

AU SERVICE DE LA LANGUE

Les mystères de Laelith

Scénario solo pour voleur de niveau 4 à 6.

Race humaine de préférence.

ENTOURLOUPE ?

Un beau jour, le voleur du groupe se fera accoster dans une sombre ruelle de la Chaussée du Lac par un homme maigre au teint blafard et boitant quelque peu. L'homme se présente comme un messenger de son maître et lui propose de le suivre sans discuter (trois hommes embusqués sont là pour parer à une éventuelle fuite). Il explique qu'il ne devra pas voir la route d'ici à son maître et il lui tend un bandeau, des habits de mendiants ainsi qu'une canne.

« Mets ce bandeau autour des yeux. Ces habits te feront passer pour un mendiant aveugle. Et n'essaye pas de voir au travers. Tu n'as pas besoin de savoir où je t'emmène. Cet accoutrement sera plus discret si on doit passer devant les gardes. Tache de bien jouer ton rôle jusqu'à ce qu'on arrive. On n'en aura pas pour longtemps. Ce n'est pas un piège. Si on voulait te nuire, ce serait déjà fait. »

Les yeux bandés, le voleur perd tout sens de l'orientation et se fait promener sur plusieurs centaines de mètres, à travers les nombreuses tavernes du Clan Brizure et les nombreux dédales souterrains. Il entendra simplement l'agitation dans les tavernes et sentira l'humidité des couloirs du Cloaque. S'il le joueur en fait la demande, vous pourrez lui indiquer que le terrain est majoritairement ascendant et qu'il se dirige donc vers la Terrasse du Nuage ou la Haute Terrasse. Après une bonne heure, il arrive dans une salle et on lui retire le bandeau. Là, il voit trois personnes à l'aspect peu commode. L'un d'eux prend la parole :

« Tu t'appelles [nom du voleur] n'est-ce pas? On t'a surpris il y a quelques jours en train de voler une personne [ou tout autre méfait récent suivant la campagne]. Sache que notre maître n'aime pas les voleurs indépendants et il souhaite s'entretenir avec toi. Tache de bien te présenter devant lui lorsqu'on t'y emmènera. D'ailleurs retire ces vêtements de loqueteux, tu fais peine à voir. Il va te poser quelques questions et tu as intérêt de répondre correctement. Inutile de te dire qu'ici nul ne t'entendra crier si tu courrouces le maître. Allez, avance. »

On le conduit alors devant Langue Coupée. Celui-ci est assis sur un grand fauteuil et l'ombre de la pièce ne laisse pas entrevoir son visage. De sa voix sifflante et zozotante il prend la parole :

« Aaaah, c'est donc toi l'énergumène qui joue en solitaire dans mon quartier ? Ici tu es chez moi. Tu as exercé tes talents sur notre territoire sans autorisation, crime qui ne serait rester impuni en temps normal, mais j'ai fait consulter les registres d'entrée de la ville et j'ai appris que tu étais nouveau à la Cité Sainte. Pour cela je vais te laisser une chance mais tu devras répondre à ma proposition. Tu dois savoir qu'ici, chaque larcin, de la prostitution au cambriolage de haut vol, en passant par le racket et la mendicité, est rigoureusement contrôlé par les nombreuses guildes de la cité. Et sache que ce ne sont pas les voleurs qui font les guildes, mais bien les guildes qui font les voleurs. Alors voici ce que je te propose : tu rejoins notre guilde et tu percevras un honnête salaire, en échange de quoi tu devras effectuer quelques larcins pour nous. Si tu acceptes, tu seras membre à part entière de notre organisation et tu recevras notre protection. De plus nous pourrions également faire quelque chose pour tes amis, en ce qui concerne la leur. Mais jamais tu ne devras les informer de notre relation et de ton appartenance à la guilde. Tu pourras juste à leur dire qu'un ange te protège.

Il va sans dire que si tu refuses cette offre généreuse, je te tue sur le champ. À toi de voir mais réfléchis vite et bien.

J'attends ta réponse. »

Normalement, le voleur est censé se soumettre s'il tient à la vie. Il peut toutefois faire semblant d'accepter pour un temps et s'en défaire le moment venu. S'il accepte, lisez ce qui suit :

« Tu as fait le bon choix. J'espère que ce n'est pas par dépit. En attendant je vais te confier aux ordres de Travik. Il te fera faire le tour du propriétaire et t'enseignera moult combines afin d'être plus compétent.

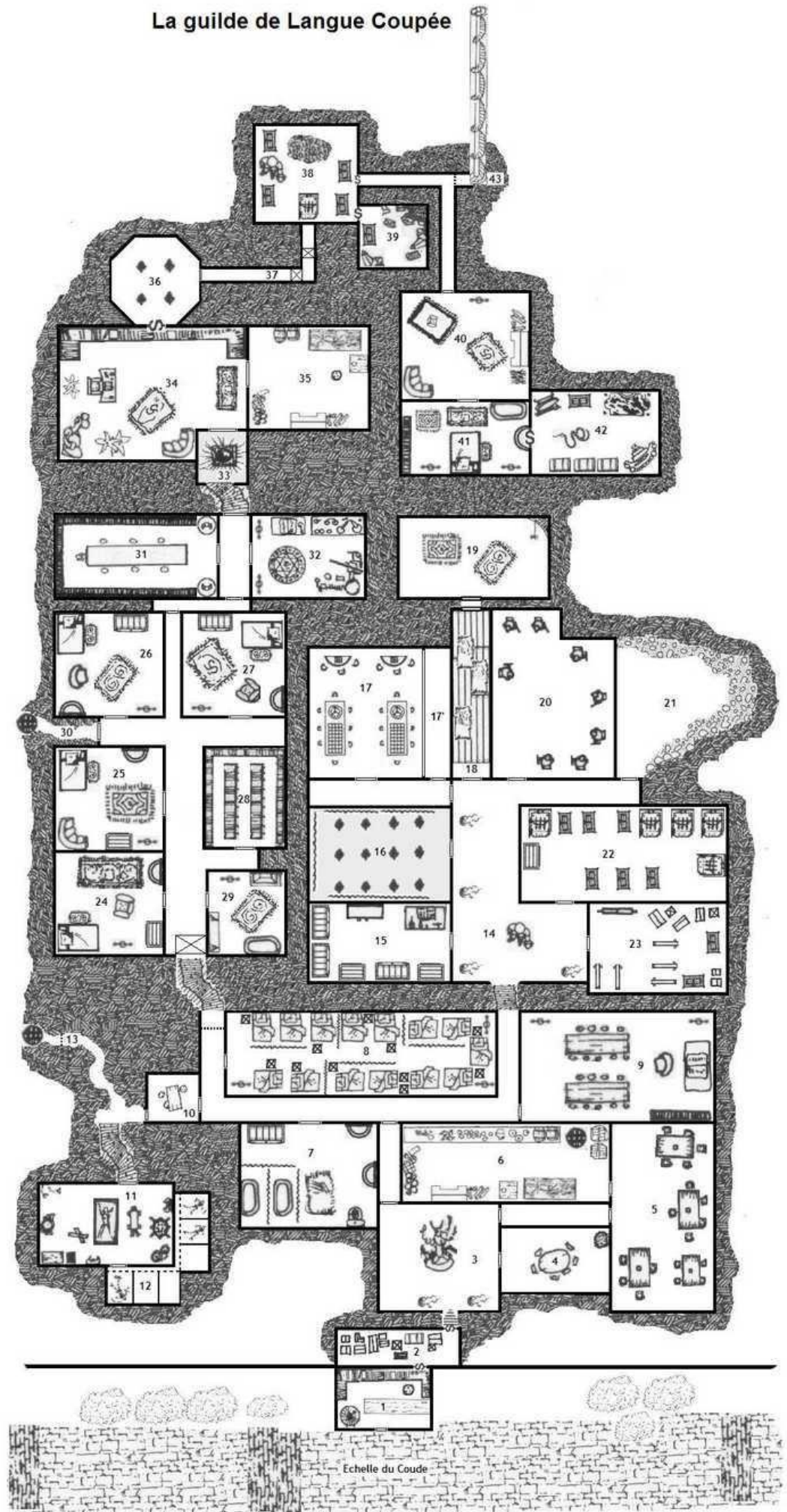
Travik! Emmène-le aux salles d'entraînements et montre lui ses quartiers. Allez, débarrassez moi le plancher, j'ai des affaires plus importantes à régler. »

LA GUILDE

Vue de l'extérieur, l'échoppe du Hibou Prodigue n'a rien de remarquable : elle ressemble à n'importe quel mont-de-piété. Elle est tenue par Zonthar qui fait toujours de son mieux pour ressembler à un honnête commerçant.

La partie apparente

1 : La boutique. Ce rez-de-chaussée peu



éclairé contient un comptoir de chêne et des rayonnages couverts d'articles divers (volés pour la plupart). Zonthar passe toutes ses journées derrière le comptoir. Comme tout bon usurier qui se respecte, il a toute latitude pour prêter de l'argent (à taux exorbitant, bien sûr) aux clients qui lui remettent un objet de valeur en garantie. Mais ce n'est pas sa seule fonction. Il est également chargé de surveiller la rue et de défendre l'entrée de la réserve aux personnes étrangères à la guilde. Zonthar vit au-dessus de la boutique avec sa femme et ses trois enfants. Son domicile ne contient rien de suspect.

2 : La réserve. Creusée dans le Mur, il y règne un désordre indescriptible. C'est dans cette pièce que sont entassés les objets volés les plus encombrants, avant d'être confiés à divers receleurs de la Chaussée du Lac. Un mécanisme dissimulé dans les moulures d'une table permet d'actionner une trappe qui donne sur les locaux de la guilde, en sous-sol.

Les salles communes

3 : L'escalier d'entrée. Il monte jusqu'à la trappe du rez-de-chaussée. Une marche sur trois est piégée : un sabre monté sur un puissant ressort peut couper le pied des imprudents. L'entrée possède un mécanisme qui actionne une clochette lors de chaque passage, avertissant les allées et venues de chacun.

4 : Salle de surveillance. La porte de cette salle est toujours ouverte. Les voleurs en repos y jouent aux cartes ou aux dés et ne seront pas très attentif si la cloche d'entrée ne sonne pas.

5 : Cantine. Les membres de la guilde ont leur repas offert chaque jour s'ils le souhaitent. Langue Coupée tend à bien traiter ses hommes.

6 : Cuisine. Tour à tour, les membres de la guilde sont amenés à aider le cuistot de service et participer ainsi à la vie collective. Cela a aussi pour but de créer des affinités les uns envers les autres.

7 : Salle de bain. Langue Coupée est très strict sur l'hygiène et, bien que certains voleurs se doivent de se déguiser en mendiant et porter sur eux des odeurs insoutenables, ils se doivent aussi d'entretenir leur toilette hebdomadairement.

8 : Dortoir. Les membres les plus démunis et les gosses orphelins sont accueillis à la guilde la nuit. Les paillasses sont sommaires et entassées, mais c'est mieux que d'affronter le froid mordant de l'hiver.

9 : La salle des audiences. C'est là que Langue Coupée, le grand maître de la guilde, reçoit ses employés. Assis sur un imposant trône de marbre, il donne ses consignes ou écoute les doléances de ses hommes. A part le trône, cette pièce ne contient que quelques tabourets. Il est très rare que tous les membres de la guilde se réunissent en même temps ici ; ce ne serait guère prudent...

10 : Salle de garde. Un petit poste de garde surveillé par un ou deux voleurs, destinés à empêcher l'accès aux cellules ou au tunnel de sortie.

11 : Salle de torture. Yanzir le bourreau prend un malin plaisir à torturer et faire parler les membres des guildes rivales ou des personnes qui en savent trop. Les outils mis à disposition ont, pour l'instant, toujours su délier les langues...

12 : Cellules. Des cellules très étroites où l'on enferme les prisonniers de la guilde. La plupart sont là en attendant d'être interrogés. En général quand on y entre, on n'en ressort pas.

13 : La herse. Cette lourde grille de métal peut être baissée rapidement pour permettre aux membres de la guilde de fuir par le tunnel de l'Inlam. Ce couloir conduit jusqu'à la Faille. Il doit permettre aux membres de la guilde de fuir discrètement en cas de découverte de leur repaire. Des portes épaisses donnent sur le Cloaque... mais il ne viendrait à l'idée de personne de tenter de fuir par-là !

Les salles d'entraînement

14 : Vestibule. Rien de spécial hormis une statue à l'entrée d'un célèbre voleur dont tout le monde a fini par oublier le nom.

15 : Salle d'équipements. Ici on trouve divers costumes et outils utilisés pour les missions de la guilde. Le préposé au vestiaire se doit de consigner chaque objet sortant des locaux et ne les distribue que sous ordre des lieutenants ou de Langue Coupée. Voir l'article sur les outils de voleurs pour plus de renseignements à ce sujet.

16 : Salle des ombres. Ici, les voleurs s'entraînent au camouflage dans les ombres. De nombreuses colonnes et rideaux sont éparpillés dans cette pièce pour leur permettre de se dissimuler. Les torches au mur peuvent s'allumer en différentes intensités suivant la difficulté de l'exercice. Les ventriloques quant à eux tentent de masquer leur présence en émettant des sons provenant d'ailleurs.

17 : Salle de jeux. C'est là que s'entraînent les voleurs aux nombreux jeux de hasard pratiqués, mais surtout à l'escroquerie qui tourne autour de ces jeux. Dissimulation habile de cartes, mélange des jeux, étude psychologique des joueurs...

17' : Baie vitrée. Ici, derrière une baie vitrée qui occupe toute la longueur du couloir, des voleurs en exercice s'entraînent à lire sur les lèvres des occupants de la salle 17. Ils doivent entre autre deviner ce qu'on les joueurs en main, ou ce que dit le croupier...

18 : Couloir du silence. Ce couloir, constitué d'un plancher de bois très grinçant et parsemé de tapis, sert à l'entraînement au déplacement silencieux. Pour corser l'exercice, les voleurs s'équipent d'une tunique ornée de clochettes, ou d'un verre d'eau avec un glaçon qu'ils doivent éviter de faire tinter lors de leurs déplacements.

19 : Salle d'écoute. À l'autre bout du couloir, dans une salle aux murs capitonnés de cuir, des voleurs s'exercent à percevoir les bruits des participants du Couloir du silence.

20 : Salle du vol. Le vol à la tire est enseigné en ces lieux et les nombreuses ficelles et arnaques y sont dévoilées par les plus anciens. Les voleurs s'exercent sur des manequins équipés de tunique à clochette pour corser leur entraînement.

21 : Caverne. C'est une vaste salle aux murs naturels, et haute de plafond, où les voleurs viennent s'entraîner à l'escalade mais aussi aux acrobaties en tout genre, au funambulisme et à la jonglerie.

22 : Salle des pièges. Dans cette salle munie de plusieurs coffres et portes posées contre les murs, les voleurs doivent prouver leur habileté à déjouer les mécanismes divers, des plus simples aux plus complexes. Fort heureusement, les pièges sont bénins, mais tout de même douloureux afin de noter la leçon plus facilement.

23 : Salle des serrures. Là aussi de nombreuses portes de toutes sortes sont exposées contre les murs, et les voleurs tentent chaque jour de crocheter les serrures les plus complexes qui les ornent.

Les appartements du cercle secret

Langue Coupée et ses quatre conseillers/gardes du corps forment le Cercle secret de la guilde. Ils ne sortent jamais dans les rues (sauf s'il est nécessaire de punir un traître). Zonthar leur apporte à manger. Pour le reste, ils doivent se contenter des installations spartiates de leurs appartements souterrains.

24 à 27 : Chambres des lieutenants. Bien plus confortables que le dortoir et disposant du nécessaire vital pour ces voleurs qui ne sortent que très rarement.

28 : Bibliothèque. De nombreux ouvrages utiles (code des voleurs, plans, livres de langues anciennes, recueil de cryptographie...) sont à la disposition des lieutenants et du maître de guilde. Les lieutenants s'y entraînent entre autre au décryptage des langues.

29 : Salle de bain. Une salle de bain privée pour les lieutenants, plus agréable que celle des autres membres.

30 : Seconde sortie. Elle a la même fonction que le couloir 13. Ce tunnel débouche quasiment au même endroit.

31 : Salle de réunion des lieutenants. Une salle de réunion privée où viennent débattre les lieutenants sur leur prochain coup en cours. Langue Coupée lui-même s'y rend pour superviser les opérations.

32 : Laboratoire d'alchimie. Ici sont concoctés quelques poisons et autres breuvages alchimiques qui sont utilisés lors des opérations de la guilde. Il servait autrefois à Adramon, un ancien membre magicien de la guilde qui s'esquiva en trahissant le maître (voir le scénario La face cachée de Laelith).

33 : Piège illusoire. Un piège d'Adramon également destiné à dissuader les intrus d'avancer plus loin. L'illusion fait croire que c'est une fosse remplie de serpents venimeux et très agressifs, et dissimule au passage la porte sur le mur d'en face.

34 : Bureau. Langue Coupée aime se retrouver seul dans son bureau pour vérifier ses comptes, ses affaires en cours et bien d'autres lettres de contact parmi la pègre laelithienne. La salle est très vaste et abondamment décorée d'objets volés. Un passage secret, dont le mécanisme d'ouverture est habilement dissimulé sous une étagère de la bibliothèque, mène à la salle 36.

35 : Cuisine. L'essentiel des ustensiles de cuisine s'y trouvent et chacun des lieutenants vient y faire sa popote lorsqu'il le désire en veillant toutefois de ne pas trop déranger le maître avec les aller et venues.

36 : Salle des colonnes. Une salle octogonale parsemée de quatre colonnes de jade qui ornaient autrefois une des villas de la Haute Terrasse.

37 : Couloir piégé. Deux trappes habilement positionnée, et dont seul Langue Coupée connaît l'emplacement, défendent l'accès aux salles situées plus loin en actionnant un système de clochettes.

38 : Faux trésor. Cette pièce est un leurre destiné aux pillards et même aux gardes. Elle ne contient que de vieilles breloques et bijoux de moindre valeur.

39 : La salle du trésor. Cette pièce contient l'or amassé depuis la création de la guilde. Sa porte en fer est protégée par une dizaine de pièges différents (dards empoisonnés, mœllon du plafond prêt à écraser les intrus, gaz, etc.) et possède une serrure extrêmement complexe dont Langue Coupée possède la seule clé. On n'y trouve que des pièces d'or, des bijoux somptueux et des pierres précieuses de la plus belle eau.

40 : Salon de Langue Coupée. Le mobilier nécessaire pour un confort minimum. Quelques tableaux de valeurs et tapisseries de luxe décoorent à merveille cette pièce de bon goût.

41 : Chambre de Langue Coupée. Décorée également avec soin, c'est là que le maître passe ses nuits, souvent accompagné de quelques concubines qu'il achemine discrètement depuis l'escalier en 43.

42 : Salle des œuvres d'art. Quelques œuvres d'art de valeurs sont entassés dans cette salle, dont un orgue garni de joailleries. Un boa constrictor loge ici. C'est l'animal familier du maître.

43 : Escalier de secours. Ce long escalier débouche dans une cave abandonnée du Nuage que seul Langue Coupée connaît. Ses concubines l'empruntent toujours les yeux bandés, ce qui a pour second but de les exciter d'avantage.

OÙ L'ON APPREND LES RUDIMENTS DU METIER

Travik l'emmène au sein de la guilde et lui fait visiter les lieux autorisés d'accès.

Il informe le voleur que les "indépendants" nuisent aux guildes car leurs actions, souvent mal organisées, finissent par éveiller les soupçons de la milice et cela se répercute indubitablement sur leurs affaires illicites.

Ensuite, il lui fera lire et signer le règlement intérieur de la guilde (voir en marge / Dragon Magazine VF n°34, page 83) et le serment (voir en marge / page 84).

Il lui montrera ses quartiers, un vulgaire dortoir de plusieurs lits.

Puis il l'emmènera aux salles d'entraînements (voir niveau -4 du DM34, page 80). Travik le mettra à l'épreuve sur chacune de ses compétences de voleur et n'hésitera pas à lui infliger des blâmes s'il échoue trop souvent. Travik est sévère mais juste, il sait reconnaître le potentiel de chacun de ses élèves et les féliciter s'ils le méritent.

Si le moment est bien choisi, le voleur peut gagner un niveau d'expérience dû à l'entraînement. Celui-ci dure deux jours, à raison d'un travail acharné. À ne pas accorder toutefois si il a récemment acquis un niveau.

Différents entraînements : contrefaçon, estimation, crochetage, équilibrisme, escalade, déplacement silencieux...

OÙ L'ON PROUVE SA VALEUR

Durant les deux jours, entre deux entraînements Travik lui proposera quelques missions de routine qui prouveront son engagement envers Langue Coupée. Le voleur devra :

Récupérer la taxe d'un marchand protégé par la guilde (il faudra se montrer fidèle et ramener la totalité de l'or). Le marchand est un joaillier et habite l'Echelle du Quatre Face, à la Terrasse de la Prospérité. Simplissime !

S'infiltrer de nuit chez Azmir, un alchimiste de l'Echelle des Philtres, et dérober une potion d'invisibilité et du venin d'aspic. L'alchimiste, bien qu'endormit profondément, possède un chat avec des griffes enduites de poison et qui ne dort que d'un œil. C'est une mission assez difficile car retrouver les deux fioles prendra du temps et le chat risque de faire du grabuge. Cependant, Travik emmènera le voleur dans la salle d'équipement et lui laissera le choix des outils (limités toutefois).

Escorter quatre autres voleurs dans un entrepôt sur les quais. Un échange de marchandises aura lieu avec des contrebandiers indépendants. Les négociations tournent mal et un combat s'ensuit. Les grabuges sont inévitables et les voleurs de Langue Coupée prennent la fuite. Gageons que notre voleur fera de même. Mais alors qu'il s'enfuit, une fausse patrouille de milicien l'arrête et l'emmène dans un faux poste de garde. Là, on lui pose de nombreuses questions sur ses activités illégales (quitte à se faire torturer au passage) et les gardes le somment de dévoiler son appartenance à une guilde de voleurs, des noms, ainsi que ce qu'elle mijote. Les gardes et les contrebandiers sont bien entendu des voleurs de Langue Coupée qui, une fois de plus, essaye d'évaluer son intégrité, son sang-froid et sa loyauté. Espérons qu'il tiendra sa langue.

S'il réussit, les voleurs dévoileront leur identité, à sa grande surprise.

OÙ L'ON RENTRE DANS LE VIF DU SUJET

Cela devrait suffire pour prouver à Langue Coupée que c'est un bon élément.

Le lendemain il sera conduit de nouveau devant le maître et, hormis deux fidèles gardes du corps, il sera seul avec Langue Coupée :

« J'ai appris que tu avais fait du bon boulot. Je te félicite.

Maintenant, je vais t'expliquer ce que j'attends de toi. J'ai une nouvelle tâche à te proposer, bien plus risquée que les autres, mais si tu réussis, tu auras toute ma reconnaissance.

Cela fait quelques mois que des personnes nous mettent des bâtons dans les roues en empiétant sur nos plates-bandes. Au début, je croyais que tu faisais partie de ces gens, mais, heureusement pour toi, ce n'est pas le cas. Ces gredins s'amuse à récupérer nos clients un à un et bénéficient d'un soutien non négligeable. D'après mes espions, il semblerait que la milice ferme les yeux sur leurs trafics. Bien entendu, ça fait des siècles que cela fonctionne ainsi pour chaque guilde, mais jamais jusqu'à ce point. Parallèlement, toutes nos affaires ont tendance à capoter ces derniers temps. Le rahel de la Perle, Démétrios, est en congé maladie depuis quelques semaines et son remplaçant fait trop de zèle à notre encontre. Il semble être au courant de toutes nos opérations. Tu vois donc où je veux en venir. Il y a à coup sûr une taupe dans nos rangs. Et cette taupe doit être au service de cette nouvelle guilde. Je t'ai fait engager comme la plupart de mes hommes, comme si de rien était. Maintenant que tu fais partie des nôtres, nul ne te suspectera.

Il n'y a que peu de personnes en qui j'ai entièrement confiance. Quant aux autres, je ne peux m'y fier pleinement. Je ne leur confie que de vulgaires missions sans importance pour ne pas courir le risque de faire capoter les plus intéressantes. Mais cela ne me rapporte que peu d'argent, tu t'en doutes ? Maintenant que tu connais presque tout le monde, tu pourras t'approcher de chacun d'eux sans éveiller leur méfiance. Mes hommes de confiance ne peuvent se résoudre à cette tâche, car le mouchard se méfierait d'autant plus. Trouve-la et amène-la-moi le plus tôt possible. Il me la faut vivante pour que je puisse l'interroger. Et tâche de faire vite, j'ai de nombreux projets en attente et je perds chaque jour des sous à ne pouvoir rien faire.

Vas voir Travik si tu désires t'équiper, il aura quelques objets utiles pour toi.

Bonne chance! »

Si le PJ pense à demander la liste des gens fiables, Langue Coupée l'en informera à l'oral pour éviter toutes traces écrites. Il s'agit de Travik, de ses deux gardes du corps, et ses trois autres lieutenants. En effet, Langue Coupée ne suspecte pas un instant ses lieutenants. Et pourtant...

CE QUI SE PASSE REELLEMENT

Suite à quelques désaccords diplomatiques et commerciaux dans le passé, Faerno, un des quatre lieutenants de Langue Coupée, en eu assez de travailler pour ce dernier et décida, il y a quelques mois, de monter sa propre guilde aux dépens de son maître. Ainsi, il comptait s'approprier les marchés de Langue Coupée jusqu'à ruiner son organisation et s'implanter comme le nouveau maître du Nuage. Il aurait très bien pu s'installer ailleurs dans la cité, mais les autres guildes y sont bien implantées et il est plus facile d'en détourner une déjà existante, depuis l'intérieur.

Faerno profita de l'insouciance de son maître et fit faire des missions à ses hommes pour son propre compte, récupérant de-ci de-là un petit pécule nécessaire à son infrastructure. Sa spécialité étant le cambriolage, il a à son commandement une quinzaine de monte-en-l'air qui effectuent, en temps normal, des opérations de grande envergure pour Langue Coupée. Ils ne sont pas au courant de la trahison de Faerno, pensant qu'ils agissent pour le bien de la guilde.

Mais malgré cela, il lui manquait le soutien de la Haute Guilde ou, à défaut, d'au moins un poste de garde de la cité. Sans eux, il serait difficile de perdurer et de rivaliser avec la Langue ou d'autres guildes de voleurs. Le rahel du poste de la Perle, Démétrios, travaille déjà pour Langue Coupée, fermant les yeux sur la plupart de ses activités. Il a toujours été loyal envers le voleur du Nuage et ne le trahirait pas pour travailler avec d'autres gredins. Faerno le sait bien et il ne peut se résoudre à travailler sur le territoire de son maître, à son insu, s'il n'a pas le soutien des autorités.

Il fit alors empoisonner le rahel qui tomba gravement malade et fut remplacé par Lampion, le nouveau rahel, un petit jeune qu'il lui a été très facile d'intimider. Faerno, qui avait mijoté depuis longtemps son plan machiavélique, sauta sur l'occasion et le fit corrompre avant tout le monde, en

lui proposant une bonne partie des bénéfices s'il pouvait bénéficier de l'appui de ses gardes ou, du moins, de leur silence.

Une fois le nouveau rahel dans la poche, la suite des opérations étaient alors plus simples.

Mais il lui faut agir vite avant que Démétrios ne reprenne du service : cambriolages échoués, pertes de clients, meurtres... Langue Coupée n'en peut plus, il fait appel à quelqu'un d'extérieur (le PJ).

QUELQUES PNJ

Si ce n'est pas précisé dans leur description, les PNJ sont humains. Il ne s'agit là que d'un échantillon des personnalités importantes de la guilde et de celles qui gravitent autour. Libre à vous de mieux les détailler et d'en ajouter de nouvelles. Le scénario n'en sera que plus complet. Considérez que chaque lieutenant a sous ses ordres de 6 à 12 voleurs débutants, en plus des spécialistes décrits ci-dessous.

Pour plus de clarté, les caractéristiques techniques sont données à la fin du scénario. La description de Langue Coupée apparaît dans le hors-série Casus Belli n°2 Laelith, page 44.

Bien que les lieutenants ne sortent que très rarement de la guilde, il leur arrive parfois de participer aux opérations les plus délicates.

Portraits

Langue Coupée : personne ne se souvient du véritable nom de cet individu aux cheveux noirs de jais, au teint blafard et à la maigreur effrayante. Au cours d'une bagarre, sa langue a été coupée dans le sens de la longueur. Depuis il a quelques difficultés d'élocution (il zozote !), mais gare à celui qui oserait se moquer de lui ! Langue Coupée est un être extrêmement intelligent et rusé, dont l'arme favorite est une canne-épée à la lame tranchante comme un rasoir.

Zonthar : c'est le frère jumeau de Gonthar, un des ezmers de la Garde Pourpre. Comme il a échoué aux épreuves qui lui auraient permis d'entrer au service du Roi-Dieu, il a accepté l'emploi proposé par Langue Coupée. Ce n'est pas un voleur, seulement un vigile : il ne se sépare jamais de son épaisse massue. Il entretient d'excellentes relations avec son frère, bien qu'il n'ait pas osé lui avouer qu'il n'était pas "vraiment" usurier...

Faerno : spécialiste des effractions, lieutenant de Langue Coupée. Sa longue servitude pour son maître le fait passer pour quelqu'un de loyal et d'intègre au sein de la guilde. De temps en temps, il entraîne ses hommes dans les quartiers respectifs mais se consacre essentiellement, depuis quelques temps, à élaborer son plan de conquête sur le milieu de la pègre. Langue Coupée n'a pas encore décelé son numéro et il est même bien loin de suspecter ses lieutenants, en qui il a une totale confiance.

Travik : responsable des narcotiques et du recel, il est sans aucun doute le plus fidèle lieutenant de Langue Coupée. Ses contacts s'étendent dans toutes les provinces de la Cité Sainte et son habileté au négoce lui prévaut une bonne réputation dans le milieu. Ses hommes lui sont fidèles et travaillent pour lui sans relâche, revendant dans les rues de Laelith les puissantes drogues dont les citadins en goguette (artistes, nobles, marchands...) sont friands.

Julio Toreno : Maître voleur, Roi des mendiants, Seigneur de la rue : tels sont les surnoms qui lui sont attribués par ses hommes. Julio est l'un des quatre lieutenants de Langue Coupée et son domaine de prédilection va de la mendicité au racket, en passant par le proxénétisme et

l'escroquerie. Une partie de ses hommes racolent les prostituées de la Chaussée du Lac et leur offre une protection non négligeable. D'autres s'occupent d'alléger les bourses des nouveaux arrivants par toutes les façons possibles d'y arriver. Cela regroupe les mendiants, tire-laines et autres aigrefins, passés maître dans l'art de la subtilisation.

Tanya : espionne de talent, dénicheuses de renseignements, lieutenant et concubine de Langue Coupée. Sa beauté sans limite lui permet de s'infiltrer dans toutes les classes sociales. De nombreuses filles sont sous ses ordres. Ce ne sont pas des courtisanes à proprement parler. Plutôt des filles de joies, recrutées parmi les prostituées du port, celles qui offrent des talents autres que vendre leurs charmes. Elles travaillent là où l'homme ne peut suffire, notamment pour séduire un marchand quelconque ou détourner une patrouille de garde lors des opérations. La guilde des courtisanes ne voit pas en cela de la concurrence car elles n'agissent pas dans les mêmes conditions et domaines d'activités. Tanya entretient également les négociations diplomatiques avec les autres guildes (de voleurs ou autres). Sans elle, plus d'une guerre de rue se seraient déclenchées.

Zonthar : un sicaire qui a pignon sur rue, dans la boutique du Hibou Prodigue, où il revend les objets volés les moins identifiables. Il constitue le premier rempart avant d'entrer dans les locaux de la guilde (pour plus d'informations, voir Casus Belli Hors-série n°2 Laelith, page 44).

Rafi le Finot : un virtuose de l'acrobatie de haut vol. Aucun mur ne lui résiste, même les plus pentus, fussent-ils enduits d'huile. Il est souvent envoyé le premier lors des missions afin d'envoyer la corde aux autres. Son agilité est déconcertante à tel point qu'il peut se contorsionner tel un serpent et pénétrer dans les zones les plus exigües.

Gorim le Perceur : Un nain de Raghmar qui a déserté sa colonie pour s'établir à la Cité Sainte. Travaillant pour des voleurs, sa réputation parmi les siens n'est pas des plus favorables et c'est le plus souvent qu'il reste cantonné dans les locaux de la guilde à élaborer et à déjouer les pièges et alarmes les plus complexes. Ses compétences sont très utiles à Langue Coupée et il lui arrive même d'installer chez des clients des systèmes de défenses qui seront percés tôt ou tard par ses collègues. Cependant, il évite d'avoir trop souvent recours à de telles méthodes car cela éveillerait les soupçons. Bien qu'il ne soit pas formateur, de nombreux voleurs de la guilde viennent le voir pour lui demander des conseils avisés sur la façon de détourner un mécanisme. En général, Gorim ne part pas en mission avec les autres, préférant préparer le terrain et indiquer à ses collègues ce qu'il est bon de faire.

Boniface Double face : engagé comme espion sur les missions de monte-en-l'air, il sert essentiellement à préparer le terrain avant l'opération, sachant aussi bien se faire passer pour le domestique de la victime que pour un de ses gardes du corps. Il a même un jour effectué une mission de reconnaissance au Pic Mineur, pour le vol de la Perle des Braves, à l'Académie Tolérée de Magie. Ses investigations s'étalent sur plusieurs jours, voire des mois, avant le soir du cambriolage. Les informations qu'il récupère sont vitales pour l'ensemble de l'équipe, décelant chaque alarme et piège dans chaque pièce de la maison.

Dezesrat : un sicaire imposant comme Zonthar. Embauché par la guilde pour faire pression sur les clients non coopératifs. Ses muscles de taureau et son visage marqué par les coups garantissent la bonne exécution de ses rapt. Il sert aussi de mains fortes lors des transactions de contrebande et on lui doit le succès de nombreuses opérations grâce à son intimidation naturelle. Hormis cela,

Dezesrat sait se montrer tendre comme un agneau et ne supporte pas qu'on porte la main sur une femme, quelle qu'elle soit.

Sental : assassin professionnel et chasseur de primes pour le compte de la guilde. C'est une recrue occasionnelle qui loue ses services au plus offrant. Autrefois, il travaillait en solitaire pour le Poignard Sanglant, là où les autres assassins ne pouvaient réussir. Bien qu'il travaille pour de nombreuses organisations, son éthique est de ne jamais dévoiler des informations sur une guilde adverse. Langue Coupée le sait bien et respecte son choix car cela lui est également profitable. De toute façon, il a des espions compétents pour cela. Sental est très discret et parle peu. Il sera difficile de nouer des liens d'amitié avec lui.

Hargas : indicateur de terrain, il traîne la patte dans chaque quartier de la cité et chaque taverne sordide où la collecte d'informations est nécessaire. Il connaît plus ou moins tout le monde dans le milieu de la pègre et chacun le respecte à sa façon. Il travaille essentiellement à repérer les proies éventuelles que ses collègues feront une joie de détrousser ou cambrioler le moment venu. Il est au courant de chaque nouvel arrivant, des prix usités sur le marché noir, des rumeurs et autres racontars qui circulent, des opérations qui se trament au niveau politique ou commercial... Bref, une source inépuisable de renseignements.

Sanyelle : alchimiste compétente, elle travaille sans relâche dans le laboratoire de la guilde, à concocter des poisons de toutes sortes (somnifères, paralysant, débilitant...). Elle possède également quelques sortilèges utiles pour les opérations de cambriolage et ses baumes réparent les accidents de travail de ses collègues (voir caractéristiques techniques). A noter qu'il n'est pas rare que ses collègues fassent exprès de se faire mal pour bénéficier des soins qu'elle prodigue.

Quelques gardes et fonctionnaires corrompus...

LA TAUPE SE TERRE

En enquêtant auprès des membres de la guilde, le voleur n'apprendra pas grand-chose d'intéressant. Les langues se délient peu. Lors des repas, il entendra, tout au plus, certains se plaindre du mauvais fonctionnement de la guilde ces derniers temps.

Dans les salles d'entraînement, les voleurs sont trop occupés à parfaire leurs talents pour révéler quoique ce soit. De toute façon, personne n'est au courant de la trahison de Faerno et peu d'entre eux suspecte qu'une taupe s'est infiltrée dans leur rang. Certains évoquent la venue du nouveau rahel à la Perle, et l'échec de leurs missions depuis qu'il est en poste.

Il est à noter que si le voleur pose trop de questions indiscrettes, ses collègues finiront par le suspecter, lui qui n'est là que depuis seulement quelques jours.

DES PREPARATIFS MINUTIEUX

Un peu plus tard, Faerno convoquera le voleur ainsi que Rafi, Sanyelle, Boniface et Gorim.

Le lieutenant leur étalera les objectifs à remplir lors d'un cambriolage important qui aura lieu le soir même, chez Sir Lorvia, un noble de la Haute Terrasse. D'après Boniface qui a tâté le terrain un mois au préalable, il s'absentera pendant quelques heures le soir du vol. L'espion a pu déceler les quelques pièges de la maison et indiquera la marche à suivre pour les éviter. Gorim continuera son discours en expliquant au groupe le fonctionnement de ces pièges, surtout le plus complexe, et

Sanyelle déballera ses nouveaux artifices qui leur permettront de duper les chiens de gardes dans le jardin. Hormis les préparatifs, Gorim et Sanyelle ne participeront pas à l'opération.

Mini donjon cambriolage...

UN ECHEC DE PLUS

L'opération tourne mal et se solde par un échec.

Langue Coupée décide d'investiguer au Poste de la Perle.

Le PJ devra s'en occuper et enquêter auprès des gardes (se faire enfermer dans les geôles, s'évader et fouiller le poste ?)

Lettre dans le bureau du rahel : « Nous te remercions de ta coopération, sache que tu seras grandement rémunéré. Une personne nommée Kally te contactera pour la suite des opérations. N'en réfère qu'à cette personne. Je compte sur ton silence ».

Découverte du complot. Le rahel dénonce Faerno ou se fait suivre jusqu'à lui...

Faerno dissimule son visage sous une cagoule... mais le PJ obtient l'adresse de la guilde.

DANS LA CAGE AUX RATS

Infiltration dans la guilde adverse : Langue Coupée ordonnera au voleur de se déguiser et de se maquiller afin que nul ne le reconnaisse à l'extérieur.

Placer des fausses preuves qui accableront la guilde (mission illégale que la Haute Guilde interdit...) ou faire capoter une de leurs affaires en les dénonçant aux autorités.

Langue Coupée ne veut pas déclencher une guerre ouverte avec son lieutenant.

CONCLUSION

Si le voleur réussit la mission, il prendra la place de Faerno. Si c'est une femme, nul doute que Langue Coupée désirera avoir une relation un peu plus privée avec elle et que Tanya l'apprendra tôt ou tard. Sa jalousie peut déboucher sur une nouvelle aventure palpitante.