




L'AFFAIRE GARELIN

ETTE ENQUÊTE du Bureau 57 convient à un groupe de trois ou quatre personnages experts (soit un enjeu de 30). Elle est prévue pour durer quatre heures de jeu. En tant qu'enquête politique, elle nécessite que les personnages soient à la fois efficaces, rapides et discrets.

AIDER BONIFACE

Boniface l'Indigné est pontife du Pont des Archets. Ce fayt très en vue s'est illustré par ses discours enflammés au Conseil Logique. Il est ouvertement raciste et prône la supériorité des fayts sur les autres espèces. Il trouve une oreille favorable du côté des extrémistes de la Flamboyance, l'aile conservatrice du conseil.

Ces derniers temps, Boniface se fait particulièrement virulent. Des archimages de la Ténèbre, l'aile la plus progressiste du conseil, tentent de revenir sur l'Article 666, un des articles les plus polémiques de la loi d'Encoche.

Or le pontife a des soucis avec son fils et il souhaite éviter le scandale. En échange de son silence lors des débats sur l'Article 666, Arventin s'est engagé à l'aider. Il confie l'affaire à Chamberlain qui met sur le coup ses meilleurs éléments, le Bureau 57. Boniface préfère voir l'affaire traitée par les patrouilleurs, dont il connaît la discrétion, plutôt que par des inconnus.

INTRODUCTION

Nos personnages sont convoqués par leur supérieur, Avicenne. Il est 7:00 PM et le loup attend assis à son bureau. Devant lui, flotte l'image réduite d'un fayt au visage sévère, aux épaules carrées, aux yeux noirs et aux cheveux bruns et ras. Nos personnages le reconnaissent sans peine. Il s'agit de Boniface l'Indigné.

Avicenne ne cache pas sa haine du pontife. Il évoque à demi-mots un incident dont il a été victime peu jeune. Il a été pris à parti par une bande de fayts extrémistes et a bien failli y perdre la vie, définitivement. Boniface se trouvait à la tête de cette bande, mais en l'absence de

preuves évidentes, il a été relaxé. Aujourd'hui, il s'agit d'aider notre pontife pour acheter son silence lors des débats au conseil.

Nous sommes le 2 montant et Garelin, le fils de Boniface, n'a pas donné de nouvelles depuis le 50 naissant. Cela fait deux jours qu'il n'a pas dormi chez lui. Or il doit impérativement être présent au Bal des Stranges le 3.

Le pontife a donné rendez-vous à nos personnages à 8:00 PM au Pont des Archets. Avant qu'ils ne partent, Avicenne les met en garde. À Encoche, les ponts sont des concessions privées, des territoires indépendants soumis

L'ARTICLE 666

Voilà longtemps que la Ténèbre demande l'abrogation de l'Article 666, qui définit les bêtes comme inférieures aux fayts et range la bestialité parmi les actes de barbarie. Les relations entre fayts et bêtes sont de moins en moins considérées "contre nature" par la population. Jusqu'à présent, les débats ont toujours tourné autour d'une question de droit : le Conseil a-t-il pour vocation de régulariser les pratiques en usage ou de définir les pratiques telles qu'elles devraient être ?

La récente affaire de *La Mandragore* a remis le débat au goût du jour. Guillemine de Lantel, qui tient une petite boutique de parfums et de sentiments dans le quartier de la Male Rencontre, s'est révélée être une minette déguisée en fayte. Or il s'avère que la patente de son commerce est délivrée à une fayte, non à une minette. La jeune Guillemine s'est défendue en disant avoir voulu échapper à la main-mise des Griffes sur les activités des minets.

Comme si cela ne suffisait pas, son amant, un jeune mage, accuse sa maîtresse de l'avoir trompé et d'être, à son insu, victime de bestialité. Les habitants du quartier apportent leur soutien à la jeune minette et le pontife Lucain le Long a lui-même porté l'affaire devant le Conseil.





à leurs lois propres. Chez lui, Boniface a donc tous les droits et mieux vaut éviter de le contrarier.

Si nos patrouilleurs ne sont pas tous fayts, Avicenne ajoute que Boniface n'a que mépris pour eux. S'ils font les malins, le pontife n'hésitera pas à les éliminer et personne ne pourra rien faire pour eux. Leur meilleure arme est la peur du scandale : le pontife est prêt à tout pour l'éviter.

LE PONT DES ARCHETS

Le Pont des Archets est un petit pont en limite des quartiers supérieurs. Bien qu'il fasse moins de cent mètres de long, c'est un territoire autonome. Comme tous les autres ponts, il est soumis à ses lois propres et dirigé par un pontife. Les Encochins disposent simplement d'un libre droit de passage.

De part et d'autre du pont, s'alignent de coquettes maisons à étages, serrées les unes contre les autres. À cette heure, les commerces sont fermés, mais de jour, les clients se pressent dans les *boutonneries*. En effet, le pont vit du commerce des boutons. On en trouve à tous les prix et pour tous les goûts, boutons de col ou de manchette, boutons à trous ou à queue, boutons de bois ou d'alliage.

Boniface l'Indigné habite un élégant manoir à la tête du pont. Si nos personnages se transfèrent directement sur place, ils arrivent à l'une des deux extrémités du pont. En effet, le transfert est interdit entre le pont et la ville.

Mesnard, le secrétaire personnel de Boniface, attend nos personnages. C'est un fayt grand et maigre qui porte ses cheveux blonds en catogan. Il est flanqué de deux gardes pontificaux. Tous trois portent les couleurs des Archets, un uniforme bleu nuit semé de cinq boutons de fer à la verticale. À leur col, de petits boutons ronds indiquent leur Rang. Mesnard est de Rang 5 et les deux gardes sont de Rang 2.

Le secrétaire se présente assez fraîchement et escorte nos personnages jusqu'au bureau du pontife qui surplombe la faille. Le secrétaire a ordre de ne pas se presser, comme avec tous les visiteurs extérieurs. Il prend le temps de passer par différents salons et différents escaliers, de façon à faire étalage de la richesse du pontife.

Boniface attend nos personnages dans son bureau. Dos à eux, il observe la faille par les immenses baies du fond. C'est la nuit et des milliers de lumières brillent au-dessus et en contrebas.

Le pontife se retourne et accueille froidement nos personnages. Si le groupe ne compte qu'un fayt, il ne s'adresse qu'à lui et ignore toute remarque d'un membre d'une autre espèce. Si le groupe ne compte aucun fayt, il s'adresse à eux par l'intermédiaire de son secrétaire.

Son fils, ce "bon à rien" pour lequel son épouse à une

profonde affection, n'a pas dormi dans sa chambre la nuit dernière, ni la nuit précédente. Ce n'est pas dans ses habitudes, non pas qu'il passe son temps sur le pont, mais il y passe au moins pour dormir.

UNE SOMBRE HISTOIRE

Boniface est très contrarié, même s'il s'efforce de paraître distant et sûr de lui. Dans moins d'un jour maintenant, a lieu le fabuleux Bal des Stranges, une réception que Garelin ne doit manquer sous aucun prétexte. Non seulement le jeune fayt y doit faire ses débuts dans le monde, mais il est l'invité d'honneur : on doit annoncer ses fiançailles avec la jeune Sérénade.

Nos personnages connaissent le Bal des Stranges. Il n'y a pas de réception plus courue par la haute société d'Encoche. Qu'on soit riche, célèbre ou en passe de le devenir, on ne raterait pour rien au monde cet évènement. Chaque 3 naissant, Maxime des Stranges, Grand Pontife, organise la plus fabuleuse réception que soit. Elle a lieu dans sa somptueuse demeure sur le Pont Souverain.

Quand on sait que Sérénade est la plus jeune sœur de Maxime, on comprend la position délicate dans laquelle Boniface se trouve. Mesnard a mis son secrétaire sur l'affaire jusqu'à ce qu'il apprenne que son fils s'offre régulièrement les services de prostituées, et exclusivement de minettes. Quand on a un père qui défend la pureté de la race fayte, cela fait un peu désordre dans la famille.

Pour Mesnard, Garelin a dû s'enticher d'une de ces femelles et doit s'être endormi près d'elle. Boniface attend donc de nos personnages qu'ils lui ramènent son fils et qu'ils musellent la minette en question. La méthode lui importe peu. Qu'ils la paient ou qu'ils la tuent, l'important est qu'on ne remonte pas jusqu'à lui.

Le pontife ne fait pas traîner l'entretien. Il n'a pas de temps à perdre et on l'attend pour dîner. On pourra voir les détails avec son secrétaire. Son épouse, Tourmaline, a prétexté qu'elle était souffrante et reste sur place au besoin.

Avant de partir, Boniface insiste sur un point. L'affaire doit être menée avec discrétion, et c'est pour ça qu'il fait appel à l'élite des patrouilleurs. S'il suffisait de retrouver son fils, il aurait fait appel à un simple enquêteur. Jusqu'ici presque personne n'est au courant des frasques de son Garelin, et le pontife n'a pas l'intention que l'affaire fasse les gros titres de la presse à scandale.

ENQUÊTE

Mesnard montre une image réduite de Garelin à nos personnages. Il a les cheveux bruns comme son père et le même regard dur. En revanche, ses traits sont plus fins et il se coiffe les cheveux en flammes montantes.

Sa mère, Tourmaline, n'a pas grand-chose à appren-





dre à nos personnages. Elle est restée dans son salon, seule avec une dame de compagnie. Négligemment allongée sur une causeuse en velours vert, elle pleure à chaudes larmes, avec grâce bien sûr et sans ternir son maquillage.

Tourmaline adore son fils, mais il passe de moins en moins de temps avec elle. Pour ses besoins personnels, elle verse toutes les semaines un demi-millier de cubiques sur son compte. Pour nos personnages, il est hélas impossible d'avoir accès au compte de Garelin : les clandestins ne le permettent pas, même quand on est patrouilleur et même dans le cadre d'une enquête.

En se renseignant auprès de l'Hôtel aux Corbeaux, on n'apprend pas grand-chose de plus. Personne n'a signalé le décès du jeune fayt, y compris chez les collecteurs. En outre, il paie toujours la protection des patrouilleurs. Comme le versement se fait quotidiennement, cela signifie que son compte n'est pas clos et qu'il n'est pas mort définitivement. On sait donc qu'il est en vie, quel que part.

Le mieux est de se rendre dans la chambre du jeune fayt. C'est ce que suggère Mesnard si nos personnages ne savent pas comment s'y prendre.

C'est une chambre d'adolescent, pour sûr, une grande et belle chambre, mais une chambre d'adolescent. Un lit défait, des images animées au mur, des sous-vêtements jetés ça et là. Près de la table de nuit, un coffre vide et les autres ouverts. Rien pourtant ne montre que Garelin n'ait pas l'intention de revenir. C'est en désordre, mais la plupart des affaires du jeune fayt sont là.

Il faut remonter de deux jours dans le passé grâce au Savoir pour voir les dernières traces de Garelin. Nous sommes le 50 à 6:00 PM, le fayt se transfère dans sa chambre, prend une douche dans la salle d'eau à côté, se change et ramasse le contenu du coffre au pied de son lit. En plus de cigarettes de chacrat, on trouve de petites fioles et de petites boîtes à fard qu'on peut identifier sans peine. C'est de l'extase coralline et du craune, deux drogues dures dont la possession et le trafic sont punis de mort définitive à Encoche, mais nous sommes sur un pont et les lois encochines ne s'appliquent pas. Pourtant il y en a davantage que pour sa consommation personnelle. Si on interroge Mesnard sur le sujet, il est le premier surpris. Il ne sait rien, mais ne manquera pas d'en informer Boniface dès qu'il rentrera de son dîner.

Juste avant de partir, aux environs de 6:15 PM, Garelin reçoit un appel. Il jure, mais prend tout de même la communication. C'est un ami à lui, Arsenal.

Garelin s'énervait vite.

"Je t'ai dit de pas m'appeler en plein jour, bordel!"

Arsenal, lui, est gêné.

"Attends, j'ai eu chaud!"

"Tu crois que j'ai envie de mon père apprenne que je suis mage? Pour qu'il me foute au Conseil? Qu'il se

serve de moi?" répond Garelin en colère. "J'en ai assez de ce connard!"

"Attends! tu vas te faire prendre?"

"Écoute, lâche-moi. Garde tes conseils, et file-moi plutôt les quatre cents que tu me dois!"

Arsenal bredouille de vagues excuses.

"D'accord", fait Garelin. "On se retrouve ce soir. Même endroit, même heure."

Ainsi Garelin est mage, mais il cache son Artifice. Il ne s'est pas inscrit à la Loge Invisible et n'a pas de Licence d'Exercice de la Magie, ce qui, s'il pratique l'Artifice en public, peut lui valoir de se faire arrêter et mettre à l'amende. Si son père savait cela, il ferait tout pour que son fils entre à la Loge et finisse par être admis au Conseil Logique, mais Garelin n'a sans doute pas l'intention de faire ce que voudrait son père. C'est visiblement pour ça qu'il cache son talent.

Quelle que soit la tournure que prenne l'enquête, si nos patrouilleurs gardent cette information pour eux, il se feront un allié de Garelin. S'ils transmettent l'information à son père, le fils rentrera immédiatement à la Loge et sera promu archimage quelques hémicycles plus tard, son père lui dictant chacun de ses gestes et chacun de ses mots.

En remontant plus loin dans le passé, on en apprend un peu plus. Depuis une ou deux saisons, Garelin ne rentre chez lui que pour dormir, souvent au petit matin, et il passe peu d'appels de sa chambre ou du pont. Quand il va en ville, il se transfère par le biais des guides et il n'est pas possible de suivre ses déplacements.

Le coffre au pied de son lit sert pour la drogue, il en a toujours un stock important, enfin, pas toujours. Ce n'est que depuis début naissant, qu'il en a une sacrée quantité.

UN POTE ENFUMÉ

Il est facile de trouver la trace d'Arsenal. En tant que patrouilleurs, nos personnages ont accès aux listes de citoyens dont ils assurent la protection. Une chance, Arsenal en fait partie. C'est un jeune fayt plutôt bien bâti. Un roux aux cheveux bouclés et aux yeux verts. Il habite rue des somnambules et travaille comme joueur de calice (cf. *Enquêtes & Magie*, p. 130). En tant que joueur, il est inscrit comme soldat dans l'Armée Rouge, mais il ne s'agit que d'une inscription de pure forme. C'est le cas de tous les joueurs de calice. Cela leur donne le droit de porter l'armure réglementaire.

Arsenal n'est pas un grand joueur. Il y a une trentaine d'équipes à Encoche et il fait partie des Chiens Fous, l'équipe du quartier des Délicieux Cerbères. Il habite ce quartier populaire, mais occupe un grand appartement dans un coin tranquille. Le sésame est à 12.

S'il passent chez lui à 9:00 PM, nos personnages trou-





veront le joueur chez lui. Il est un peu cassé après l'entraînement et il n'aspire qu'à une soirée tranquille chez lui. Il goûte en fumant un peu de chacrat et en regardant les actualités.

En tant que patrouilleurs, nos personnages n'ont pas besoin d'insister beaucoup pour avoir des renseignements. Si fumer du chacrat n'a rien de répréhensible, il y a plusieurs boîtes à fard contenant du craune sur sa table de salon. C'est un motif suffisant pour le condamner à mort définitive. Normalement, les patrouilleurs n'ont pas le droit d'entrer chez lui, mais Arsenal a encore l'esprit enfumé et il les laisse facilement entrer. En insistant un peu, il est facile de le faire avouer. Il ne veut pas faire d'histoire et préfère éviter le scandale, même si Garelin est son ami. L'entraîneur des Chiens Fous ne sait pas qu'il se drogue, et il le prendrait très mal.

Oui, Arsenal sait que son ami est mage et qu'il trafique pas mal, mais il ne veut rien savoir. La dernière fois que Garelin a utilisé l'Artifice, ils ont failli se faire prendre et Arsenal n'aime pas trop se faire des frayeurs de ce genre.

Sinon, il avait effectivement rendez-vous avec lui le 50 à 9:30 PM à *L'Éprouvette*, une imagerie des bas fonds, mais il n'a pas de nouvelles depuis. Il ne s'est pas rendu au rendez-vous parce qu'il devait pas mal de cubiques à Garelin et qu'en ce moment il est un peu juste financièrement.

Le fils du pontife est son ami de longue date, ils font quelquefois des soirées ensemble, mais Garelin est avant tout son fournisseur. Arsenal sait qu'il est en cheville avec une bande d'allumés, ces mages rebelles qui opèrent dans les bas quartiers. Il lui a dit être sur un coup ses derniers temps, et lui a fourni de la drogue de qualité à un prix défiant toute concurrence. Cela remonte effectivement à début naissant.

L'ÉPROUVETTE

L'Éprouvette est une imagerie en vogue dans les Mor-des-Failles, un des bas quartiers les moins dangereux où on n'a pas à craindre les spasmes. C'est le genre d'endroit où on vient s'encanailler. La clientèle sait se tenir et on évite les bagarres. En tant que patrouilleurs, nos personnages sont hors de leur juridiction et ils ont tout intérêt à faire profil bas. Le quartier est tenu par la pègre, plus précisément par les Mandarins, une des plus importante confrérie des Griffes. Nous sommes donc dans un quartier "tigre" et les félins sont nombreux dans les rues.

L'Éprouvette se trouve rue des jolies demoiselles. La façade est noire comme brûlée et la vitrine semble brisée, mais on s'aperçoit vite que cela fait partie de la décoration. De la fumée de toutes les couleurs sort d'alambics et de cornues en vitrine qui bouillonnent à l'envi.

À l'intérieur, on dirait le laboratoire d'un savant fou

dont on aurait fait un bar. Loin d'être déplaisant, l'endroit a un certain charme (Charme 5) et l'on s'y sent bien.

L'Éprouvette est tenu par Verte, une alchimiste fayte protégée par les tigres. À l'image de son imagerie, elle se maquille "*au pétard*", un peu comme si une bombe lui avait explosé à la figure. Elle a le visage noirci à la cendre, les cheveux dressés en arrière et la robe artistiquement tachée de cendre.

Ses spécialités sont quatre délicieux mélanges aux noms évocateurs, l'*acide méphitique*, l'*explosif*, le *volcanique* et le *bleu lagon*. Ils sont vendus 1,80 € et sont distillés par les gobelins qu'elle emploie, mais elle y ajoute sa touche personnelle.

L'acide méphitique est un mélange corrosif et noir qui bouillonne légèrement et dont la fumée blanche dessine au dessus-du verre un crâne de fumée. L'explosif est un mélange jaunâtre qu'on boit secoué : on pose une coupelle dessus, on agite le mélange et on boit aussitôt. Le volcanique est un mélange rouge orangé et brûlant qui évoque de la lave en fusion. Le bleu lagon est uniformément bleu et calme.

L'acide méphitique coule dans la bouche en dissolvant tout à l'intérieur, l'explosif explose en bouche, le volcanique brûle en bouche et le bleu lagon rafraîchit tout en apaisant. Heureusement, aucun de ces mélanges n'est dangereux. Composés avec 3 gemmes d'Artifice et d'Alchimie, ils ne causent pas de dommages à une personne dont la Solidité est de 3 ou plus.

Verte ne répond pas facilement aux questions. En outre, elle ne connaît Garelin que de vue. Il vient une à deux fois par semaine. En revanche, les minettes qui louent ici leurs faveurs peuvent renseigner nos personnages contre une poignée de cubiques. Il y a deux jours, Garelin est effectivement venu ici et il est reparti avec Fichette, une prostituée minette. On apprend la même chose en remontant de deux jours dans le passé. On remarque tout de même l'insistance de la minette. Garelin a l'air d'attendre quelqu'un qui ne vient pas, Arsenal en l'occurrence. Il se laisse finalement entraîner et suit Fichette jusqu'à chez elle.

UNE MINETTE ACCUEILLANTE

Fichette habite à deux rues de là. C'est là qu'elle travaille avec d'autres minettes. Au pied de l'immeuble, deux jaguars sont de faction et jouent négligemment avec une lame de poing. À chaque étage, il y a au moins un jaguar ou une panthère de faction qui veillent à ce que tout se passe bien avec les minettes. Tous sont des exécuteurs. Ils font partie du même gang et travaillent pour les Mandarins.

Fichette habite au troisième et quand on lui rend visite, elle est certainement occupée avec un client. Il faut





attendre son tour, si on ne veut pas avoir de soucis avec les félins.

La minette ne se confiera pas facilement. Il faut la forcer à parler avec la Parole ou l'Alchimie, ou bien remonter encore une fois le passé.

Fichette a invité Garelin chez elle il y a deux jours. Il la connaît, il ne s'est pas méfié. Malheureusement pour lui, elle ne comptait pas seulement passer un bon moment. Notre minette travaille à l'occasion pour les Brûle-Gueules, une bande d'allumés.

Dans l'appartement, quatre d'entre eux attendaient Garelin sous forme invisible. Ils ont tué le jeune fayt et, toujours invisibles, l'ont emmené avec eux, au nez et à la barbe des félins de faction. Impossible par contre de remonter ou de suivre leurs traces dans le passé. Au bas de l'immeuble, les quatre fayts se transfèrent et il est impossible de les suivre.

Fichette ne sait pas pourquoi ils voulaient Garelin. On l'a juste payée pour piéger Garelin. Elle connaît néanmoins la bande. Leur chef s'appelle Sulpice l'Indulgent et ils ont leur quartier général rue des pisse-vinaigres, juste au-dessus d'une bijouterie qui leur sert de couverture.

Il y a facilement de quoi faire chanter Fichette. Travailler pour des allumés dans un quartier tigre peut vous valoir la mort définitive. Dans le coin, tout le monde le sait (Secret bas fonds d'Encoche 3).

LES BRÛLE-GUEULES

Garelin est toujours aux mains des Brûle-Gueules, et ils n'ont pas l'intention de le relâcher. Cela fait quelque temps qu'il leur dérobe en douce de la drogue, mais cette fois il a été trop gourmand. Il a détourné pour plusieurs milliers de cubiques.

Quand les Brûle-Gueules l'ont compris, ils ont cherché à mettre la main sur le jeune fayt. Ils ne savent pas qu'il est fils de pontife, pour eux, ce n'est qu'un jeune mage rebelle. Comme ils savent où il traîne, ils ont loué les services de Fichette pour le piéger. Depuis près de deux jours, ils le tiennent dans leur quartier général, suspendu au plafond par les pieds et ils s'amuse à le torturer, histoire de lui passer définitivement l'envie de recommencer. Brûlé au trois-quarts et en partie dépecé, le jeune fayt est maintenu conscient grâce au Sens qu'on lui prête. Il ne cesse de hurler et implore qu'on le tue.

Récupérer le fils du pontife ne devrait pas être trop difficile. En plus de Sulpice, la bande compte un gnome, un médecin, sept exécuteurs et sept allumés. Elle occupe le rez-de-chaussée et les deux premiers étages de l'immeuble.

Le plan des lieux est le même pour chaque étage. Seule la façade donne sur la rue, les autres murs sont adossés à d'autres immeubles. Au rez-de-chaussée, se trouve la bijouterie, à gauche l'entrepôt et à droite le bureau du

gnome. Au premier étage, se trouve la salle commune, à gauche la salle d'eau et à droite la chambre de torture où on a suspendu Garelin. Au deuxième, se trouve le dortoir, à gauche la chambre de Sulpice et à droite son bureau. Aux étages supérieurs, habitent des voisins qui ne connaissent rien des Brûle-Gueules.

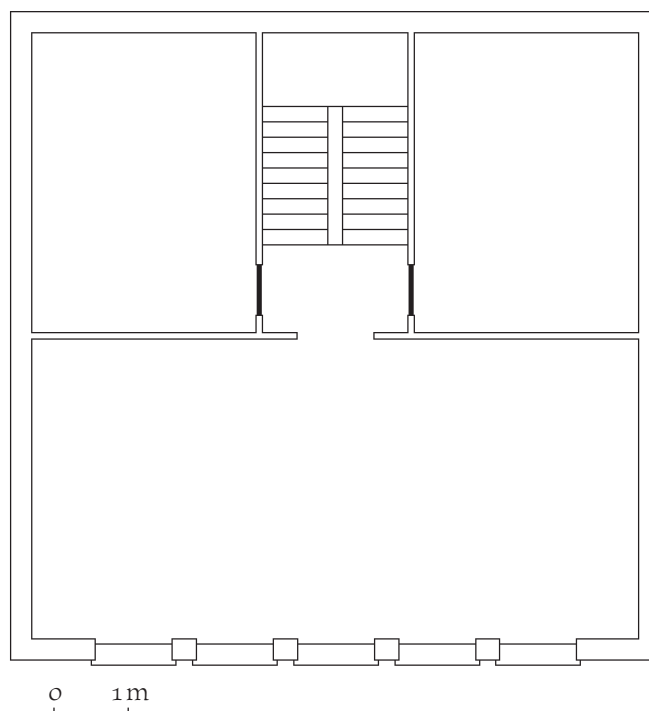
Le sésame est à 9 au rez-de-chaussée et à 12 aux étages. Sulpice a aussi piégé les étages. Quiconque entre sans passer par les escaliers est brûlé vif (Chaleur 18, commande automatique 3).

La bijouterie vend des bijoux clinquants, du genre de ceux qu'on vend dans les bas-fonds. Il y a en permanence le gnome et un exécuteur dans la boutique. Quand ils ne sont pas de sortie, les membres de la bande se reposent dans la salle commune. C'est là qu'ils mangent, qu'ils boivent et qu'ils regardent des illusions pornographiques. Sulpice est sur place, il s'amuse à torturer Garelin en compagnie de quelques membres de la bande. Le médecin est avec lui, il soigne le fils du pontife pour lui éviter de mourir.

La bande conserve un important stock de drogue dans le bureau de Sulpice. Il y en a pour 3 000 €, sans compter 600 € en liquide.

Il est difficile de négocier avec Sulpice. Le chef de la bande accepte de le laisser partir pour 10 000 €, mais il prendra peur si on lui révèle l'identité du jeune fayt. Dans tous les cas, c'est une somme que ni le pontife, ni l'Hôtel aux Corbeaux ne sont prêts à déboursier. Non pas qu'ils la jugent élevée, mais parce qu'ils préfèrent ne pas laisser de témoins. Ils souhaitent tout de même s'assurer que les Brûle-Gueules travaillent comme indé-

REPAIRE DE SULPICE





pendants, de façon à ne pas risquer une guerre de gangs. Fichette ou un contact dans les bas-fonds peuvent rassurer nos personnages à ce sujet.

DÉNOUEMENT

Si nos personnages réussissent à récupérer Garelin, mort ou vif, ils peuvent le remettre dans l'état à son père ou passer à l'Hôtel aux Corbeaux pour le soigner et lui faire un brin de toilette. Dans les deux cas, le jeune fayt sera en état de choc, mais quelques gemmes d'Alchimie permettront de lui donner meilleure mine pour le bal.

Le pontife fera tout de même suivre son fils de près et le confiera sans tarder à un médecin et à un alchimiste

avant de rassurer son épouse. Il remerciera aussi nos personnages avant de les congédier. Cette fois pourtant, il s'adressera directement à eux, même s'il y a d'autres espèces que des fayts dans le groupe.

Nos personnages peuvent révéler ou non à Boniface que son fils est mage. S'ils le disent d'abord à Avicenne, il leur conseillera de ne rien en faire, mais transmettra l'information à Chamberlain qui en parlera à Arventin. Une façon de faire pression sur le jeune Garelin et de l'utiliser à l'avenir contre son père...

Arsenal, joueur de calice fayt

Sens	9	Importance	14
Savoir	3	Solidité	4 +1
Parole	3	Allure	6 +2
Force	18*3 +6	Charme	2
Mesure	3	Vie	3
Artifice	0	Rang	5
Alchimie	0		
Santé	0		
Façon	0		

Instruments – longuelame, armure rutilante, simple surcot

Fichette, prostituée minette

Sens	6	Importance	10
Savoir	2	Solidité	3
Parole	3	Allure	4 +1
Force	6 +2	Charme	3 +1
Mesure	3	Vie	6
Artifice	0	Rang	1
Alchimie	0		
Santé	0		
Façon	0		

Instruments & Excroissances – griffes acérées, crocs menaçants, pelage soyeux, harnais souple, étui à parfum

exécuteur jaguar ou panthère

Sens	8	Importance	16
Savoir	3	Solidité	3
Parole	3	Allure	4 +1
Force	15*2 +5	Charme	3 +1
Mesure	3	Vie	1
Artifice	0	Rang	2
Alchimie	0		
Santé	0		
Façon	0		

Instruments & Excroissances – griffes acérées, crocs menaçants, pelage soyeux, harnais souple, étui à parfum

Sulpice l'Indulgent, allumé fayt

Sens	11 +3	Importance	14
Savoir	3	Solidité	3
Parole	3	Allure	6 +2
Force	6	Charme	3
Mesure	3	Vie	1
Artifice	18*3 +6	Rang	4
Alchimie	0		
Santé	0		
Façon	0		

Instruments – binocle à pince, habit à boutons, briquet à mèche

allumé fayt

Sens	9 +3	Importance	14
Savoir	3	Solidité	3
Parole	3	Allure	5 +1
Force	6	Charme	2
Mesure	3	Vie	1
Artifice	15*2 +5	Rang	2
Alchimie	0		
Santé	0		
Façon	0		

Instruments – binocle à pince, habit à boutons, briquet à mèche

exécuteur fayt

Sens	8	Importance	14
Savoir	3	Solidité	3 +1
Parole	3	Allure	4 +1
Force	15*2 +5	Charme	2
Mesure	3	Vie	1
Artifice	3	Rang	2
Alchimie	0		
Santé	0		
Façon	0		

Instruments – habit à boutons, tranchelame, pistolet, armure disparate

Garelin, jeune fayt

Sens	7	Importance	14
Savoir	3	Solidité	3
Parole	3	Allure	6 +2
Force	7 +2	Charme	2
Mesure	3	Vie	1
Artifice	9	Rang	5
Alchimie	0		
Santé	0		
Façon	0		

Instruments – habit à boutons, lame de poing