

## LA OU IL Y A DE LA CHAÎNE

## Un scénario difficile

Ce scénario est prévu pour des joueurs expérimentés. Il est préférable que le Gardien des Rêves les connaissent bien. C'est avant tout un scénario d'ambiance (malsaine), dans lequel les voyageurs doivent comprendre que, pour éviter les écueils, seul le temps joue en leur faveur.

Les voyageurs sont à Capistoliane. Ils connaissent cette cité, pour y avoir déjà vécu au moins une autre aventure. De plus, il est nécessaire que les voyageurs connaissent quelqu'un d'important, et de crédible, dans la grande cité. S'ils ont joué 'Comme un poisson dans l'eau', Maître Néril pourra être cet homme. Ils savent maintenant que leur petit groupe ne changera pas, à lui seul, les us et coutumes de Capistoliane, même si certaines leur semblent détestables.

Leur but, dans ce scénario, sera de se tirer d'affaire, et non d'aider tout le monde à s'en sortir. S'ils abordent le scénario avec cette dernière optique, leurs tentatives seront, sans aucun doute, vouées à l'échec. En effet, les forces avec lesquelles les voyageurs seront en présence sont disproportionnés.

## Un réveil désagréable

Les voyageurs se réveillent avec un goût désagréable dans la bouche, et un martèlement persistant dans la tête. Ils ne sont pas confortablement installés dans leur chambre d'auberge. Le sol est dur et froid. La lumière est très faible. Reprenant peu à peu leurs esprits, ils s'aperçoivent qu'ils sont tous enchaînés, aux pieds et aux mains. Leurs habits

consistent en une longue chemise, sans boutons, agrafes, ni lacets, et d'une paire de robustes sandales. Pas de doute, ils sont prisonniers. Leur geôle mesure cinq mètres de long pour deux mètres de large. Une lourde porte de bois clôt la pièce. Avec les voyageurs se trouvent deux autres prisonniers, dont l'un pleure, assis, la tête entre les genoux.

En rassemblant leurs souvenirs, les voyageurs retrouveront l'image de l'auberge où ils séjournaient, 'Au vieux caroube', sur la Brique. Tarestoïrne, l'aubergiste, leur avait vanté les qualités de son vieux vin, le caroube, vieilli en fûts de chêne rouge. Un soir, peut-être hier, trois individus, dont un ogre, ont lié conversation. Leurs noms (des noms d'emprunt) étaient si compliqués qu'ils les ont écrits sur un parchemin, avec une grande plume et une belle encre bleue. Les voyageurs ont fait de même, écrire son nom en bleu n'est pas si courant ! Il n'y avait qu'eux dans la salle commune, et le vin avait coulé à flot. Après avoir payé une tournée de caroube, les trois hommes ont sorti une outre de vin qu'ils disaient exceptionnel. A l'insu de l'aubergiste, ils ont rempli les gobelets de chacun, et ont vidé les leurs d'un trait.

En fait, les trois hommes se sont assurés que les personnages étaient bien des voyageurs, qu'ils n'avaient aucune occupation particulière en ce moment, bref, qu'ils ne manqueraient à personne. Cette certitude acquise, et ayant eux-mêmes inventé des histoires si nécessaire, ils ont proposé du vin (drogué) de leur outre, « un arôme exceptionnel et rare », aux voyageurs. Eux-mêmes avaient bu un antidote auparavant, leur permettant de ne pas succomber au sommeil dû à la drogue, au contraire des voyageurs. Puis, ils ont donné les bourses des

## INTRODUCTION

La première partie du scénario est extrêmement directive, puisqu'elle ne permet aux personnages d'intervenir qu'après qu'ils aient été drogués. Les joueurs peuvent penser qu'on les force à être dans une situation dans laquelle ils ne se seraient pas mis eux-mêmes. S'il redoute cette éventualité, un Gardien des Rêves certain de son résultat pourra leur faire jouer la première scène plutôt que de la leur imposer. Néanmoins, s'il devait échouer, le scénario ne pourrait être joué.

## LE SOMNIFÈRE

Ce somnifère fonctionne comme un poison non mortel.

- Malignité : -6
- Périodicité :  
1 minute, puis 3 secondes.
- Dommages : dès le premier échec, perte immédiat des fonctions motrices. Sommeil automatique au troisième échec (perte d'un point de Vie).
- Durée de l'effet : de 10 à 12 heures.

voyageurs à l'aubergiste, lui intimant l'ordre de se taire. Enfin, ils ont porté les voyageurs sur leur dos jusqu'à deux chariots bâchés.

## K.I.N.

Les trois hommes sont des recruteurs, si l'on peut dire, pour le compte de Kardélum Indispensable et Nécessaire (K.I.N.), 'Utiles en tout genre'. Kardélum IV, l'actuel grand patron, est l'arrière petit-fils de Kardélum Ier. L'idée de ce dernier était de créer un lieu où l'on pourrait mettre les Utiles à l'épreuve, tout en bénéficiant de leurs travaux. Il achetait des esclaves, les forçait aux travaux dans les mines, les carrières ou les champs, et il revendait des Utiles pour travaux divers. Rapidement, K.I.N. devint un nom reconnu pour la qualité de ses Utiles. Kardélum voulait progresser et étendre ses domaines aux Utiles domestiques et autres Utiles de confort. Ce qu'il fit malgré les autres marchands qui lui firent fermement comprendre qu'ils ne se laisseraient pas tous mettre sur la paille. K.I.N. devint le haut lieu des Utiles des travaux de la pierre et des champs, mais également de toutes les autres professions.

Mais, dès la prise en main des affaires par Kardélum II, fils du précédent, le système connut des dérives. Tout d'abord, l'administration de Capistoliane souhaita pouvoir isoler à K.I.N., moyennant finance, certains individus reconnus dangereux. Le Poulpe fit savoir, lui aussi, qu'il disposait d'un certain nombre de 'candidats' potentiels. Essentiellement des personnes à garder, en vue de tractations particulières, ou d'autres ayant trahi l'organisation et pour lesquelles un simple adieu ne serait pas suffisant. Et tant pis si elles n'en revenaient pas.

Deux générations plus tard, K.I.N. est beaucoup plus un lieu de détention qu'autre chose. Certes, des Utiles en ressortent toujours, mais la proportion de personnes confiées à ses soins par l'administration ou par le Poulpe est importante. Maintenant, K.I.N. a un triple objectif. Premier objectif, la garde des prisonniers confiés par l'administration centrale de Capistoliane, et celle des personnes à oublier, confiées par le Poulpe. Ces deux catégories portent un tatouage sur le bras gauche : un grand C avec une ancre marine dedans, suivis d'un nombre pour les prisonniers de la ville, uniquement un nombre pour les autres. Les plus dangereux sont rarement en contact avec les autres. Second objectif, la préparation de futurs Utiles. Ceux-là font l'objet de plus d'attention. Enfin, le dernier objectif est économique : K.I.N. est maintenant le fournisseur en matériaux de nombreux marchands de pierres et de métaux.

Parfois, le nombre d'Utiles disponibles est très inférieur à celui qui est nécessaire. C'est alors que des rafles ont lieu, visant des hommes et des femmes jeunes, mais que personne ne rechercherait trop activement. Les voyageurs sont particulièrement visés. Cela se produit peu souvent, fort heureusement pour les victimes, et pour K.I.N. qui perdrait vite sa réputation si de telles pratiques venaient à être prouvées. Les personnes ramassées par ces procédés sont tout d'abord matées pendant trois mois. Puis, si elles donnent satisfaction, et suffisamment de garanties, elles sont vendues au marché des Utiles, sur l'île de l'Échoppe. Bien sûr, certains Utiles se sont plaints d'enlèvement, de séquestration, etc. Mais l'acquéreur de l'Utile en est propriétaire par contrat, signé entre K.I.N. et lui-même. Et K.I.N. possède des fiches d'engagement signées par tous ces anciens pensionnaires. Le texte indique

## PROTECTION DU HAUT-RÊVE

Lorsqu'un voyageur tentera d'utiliser le haut-rêve, il perdra un point de rêve, sans atteindre les Terres Médiannes. De fait, dans toutes les réserves d'eau de K.I.N. sont infusées des herbes particulières qui empêchent la montée dans les Terres Médiannes.

Cette plante sous-marine ne pousse que dans les eaux moyennes, faites de la rencontre des eaux de mer et de celles d'un fleuve. On peut en acheter à Capistoliane, au marché noir, sous le nom de Nodrive.

La durée des effets de cette plante est de trois jours après la dernière ingestion.

## TENTATIVES D'ÉVASION

On raconte que quelques Utiles tentent parfois de fuir. Sans argent, sans possessions, portant un collier au cou reconnaissables par tous à Capistoliane, ils ne sont jamais allés très loin. La garde de la cité leur fait la chasse effrénée. Parfois même la Pieuvre donne un coup de main. En effet, pour des raisons évidentes, le Poulpe ne souhaite pas voir des ex-détenus de K.I.N. courir les rues. D'ailleurs, ceux d'entre eux qui ont cru pouvoir bénéficier de la protection de l'organisation dans leur fuite ont souvent fini comme nourriture à poissons.

que le soussigné renie tout droit en échange d'un apprentissage à K.I.N. afin de devenir Utile de qualité. Certaines de ces fiches sont véritables, essentiellement celles des personnes ne voyant plus que cette solution pour s'en sortir. La plupart sont des faux, comme celles des voyageurs. Toutes sont écrites à l'encre bleue. Mais, vis à vis de la garde de Capistoliane, tout est en règle.

## Survivre à K.I.N.

Les prisonniers ont les jambes et les mains attachés par deux bracelets de métal, reliés par une chaîne très résistante. Un anneau plus important, au milieu de la chaîne entravant les pieds, permet aux geôliers d'attacher tous les prisonniers ensemble avec une autre chaîne. Cette précaution n'est prise que lors des déplacements. C'est probablement pour cela que tous les prisonniers, formant une grande chaîne, sont appelés 'maillons'. De plus, ils portent tous un large collier en métal autour du cou.

Le réveil a lieu mi-Château Dormant. Un bol de bouillon et un morceau de pain noir par maillon (1 point de sustentation) sont distribués par une trappe. Un quart d'heure avant Vaisseau, les maillons sont rassemblés et enchaînés par section de travail. Toutes les personnes d'une même cellule partagent le même travail. Les chaînes de prisonniers sont conduites aux mines, à la carrière ou au champ, sous l'oeil très vigilant des gardes. Tous les gardes de K.I.N. sont des ogres, armés de fouets et rompus aux combats en corps à corps.

La première séquence de travail dans les mines, où les voyageurs seront emmenés, dure deux heures (de début Château Dormant jusqu'à fin Sirène). Elle est suivie d'une pause d'un quart d'heure, annoncée par tambours, pendant laquelle

les maillons restent dans la mine. Ils ont la possibilité de se désaltérer et de discuter. Puis commence une seconde séquence de deux heures (de Faucon et quart jusqu'à Dragon et quart). A son issue, les maillons sont conduits à l'air libre pour manger. Les repas chauds sont souvent composés de féculents, sans goût, et rarement de viande (2 points de sustentation). L'eau est distribuée à volonté. La pause dure une demi-heure. Puis, le travail reprend en deux séquences d'une heure (d'Epées moins le quart à Lyre moins le quart, puis de début Lyre à début Serpent), coupées par une nouvelle pause d'un quart d'heure. Autant dire que les maillons vivent sans voir le soleil bien souvent. Ils rentrent dans leurs cellules où les attend un repas léger, un fruit (0,5 point de sustentation), et de l'eau. Aucun bruit n'est toléré après mi-Serpent.

Enfin, il y a un jour de repos par semaine (le septième jour n'est pas travaillé). Tous les maillons de la même chaîne en profitent pleinement. Il est alors possible de dormir six heures durant la nuit. Après le réveil, et un repas à peine meilleur qu'à l'ordinaire, les maillons sont emmenés aux bains. Leurs loques sont brûlées, et de nouvelles chemises propres les attendent à la sortie. Le savon et le sable leur sont fournis. Pendant ce temps, les cellules sont lavées à grande eau. L'après-midi, des combats de lutte se déroulent sur une estrade prévue à cet effet. Il y a tout d'abord un tournoi entre maillons, puis le vainqueur rencontre un garde. Si le maillon gagne, c'est rare mais cela se produit parfois avec un maillon fraîchement arrivé, il bénéficiera d'une nouvelle journée de repos dans cinq jours.

## La dure réalité

Les voyageurs perçoivent le bruit d'un tambour frappé de manière régulière, source

## LE RÉGLEMENT

Durant la période de travail, les maillons restent attachés entre eux. Il est interdit de parler. La punition unique, en cas de refus d'obéissance, de baisse de rythme ou de discussion, est le fouet. En cas de récidive ou d'agression physique, le maillon est fouetté jusqu'à la perte de conscience (cinq blessures légères, 0 point d'endurance, -1 point de Vie), puis jeté dans sa cellule. Aucun soin ne lui sera apporté. Les tentatives d'évasion sont généralement punies par l'isolement absolu, ou par la mort. De plus, tous les maillons de la même chaîne que celui qui a tenté de s'évader sont fouettés jusqu'au sang. Du coup, les maillons ont tendance à se surveiller les uns les autres.

## EN TERME DE JEU

- La sustentation sera probablement suffisante.
- La fatigue sera importante. Chaque heure travaillée, et il y en a six par jour, coûte trois points de fatigue. Et il n'y a que quatre heures complètes de sommeil, dans le meilleur des cas.
- Côté punitions, en cas de rappel à l'ordre par les geôliers - lors de bavardage par exemple - considérer que chaque coup de fouet cause une forte égratignure (1d4 +2, dû à la force des ogres).

probable du martèlement dont ils souffraient. Peu à peu, les voyageurs recouvrent conscience.

Deux prisonniers partagent la même cellule que les voyageurs. Le premier, un robuste gaillard blond, s'appelle Barnatem. Il porte un tatouage avec un grand C et une ancre de marine, suivis d'un chiffre. Il est emprisonné ici pour une durée indéterminée, pour vols de documents sensibles. Son procès n'a pas encore eu lieu, et il moisit ici depuis 3 ans. C'est un homme très fort, autant physiquement que moralement. Le second, Lofel, est un homme brun, plutôt sec. Son tatouage est un simple numéro. Lofel est arrivé à K.I.N. il y a deux mois. C'est le Poulpe qui le retient ici, mais il ne sait pas pourquoi. Il s'inquiète tout le temps pour sa femme, Rosedeline, et ses deux jeunes enfants, ce qui le met dans un état de dépression pratiquement permanent. Lofel est un maître artisan, tanneur, qui possède sa propre échoppe (dans l'île de l'Echoppe). De leur côté, les voyageurs n'ont pas de tatouage.

Interrogés par les voyageurs, leurs compagnons de cellule leur raconteront ce qu'ils connaissent de K.I.N., et de la vie qu'ils y mènent. Pendant ce temps, des bols de bouillon accompagnés de pain noir sont glissés par une trappe aménagée dans la porte. Barnatem et Lofel prennent leur bol et commencent à manger, encourageant les voyageurs à faire de même, car la journée sera longue. Un peu plus tard, la porte s'ouvre sur un immense ogre. Il tient un fouet à la main et porte un vêtement de cuir. « Vous avez dix secondes pour sortir vous mettre en rang. Magnez-vous les nouveaux ! Et silence dans la chaîne ! » Les compagnons des voyageurs se dépêcheront de sortir, entraînant ces deniers avec eux, mais en ne communiquant qu'avec les mains. Une fois dans le couloir de pierre, les

voyageurs constateront que les geôliers préparent les chaînes de travail. Chacune d'entre elles est composée de 25 maillons environ. Les geôliers sont quatre ou cinq par chaîne.

Puis, sous les ordres grognés par les ogres, les chaînes se mettent en marche. En arrivant dehors, les voyageurs réaliseront qu'ils se trouvaient dans une construction creusée dans la roche d'une colline mise à nue. Ils apercevront les sorties d'autres lieux de détention dans les collines environnantes. La nuit, deux lourdes portes obstruent chaque sortie. La chaîne gravira un petit raidillon et les maillons arriveront à l'entrée d'une grotte, maintenue par des étais en bois : la mine. Les autres chaînes se dirigent vers d'autres entrées.

## La mine

**A** l'intérieur de la mine, l'éclairage est assuré par des lanternes, attachées de place en place. Certains ogres en portent également. Après une dizaine de minutes de marche sur un sol inégal et dans une pénombre permanente, les maillons arrivent à une grande caverne. Les voyageurs peuvent apercevoir des puits, des wagons et des rails, beaucoup d'ogres, mais plus encore de maillons. Certains remplissent les wagons, d'autres les poussent, d'autres encore les déchargent. L'activité est continue et nul ne regarde autour de lui, concentré sur sa propre tâche. Parfois, le claquement d'un fouet se fait entendre, accompagné de mots violents, et suivi d'une plainte étouffée. Certaines personnes ne portent pas de chaînes. Il s'agit d'Utiles, attachés à des tâches telles que la distribution des outils, la cuisine, le maintien de l'éclairage, le nettoyage, etc. Certains Utiles s'occupent également de consolider les lieux, au fur et à mesure que l'excavation continue. Ils sont

## Y A-T-IL DES VOLONTAIRES ?

K.I.N. a pour but de saper la Volonté des futurs Utiles. Est-ce uniquement la vie de prisonnier ou les aliments sont-ils drogués ? Toujours est-il que la plupart des maillons sont peu volontaires. Le Gardien des Rêves pourra simuler cet état de fait de la manière suivante : toutes les deux semaines, chaque maillon effectue un jet de Volonté actuelle à -3. En cas de réussite, rien ne se produit. Une particulière permet de récupérer un point de Volonté (si un ou plusieurs points ont déjà été perdus), et permet de bénéficier d'un bonus de +1 à tous ses prochains jets. Une significative donne uniquement le bonus de +1. Un échec normal ou particulier fait perdre 1 point de Volonté. Un échec total fait perdre 1 point et le maillon effectue un second jet immédiatement. La Volonté minimale pouvant être atteinte par ce procédé est 3. D'ordinaire, un maillon commence par déprimer et se laisse aller. Puis peu à peu, il s'habitue et trouve un équilibre. Certaines personnalités très fortes, comme Barnatem ne sont pas, ou plus, affectées par la détention. Chaque jour de liberté (en dehors de K.I.N. et libres - ni Utiles, ni recherchés par la garde), permet de récupérer 1 point de Volonté. Le Gardien des Rêves pourra faire évoluer le moral en conséquence.

particulièrement zélés et dévoués à maître Kardélum, craignant de partager un jour le sort des maillons, s'ils venaient à commettre un impair.

Chaque maillon se voit remettre soit une pelle, soit une pioche. Puis, la descente commence, pendant cinq bonnes minutes. Pour avoir une notion précise du temps, ou de la direction empruntée, il faut réussir un jet d'Empathie / Survie en sous-sol à O. Ensuite le travail commencera, toujours sans un mot, à l'exception des ordres aboyés par les ogres. Les maillons restent en chaîne, et gardent leurs entraves. En ce qui concerne le travail des voyageurs et de leur chaîne, il s'agit de casser la pierre, là où on leur indique, et de la charger dans des paniers d'osier. Ces paniers sont posés en dessous de puits creusés dans la grande grotte où ils sont passés précédemment. Des cordes relient chaque panier à un système de poulies afin de les monter et de les descendre sans trop de difficultés. Un jet de Vue / Métallurgie à -3 réussi permet de reconnaître certaines veines de couleur grisâtre se trouvant dans la pierre. Il s'agit de minerai de feragitte, ingrédient principal pour la fabrication du fer - généralement de très bonne qualité - de Capistoliane. Les voyageurs passent ainsi la matinée à creuser et à charger. A la première pause, les maillons peuvent se désaltérer, se reposer, et changer de travail. Ceux qui piochaient peuvent remplir les paniers et inversement.

Après le repas, et une éventuelle querelle entre maillons, le travail reprendra et la journée se terminera sans que rien d'autre ne vienne troubler le bon fonctionnement de la nouvelle vie des voyageurs.

## Pénombre et espoir

Lors de leur premier jour de repos, après leur bain, les voyageurs seront mis à l'écart, avec d'autres maillons. Au total, il y aura là une vingtaine de personnes, hommes et femmes. Solidement encadré de très nombreux gardes, un homme, Desléker, le bras droit de Kardélum, viendra les haranguer. Si durant le discours un perturbateur se manifestait, trois gardes le conduiraient dans sa cellule où il serait fraîchement rossé. L'homme ne se laissera pas distraire de son propos. « K.I.N. fournit des Utiles de qualité depuis des années. C'est la meilleure des écoles qui soit. Actuellement, de nombreux Utiles sont demandés sur le marché (il parle du marché aux Utiles, bien entendu). K.I.N. s'efforce de répondre à chacune des demandes. Mais, notre souci de qualité nous contraint à certains délais. K.I.N. vous a choisi, et certains ont choisi K.I.N., pour devenir ces Utiles. Obéissance, rigueur, discipline. La stricte observation de ces trois principes feront de vous des Utiles. Toute déviance de ces préceptes repousserait d'une année vos espoirs d'être l'Utile de K.I.N. que vous rêvez de devenir. Nous allons voir avec chacun ses capacités. Plus elles sont importantes, plus tôt vous pourrez vous rendre utiles. Si d'aventure, vos capacités sont faibles ou inexistantes, nous serons ravis de vous garder parmi nous : nos mines n'arrivent pas à épuisement. Mais rappelez-vous les trois principes hors desquels il ne saurait y avoir de salut. » Tout le monde est ensuite conduit dans une grande bâtisse. C'est ici que les tests sont effectués, et où un apprentissage peut avoir lieu. Les gardes l'appellent 'l'école'.

Dans une immense salle, et en présence de cinq gardes, chaque maillon est entendu par Desléker. Il lui demandera ses spécialités. Comme indiqué dans le

## UNE QUERELLE

Durant un repas à l'extérieur, les voyageurs seront témoins d'une querelle entre deux maillons d'une autre chaîne. Aux injures, ils pourront comprendre que l'un a dû bousculer l'autre, et que le second a fait tomber sa maigre pitance. Les autres maillons regardent leur écuelle, évitant de se mêler à l'altercation. Les ogres rigolent ouvertement. Les deux maillons commenceront à se battre, et les gardes devront en venir au fouet pour les séparer. L'échauffourée n'ira pas plus loin.

## BARNATEM

Cet homme faisait partie d'une organisation secrète rattachée à l'administration de la cité, et pour le compte de laquelle il effectuait essentiellement des actions de renseignements. Il n'a jamais rien volé qu'on ne lui ait ordonné. Barnatem enquêtait sur K.I.N. lorsqu'il a 'disparu'. Son seul contact, Dister travaillait sur l'île du Castel, direction des domaines, service du cadastre. S'ils enquêtent sur place, les voyageurs n'apprendront rien, personne ayant entendu parler de Dister, ni de Barnatem Par contre, dans les locaux du cadastre, ils seront interpellés discrètement par un balayeur qui leur dira à voix basse avant de s'éclipser : « Il n'y a plus personne depuis trois ans. Ne parlez plus de ces vieilles histoires, elles n'attirent que des ennuis. »

discours, il est préférable de chercher à devenir un Utile spécialisé dans un domaine qu'on maîtrise déjà. Aux voyageurs d'être astucieux. C'est pour eux l'unique espoir de s'en sortir. S'ils ne jouent pas le jeu, ils seront écartés du groupe des futurs Utiles, et ils perdront la possibilité de quitter K.I.N. par la grande porte. Desléker fera effectuer des tests. Puis, en fonction de la réussite de chacun, il indiquera à chaque maillon la spécialité retenue qui fera de lui un Utile de qualité. A compter de ce jour, chaque journée de repos sera consacrée à un entraînement dans cette spécialité (si cela s'avère nécessaire). Les chaînes sont fouillées très consciencieusement avant de quitter l'école. Toute tentative de vol serait punie comme il sa doit : une bonne raclée pour commencer, et le retour à une condition de simple prisonnier qui ne quittera pas K.I.N. avant longtemps.

A n'en pas douter, le temps sera long pour les voyageurs. Ils devront courber l'échine sans se révolter face aux mille et une petites humiliations qu'ils vivront. Mais attention, il n'y aura pas de punitions abusives, ni de petits jeux malsains de la part des gardes : il ne faut pas abîmer la marchandise. Le Gardien des Rêves décomptera les jours un à un, afin que les voyageurs voient le temps passé petit à petit. Libre à lui de parsemer la vie monotone et rude par un ou plusieurs faits exceptionnels.

Enfin, le grand jour se rapprochera. Desléker leur annoncera qu'ils seront vendus lors de leur prochaine journée de repos, dans dix jours. Ainsi, trois mois après leur arrivée à K.I.N., les voyageurs auront la possibilité de quitter en vie leur prison, à condition qu'ils se soient conduits en bons prisonniers. Ce jour-là, avant l'aube, ils seront sortis de leur cellule pour être lavés, coiffés, rasés et habillés de tuniques vertes (la couleur de K.I.N.). Toujours entravés, et quelques

gardes les surveillant, ils seront conduits au marché des Utiles. Là, ils seront vendus en milieu de matinée à un riche marchand de vins, habitant sur la Perle, Maître Naguère. Le représentant de K.I.N. et Naguère signeront des papiers et ce dernier fera enlever les chaînes aux voyageurs. Par contre, les Utiles gardent leur collier de métal.

A partir de maintenant, les voyageurs peuvent agir comme bon leur semble. Fuir maintenant est risqué, car une traque serait immédiatement organisée, l'image de K.I.N. étant en jeu. Par contre, s'enfuir plus tard, après avoir quitté le marché, ou une fois dans la propriété du marchand, est tout à fait possible.

Dès qu'ils se seront échappés, et si les voyageurs ne pensent pas eux-mêmes à aller voir Maître Néril, ou tout autre ami bien placé, le voyageur réussissant un jet de Chance l'apercevra dans la rue. La chance tourne alors. Leur ami les accueillera chez lui. Nourriture, argent, armes si les voyageurs le désirent, rien, dans la limite du raisonnable, ne leur sera refusé. Rendez-vous sera pris avec Maître Naguère pour racheter les voyageurs, au prix que ce dernier les a payé. L'argent leur sera donné ou simplement avancé, en fonction de la nature de la relation qu'ils entretiennent avec leur hôte. Des contrats authentiques attesteront leur liberté à compter de ce jour. Ils ne seront donc plus ni 'prisonniers volontaires', ni Utiles.

A partir de maintenant, les voyageurs sont libres de leurs actions. Ils peuvent vouloir aider Lofel et Barnatem à s'en sortir, chercher à se venger de K.I.N. ou des recruteurs, etc. Cette partie de l'aventure peut durer aussi longtemps que la partie de détention. Au Gardien des Rêves d'apporter des réponses adaptées aux multiples idées des joueurs.

## LES TESTS

Si un voyageur dit être expert en arme, espérant par là pouvoir tenter quelque chose, il déchantera. Son adversaire sera un garde en armure de cuir renforcé de métal, armé d'une masse et d'un bouclier. Le voyageur sera armé d'une épée, ou de tout autre arme qu'il dit maîtriser. Mais celle-ci sera époincée et émoussée. Bref, une arme d'entraînement d'aucune utilité pour un coup de force. Un dernier point : K.I.N. n'est pas spécialisé dans l'Utile alchimiste ou médecin. Les Utiles vendus, hommes ou femmes, le sont essentiellement aux artisans et plus rarement aux guildes (charpentiers, métallurgistes, serruriers...), ou aux riches propriétaires (gardes, valets, femmes de chambre, cuisiniers, jardiniers, danseurs, chanteurs, musiciens...).

## QUELQUES FAITS EXCEPTIONNELS

Durant la détention des voyageurs, et à un moment de son choix, le Gardien des Rêves pourra faire intervenir l'un des faits suivants : tentative d'évasion échouée d'un maillon, déclenchement d'une épidémie non mortelle, éboulement d'une partie de la mine, découverte d'une gemme dans la roche, confidences d'un faux prisonnier espionnant pour le compte de K.I.N., vrai complot d'évasion massive quelques jours avant le départ prévu des voyageurs, etc.

## Changer le monde ou changer de monde ?

En se renseignant auprès des apprentis de Lofel, à son échoppe, les voyageurs pourront apprendre que Rosedeline est partie vivre chez ses parents depuis la disparition de son mari. Mais là, ils ne seront pas autorisés à la voir. Il leur faudra attendre qu'elle sorte, par exemple pour emmener ses enfants au Pavillon Marin. Ils auront face à eux une femme sans volonté, abattue, triste. Elle ne continue de vivre que pour ses enfants. Rosedeline ne comprend pas pourquoi son mari est parti, ou, s'il n'est pas parti, ce qu'il a pu devenir. Son père, Maître Guérèze, Navigateur très riche et très influent, a insisté pour qu'elle vienne habiter dans la demeure familiale, sur la Perle. D'ailleurs, il s'est occupé de tout, même d'annuler leur mariage, et de lui trouver un futur époux. Rosedeline se doute que cela arrangerait surtout les affaires de son père, mais elle s'en moque et est prête à accepter.

Dès que les voyageurs lui parlent de son mari et de K.I.N., elle recouvrera sa volonté et son énergie. Elle voudra, dans le désordre, aller voir Kardélum pour lui expliquer qu'il y a méprise, utiliser la puissance de son père pour faire libérer son mari, avoir un entretien avec le Mirifique Navigateur afin de lui apprendre ce qu'est K.I.N., engager des tueurs du Poulpe pour raser K.I.N. et tuer tous les responsables, etc. Puis, elle se mettra à pleurer. Les voyageurs pourront alors tenter de la raisonner. Le père de Rosedeline refusera toujours de rencontrer les voyageurs, prétextant qu'ils cherchent à nuire à sa réputation. En fait, c'est lui qui a fait enfermer son gendre de petite envergure, pour remarier sa fille au mieux de ses propres intérêts (politiques et financiers). Il y est

presque parvenu. Seule son hostilité face à tout ce que sa fille pourra lui dire le désignera comme coupable potentiel. La Guilde de la peau, à laquelle Lofel est affilié, sera plus attentive à leur récit. Une semaine plus tard, sans que l'on sache bien grâce à qui, ni pourquoi, Lofel sera retrouvé devant la porte de la demeure familiale. A compter de ce jour, son père n'adressera plus la parole à Rosedeline.

Si les voyageurs veulent agir légalement contre K.I.N., Néril le leur déconseillera. C'est une solution longue et dangereuse. Et puis, les voyageurs ont signé eux-mêmes leur incarcération. S'ils veulent se venger d'une manière ou d'une autre, le Gardien des Rêves veillera à leur donner satisfaction, mais sans que cela change l'ordre des choses. Par exemple, s'ils réussissent l'exploit d'assassiner Kardélum IV, son fils prendra la suite des affaires. Lui, ou son oncle, ou son cousin, etc. Une expédition à K.I.N. pour délivrer quelques détenus (Barnatem et Lofel par exemple, leurs compagnons de cellule) devra être minutieusement préparée afin de pouvoir aboutir. Mais, d'une manière générale, K.I.N. survivra aux voyageurs. Ceci dit, le Gardien des Rêves doit permettre aux voyageurs de tenter tout ce qu'ils souhaitent.

Après cette cruelle aventure, il convient d'enchaîner (!) le plus rapidement possible avec un scénario dans lequel les voyageurs pourront tirer quelques profits, et agir plus librement. 'Tel est pris' peut être une suite agréable. Enfin, si les voyageurs n'ont pas quitté cette cité qui leur a été si malfaisante !

Scénario :  
Dominique PREVOT

Version définitive jouée à Gagny  
le samedi 19 novembre 1994

### AU VIEUX CAROUBE

Maigre consolation, mais consolation tout de même, Tarestoime, l'aubergiste du 'Vieux caroube', a rangé leurs affaires dans un coin, et n'a rien vendu. Il n'a pas non plus dépensé l'argent de les recruteurs lui avaient donné. C'est un homme qui a quelques principes, parmi lesquels celui de ne pas s'approprier le bien d'autrui de manière vile. Par contre, il n'a pas le courage d'affronter la puissance de K.I.N., et il n'aidera pas les voyageurs dans leurs éventuelles démarches contre elle. Tarestoime proposera aux voyageurs de leur offrir le gîte et le couvert aussi longtemps qu'ils resteront à Capistoliane.

Scénario  
n° 111