la suite de l'action. Il attendra pour reconduire le groupe vers la sortie.

L'accès à l'entrepôt se fait par un éboulis menant dans une cave, inutilisée et pratiquement oubliée. Une trappe mène à l'étage supérieur, mais elle est hors de portée. Une échelle vermoulue finit de moisir dans un coin. Elle est inutilisable. La trappe se pousse vers le haut. Elle donne dans une ancienne cuisine qui sert de débarras. La personne ouvrant la trappe fera un jet de Chance à O, ajusté Astrologiquement. En cas d'échec, un instrument quelconque se trouvera sur la trappe, et tombera en faisant un bruit métallique. Cela alertera les quatre gardes à l'intérieur de l'entrepôt, qui se rendront dans l'ancienne cuisine. Durant le combat, le Gardien des Rêves veillera à faire intervenir les joueurs plutôt que les personnages non-joueurs.

Les gardes sont de vrais professionnels. Bien qu'ils soient inférieurs en nombre, ils ne se rendront pas, connaissant le sort

LES GARDES

Caractéristiques :

Taille 11	Apparence 10
Constitution 10	Force 14
Agilité 15(-1)	Dextérité 13
Vue 13	Ouïe 13
Odorat-Goût 6	
Volonté 10	Intellect 10
Empathie 13	Rêve 10
Chance 10	

Mêlée 14	Tir 13
Lancer 13	
Dérobée 12 malus -1	

Vie 10	Endurance 21
+Dom+1	
Protection 3 (cuir épais)	

Compétences de combats :

Épée Sorde 1 main	
niv +5	Init 12 +dom+3
Dague main gauche	
niv +5	Init 12 +dom+1
Corps à Corps niv +5 Init 12	
Esquive niv +5	

Autres compétences :

- Survie à Capistoliane +7
- Course escalade, saut, discrétion, pickpocket, comédie, travestissement, serrurerie, acrobatie, jeu : niv +5 en moyenne

Combats :

Les gardes combattent avec leur épée Sorde, parent avec leur dague, puis esquivent si nécessaire.

que le Poulpe réserve à ceux qui déméritaient. Ils tenteront de protéger la fuite de l'un d'eux, en se postant à la sortie de l'ancienne cuisine (ce qui de plus empêche les personnages de combattre les gardes à deux contre un). Le fuyard tentera d'aller chercher de l'aide et de prévenir le Poulpe de l'attaque. Si l'un des gardes parvient à sortir de l'entrepôt, personne à l'extérieur n'interviendra, à l'exception de la garde. Celle-ci fera autant de prisonniers que possible. Inutile de préciser qu'une personne qui s'est attaquée au Poulpe ne reste pas en vie très longtemps dans les prisons de la cité.

Une fois les quatre hommes neutralisés, le pillage pourra commencer. La chance sourit au groupe, car de nombreux objets de valeurs se trouvent dans cet entrepôt : bijoux, argenterie, miroirs, instruments de musique, meubles, etc. De retour sans plus d'embarras, espérons-le, le butin sera trié et évalué chez Zarnel. Puis, il sera chargé sur une barque et vendu à un marchand venu par mer et s'en retournant le jour suivant vers sa cité lointaine. De cette manière, personne ne retrouvera les objets volés, dont certains auraient peut-être pu être identifiés par le Poulpe ou par la Pieuvre. Le partage aura lieu, les voyageurs seront payés, et aucune entourloupe n'est prévue, à moins que le Gardien des Rêves n'en décide autrement.

Un jour, fatalement...

Dès la découverte des vols, le Poulpe prendra l'affaire en main. Bien entendu, la Pieuvre faisant partie du Poulpe, elle sera partie prenante dans les recherches.

A l'occasion, les voyageurs pourront apprendre, dans une taverne, ou par un

sabotier, qu'on aurait vu Campadéra près du port. L'homme délirait, comme pris de boisson, mais il ne semblait pas ivre. Dans ses poches se trouvaient des bijoux que le Poulpe recherchait, paraît-il. Peu après, on l'aurait repêché dans le port.

Et, un jour, fatalement, le Poulpe mettra la main sur l'un des marchands impliqués dans les vols. Elle le questionnera sans ménagement. Très rapidement, l'organisation recoupera les informations ainsi obtenues avec d'autres qu'elle glanera (menaces, pots de vin, etc). Bientôt, le Poulpe saura tout du déroulement des vols. Mais le dilemme que cela pose semble insoluble. Si l'organisation se venge des comploteurs, en augmentant les taxes par exemple, non seulement les marchands pourraient se regrouper de nouveau, mais le risque est qu'ils fassent de nombreux adaptes. Et qu'iraient-ils imaginer cette fois ? Non, que les marchands se liguent n'est pas le but du Poulpe. Et, même si les petites mains demandent une vengeance musclée, en haut lieu on optera pour une autre attitude : l'intimidation. Chaque marchand identifié sera informé que le Poulpe sait qu'il a pris part à l'opération (certains petits débordements seront inévitables). Rien de plus, mais rien de moins.

Personne ne connaît les Digiens, ni les sabotiers, en dehors d'Argence et de Zarnel. Mais, le Poulpe s'intéresse surtout à ces deux derniers. Or, Zarnel et Argence ont fui le jour même de la distribution du butin. Ils avaient préparé cette fuite, ayant déjà chargé ce qu'ils voulaient sauver sur un bateau en partance pour des terres lointaines. Il sera impossible de les retrouver.

Restent les voyageurs, par la faute de qui tout est arrivé. Car enfin, s'ils n'avaient pas été là, les membres de la

LES AUTRES ENTREPÔTS

Sur les cinq groupes, seuls trois ont réussi à dérober quelque chose.

- Le groupe des voyageurs s'est chargé d'un entrepôt sur l'Echoppe, et a rapporté des objets de valeur.

- Le second groupe est allé sur l'île de l'Equipage. Là, il a trouvé de nombreuses caisses, qu'il a dû ouvrir. Cela a été long, mais fructueux (soieries, tissus, tapis, parfums, spiritueux, etc).

- Le troisième groupe est allé sur la Porte. Ils ont dû nager sous l'eau pour continuer leur chemin. L'entrepôt contenait de nombreux objets fragiles de grande qualité : vases, statuts, peintures, etc.

- Le quatrième groupe a trouvé un conduit entièrement obstrué de roches, sous l'île de la Brique, et a dû rebrousser chemin.

- Le cinquième groupe, sur la Porte également, n'a trouvé que des réserves de grains, de farine et de viande séchée. Par contre ils ont rencontré une colonie de centaines de gros rats qui a forcé le groupe à un long détour.

En tout, deux comploteurs ont été blessés, et un tué (en plus de ceux du groupe des voyageurs). Aucun garde n'a survécu.

Pieuvre auraient pu achever leur basse
besogne et récupérer sur Dorez
l'autorisation d'accès aux volumes de la
Bibliothèque. L'organisation versera une
forte prime à quiconque identifiera et
tuera les voyageurs. Le Poulpe le fera
largement savoir, tant et si bien que les
voyageurs eux-mêmes pourront
l'entendre ! Mieux vaut alors partir loin,
et très vite. Reprendre le voyage sans
délai est dès lors une très bonne idée.
Dans le cas contraire, au Gardien des
Rêves d'imaginer la fin tragique de nos
déjà regrettés voyageurs.

Scénario
n°9

Scénario :
Dominique PREVOT

Version définitive jouée à Gagny
le samedi 10 décembre 1994