




UNE ENQUÊTE DU BUREAU 57

L'AFFAIRE SINCLAIR

ETTE ENQUÊTE du Bureau 57 convient à trois ou quatre patrouilleurs experts (pour un enjeu à 30). Comptez une séance de quatre heures de jeu pour la finir.

SINCLAIR

Quand vous forcez une personne à vous prêter des gemmes, vous faites de l'esclavagisme. À Encoche et dans tout l'Empire, cette pratique est barbare et punie de mort définitive.

Sinclair le Lâche n'est pas seulement esclavagiste, c'est un véritable prédateur. Voilà plusieurs saisons qu'il enlève des faytes, les séquestre et les oblige à lui prêter leurs gemmes.

Au début, il enfermait ses victimes dans sa cave et les frappait pour obtenir leurs gemmes. Aujourd'hui, il a assez de gemmes en Parole et en Alchimie pour obtenir ce qu'il veut sans faire usage de la force.

Sinclair fait cela pour se sentir bien dans sa peau et pour devenir quelqu'un d'important. Seulement, les choses se sont retournées contre lui. L'excès de gemmes a fini par scinder son esprit en deux, puis en trois. Tantôt il est Sinclair le lâche, tantôt Sinclair l'exécuteur et tantôt Sinclair l'actrice. Une actrice ? Notre fayt n'est pas spécialement efféminé à la base, mais toutes ces gemmes faytes ont fini par lui monter à la tête. Une partie de lui reste le raté qu'il était. Une autre se complait dans le crime et a tourné exécuter androgyne. La troisième aspire à la gloire et l'a poussé à devenir une actrice reconnue.

Sinclair n'est pas conscient de tout cela et a du mal à faire la part des choses. Le lâche, l'exécuteur et l'actrice se croisent parfois, mais chacun vit son existence en parallèle. Pour un spectateur extérieur, la signature des trois a suffisamment changé pour qu'on ne fasse pas tout de suite le lien.

Nos patrouilleurs vont tomber sur Sinclair trois fois de suite. Une fois, c'est un hasard. Deux fois, c'est une coïncidence. Trois fois...

INTRODUCTION

En ce moment, c'est le calme plat au Bureau 57. Avicenne en a profité pour envoyer nos patrouilleurs à l'accueil. Ce n'est pas parce qu'on est un expert qu'il faut se croire au-dessus des simples patrouilleurs.

À l'Hôtel aux Corbeaux, l'accueil se fait dans le hall d'entrée, au rez-de-chaussée. Chaque jour, des centaines d'Encochins viennent porter plainte, le plus souvent pour des querelles de couple ou de voisinage.

Les patrouilleurs sont par équipes de deux. Si vos joueurs ne sont que trois, ce n'est pas grave. Affectez au joueur restant un autre patrouilleur.

Le mieux sera de faire jouer les scènes suivantes en alterné en passant toutes les cinq minutes d'un groupe à l'autre. Cela vous évitera de casser le rythme et permettra à chaque groupe de se moquer gentiment de l'autre.

Vous avez donc deux équipes de deux, chacune affectée à un bureau. Elles sont chargées de recevoir les plaintes et de faire chaque fois une enquête rapide. On se transfère sur place, on interroge rapidement les témoins et si l'affaire est sérieuse on la confie à une patrouille spécialisée. On rentre de suite à l'hôtel de ville, on rédige un rapport et on passe à la plainte suivante.

Ils sont une soixantaine de patrouilleurs à faire ce travail. Tous sont par deux et ont un bureau ouvert dans le hall d'entrée. Sur les bureaux, ils ont une tablette pour prendre des notes, rédiger leur rapport et rechercher un dossier classé.

Le travail est rébarbatif. Confiez une seule affaire à la fois à chaque équipe. Faites en sorte que les joueurs bâclent le travail au maximum. Ils ne doivent pas comprendre tout de suite que ce qu'ils font maintenant aura des répercussions sur la suite.

L'un des deux groupes aura bientôt affaire à Sinclair, tandis que l'autre aura affaire à une de ses victimes, mais pour l'instant, rien ne leur permet de mesurer le sérieux de l'affaire.

En tant que meneur, assistez les joueurs pour tout ce qui relève des procédures des patrouilleurs. La connais-





sance de ces procédures n'est pas particulièrement difficile (Secret patrouilleur).

Nos patrouilleurs doivent faire un rapport régulier à leur supérieur. Ils doivent signaler tous leurs déplacements à l'hôtel de ville et noter leur motif. La procédure est rapide et se fait par l'intermédiaire de *Desdémone*, le réseau des patrouilleurs.

Rappelez-vous que nos patrouilleurs n'ont pas besoin de renfort. Ce sont des experts et ils font partie d'une section spéciale : ce sont *eux* les renforts.

L'AFFAIRE MASSEIGNE

Après avoir réglé une dispute entre conjoints et le cas d'un enfant violent, le premier groupe reçoit Sinclair. C'est un fayt plutôt sale (Sauté 4) et puant (Odeur 4), qui ne prend visiblement pas soin de son apparence. À moins d'avoir assez de Charme ou d'Alchimie, il faut supporter son odeur quand on lui parle, et cela ne donne pas vraiment envie de s'intéresser à lui. Encore jeune, il est chauve et porte des scarifications sur les bras et sur le cou. Vêtu d'un habit crasseux, il se gratte tout en parlant à nos patrouilleurs. Son élocution est difficile, il semble à moitié demeuré.

On comprend qu'il a des problèmes avec sa voisine Masseigne, une grosse fayte qui nourrit plusieurs dragons de salon. Le bruit et l'odeur dérangent Sinclair. Il l'a bien dit à sa voisine, mais elle ne veut rien entendre.

Sinclair habite rue des isabelles dans le quartier des Délicieux Cerbères, un quartier populaire où les tours sont hautes et sales. Normalement, l'affaire relève du poste de patrouille de son quartier, mais si on lui pose la question, Sinclair répond : "On m'a dit de voir ça avec vous." Les patrouilleurs du coin n'auront pas voulu s'occuper de lui et se sont débarrassés de l'affaire en envoyant Sinclair ici.

Nos patrouilleurs doivent se rendre sur place. La voisine de Sinclair, Masseigne, vaut à elle seule le détour. N'hésitez pas à charger son portrait : il faut que les joueurs se concentrent sur elle, qu'ils oublient Sinclair et n'aient pas l'idée d'enquêter chez lui.

Les Délicieux Cerbères sont un vieux quartier à l'abandon. Le style architectural, très en vogue à une époque, est passé de mode depuis longtemps. Le quartier devait être agréable autrefois, mais à force d'entasser les gens les uns sur les autres, de couper les appartements en deux puis en quatre pour loger toujours plus de monde, le coin est devenu un taudis.

Au pied de la tour où habitent Masseigne et Sinclair, des gobelins et de jeunes fayts jouent ensemble et se chamaillent. Ils ont la mine renfrognée et les habits usés jusqu'à la corde. Dans un coin, trois mères de famille discutent ensemble. Elles s'arrêtent pour dévisager nos deux patrouilleurs quand ils passent. Dans les escaliers,

un fayt et un loup se disputent. Plus haut, deux fayts draguent une jeune panthère. À chaque fois, tout le monde s'arrête pour dévisager les nouveaux venus avant de reprendre son manège.

Masseigne habite au huitième. Quand on arrive chez elle, on entend des cris de dragons et des cris de fayts, des gémissements plutôt. Masseigne met un peu de temps à ouvrir. Elle dévisage nos deux patrouilleurs et leur fait les yeux doux. Elle a enfilé à la hâte un peignoir en dentelle qui couvre à peine sa poitrine et ses hanches. Grosse et grasse, elle est en sueur et elle a le peignoir et les mains tachées de graisse et de sang... non, pas de sang, plutôt d'une espèce de sauce collante aux fruits rouges qu'elle lèche d'un geste vulgaire.

"Vous en voulez ?" demande-t-elle à ses visiteurs.

Faites en sorte que nos deux patrouilleurs n'aient pas envie de rester. Masseigne élève cinq dragons de salon et elle était en train de regarder des illusions pornographiques. Ce qu'elle fait n'a rien de répréhensible. Bien sûr, le bruit à de quoi déranger les voisins. Mais Masseigne a autant à en dire sur Sinclair : il est sale, il pue et il est attardé.

Si nos patrouilleurs veulent tout de même faire peur à la grosse fayte, ils peuvent l'inculper de désordre public et lui demander 5 €. C'est un peu excessif, dans la mesure où Masseigne est chez elle et non dans la rue à faire un scandale, mais cela suffira à la calmer. Elle pleurera à chaudes larmes et promettra de ne pas recommencer, en suppliant nos patrouilleurs de retirer l'amende. S'ils insistent pour qu'elle paie, ils comprendront vite qu'elle a à peine de quoi payer. Elle ne travaille pas et presque tout ce qu'elle gagne passe dans son loyer.

L'AFFAIRE FINE

De leur côté, nos deux autres patrouilleurs reçoivent le brave Trissotin. Ils viennent de s'occuper d'un problème avec une gamine qui ne veut pas rentrer chez ses parents et avec un fayt qui en veut à son voisin semi-ogre.

Trissotin est un fayt tout timide qui s'est habillé à la hâte. Ses vêtements sont tout de même de facture soignée et on voit qu'on a affaire à une personne plutôt aisée. Le fayt habite rue des serments dans le quartier des Bonnes Affaires. Il tient une petite boutique de primeurs avec Fine, son épouse. L'avant-veille, le couple s'est disputé. Ça leur arrive souvent en ce moment, à cause de la boutique et de la belle-mère, les comptes sont un peu justes et Fine dépense beaucoup.

Excédée, la fayte est partie sur un coup de tête. Trissotin ne s'est pas trop inquiété. Quand elle fait ça, elle va dormir chez Citrine, une amie qui habite à deux pas. Le lendemain, quand elle n'est pas rentrée, Trissotin ne s'est pas inquiété. Le surlendemain, quand même, il s'est de-





mandé ce qui se passait. Il a appelé Citrine, mais elle ne savait rien. Fine n'était pas venue chez elle. Maintenant Trissotin est vraiment inquiet.

On n'apprend pas grand-chose en se rendant chez Citrine. La jeune fayte n'a pas vue Fine. Elle n'a que 3 gemmes de Parole et il suffit d'en avoir une de plus pour être sûr qu'elle ne ment pas.

Le mieux est de regarder dans le passé. 6 gemmes de Savoir suffissent pour remonter au soir de la dispute. Fine sort de chez elle en colère et les larmes aux yeux. Elle s'arrête à quelques rues de là dans une imagerie, *La Clef des Songes*, et commande à boire.

Un fayt la rejoint au bout d'un moment. Fine et lui n'ont pas l'air de se connaître. Ils discutent un moment. Le fayt a l'air séduisant et Fine tombe sous le charme. Il lui propose de l'emmener ailleurs et elle accepte. Tous deux sortent de l'imagerie et se transfèrent immédiatement. On perd alors leur trace.

On peut trouver que Fine tombe rapidement sous le charme du fayt, mais il n'y a visiblement pas trace d'un tour de magie. Cela ne prouve rien. Le fayt a pu employer un masque pour dissimuler le sortilège.

Est-ce un enlèvement ? À ce stade, nos patrouilleurs ne peuvent pas faire grand-chose, à part rassurer Trissotin. Ils ont la signature de l'inconnu, mais elle ne correspond à rien dans les bases de données de l'Hôtel aux Corbeaux. Le fayt n'est pas enregistré chez eux, c'est une certitude. Ils peuvent tout de même lancer un scanner dessus. Le résultat se fera attendre et on informera le commerçant des suites de l'enquête.

Au besoin, nos patrouilleurs peuvent faire des recherches dans la liste des personnes disparues. Hélas, le manque de collaboration entre les trois hôtels de ville, celui du port, celui des quartiers médians et celui des hauts quartiers, ne facilite pas les choses. Sans compter qu'il n'y a pas d'hôtel de ville dans les bas quartiers. Dans les archives de l'Hôtel aux Corbeaux, on trouve tout de même sur la dernière saison, une dizaine de disparitions similaires.

En réalité, Fine est une nouvelle victime de Sinclair. Qu'on se rassure, on la retrouvera, mais pas avant la fin du scénario.

CAPSULINE

Laissez quelques temps nos patrouilleurs sur les deux affaires. Au bout d'une demi-heure, ils reçoivent un appel d'Avicenne. Le loup leur demande de laisser tomber leur mission et de monter tout de suite dans son bureau. Nos patrouilleurs n'ont qu'à déléguer l'affaire en cours à d'autres.

Avicenne est avec une jeune fayte d'une beauté et d'un charme indéniables. Son éternel verre de squala à la patte, il fait les présentations. Cette demoiselle tout en

rouge, en bustier seyant et en bottes montantes, s'appelle Capsuline l'Exquise. Elle travaille pour les patrouilleurs des sections spéciales sous le matricule 03 36 15, mais elle ne dépend pas de ce district. Elle est sous les ordres de Fausseanne d'Entrelegs, le préfet des hauts quartiers.

Debout dans un coin de la pièce, Capsuline s'appuie sur une armoire basse dans une position suggestive. Consciente de ses atouts, elle aime visiblement qu'on fasse attention à elle.

Elle présente directement l'affaire qui l'amène. Il y a trois jours, Capsuline a appris par un contact qu'un semi-ogre séjournait en ville. Il ne s'agit pas d'un semi-ogre quelconque, mais un marin du *Dévoreur*, ce navire mythique que l'Empire traque sans relâche depuis des cycles. Bien sûr, l'information peut être douteuse, mais cela vaut la peine de vérifier. D'habitude, les préfets ne travaillent pas ensemble, mais une fois n'est pas coutume. L'affaire promet d'être juteuse et la préfète des hauts quartiers a préféré s'allier avec les quartiers médians qu'avec ceux du port.

Chamberlain, le préfet des quartiers médians, a donné son feu vert et Avicenne a choisi nos patrouilleurs pour aider Capsuline. Officiellement, ils ne sont là qu'en renfort. La jeune fayte doit rencontrer le semi-ogre toute seule, mais, en cas de problème, elle n'est pas taillée pour affronter ce colosse toute seule.

Le rendez-vous est fixé à 8:00 PM aux *Lumières de la Ville*, une imagerie rue des défunts dans le quartier des Mordes Failles. S'il n'y a pas de questions, on peut se retrouver sur place un quart d'heure avant.

Capsuline doit se rendre toute seule sur place et avoir un peu d'avance sur nos patrouilleurs. Si les joueurs exigent tout de même d'être en avance, dissuadez-les habilement. Capsuline ne voudrait pas éveiller les soupçons du semi-ogre.

TRAQUENARD

Les Lumières de la Ville est une imagerie un peu à l'écart. Au fond de la grand-salle, une grande verrière en fer forgé donne sur la faille. C'est là que se trouvent les meilleures tables. La nuit, les lumières de la faille sont un spectacle magique. Rien de tel pour un rendez-vous galant.

Quand nos patrouilleurs arrivent, ils bousculent un jeune couple. Ils reconnaissent aussitôt Capsuline. Elle est accompagnée d'un fayt en pèlerine sombre, le capuchon rabattu sur ses yeux. L'attitude de la jeune fayte est curieuse. Elle marche droit devant elle, les yeux étrangement fixes, et elle ne réagit même pas en bousculant nos patrouilleurs.

Pour nos patrouilleurs, le visage du fayt est familier. Les uns reconnaissent vaguement Sinclair, les autres le fayt qui a abordé Fine à *La Clef des Songes*.



L'affrontement devrait être immédiat. Sinclair agit avec une rapidité surnaturelle. Il se bat avec une chaîne qu'il a forgé lui-même et dont l'alliage brille de mille reflets. Avec elle, il frappe plus vite qu'un serpent.

Sinclair

Sens	15	Importance	14
Savoir	9	Solidité	3
Parole	12	Allure	13 +4
Force	51 +17	Charme	1
Mesure	12	Vie	2
Artifice	12 +4	Rang	1
Alchimie	12		
Santé	0		
Façon	0		

Instruments – chaîne cloutée, bottes à ailettes, briquet à mèche, pèlerine grise

Capsuline est déjà morte et elle tombe sur le sol dès que le fayt commence à se battre. Elle a été tuée à l'intérieur de l'imagerie et Sinclair la déplace comme une marionnette en se servant de sa Force. Compte tenu de ses talents, il ne devrait avoir aucun mal à échapper à nos patrouilleurs. Si vous êtes amateur de spectaculaire, il s'échappe en brisant la verrière et en sautant dans la faille. Nos patrouilleurs perdent sa trace dans sa chute à l'instant où il se transfère.

Dans l'imagerie, les gens ne réagiront pas tout de suite, mais si la verrière est brisée et que nos patrouilleurs restent sur place avec le corps de Capsuline, on risque de leur poser des questions. Nos patrouilleurs n'ont qu'à montrer leur plaque pour que tout se passe bien. L'Hôtel aux Corbeaux paiera pour les réparations. Bien sûr, le tenancier risque de râler un peu, ça lui fait de la mauvaise publicité, c'est mauvais pour les affaires, mais il fait ça plus pour la forme que par réel souci. Il arrive de temps à autre qu'il y ait des bagarres dans son établissement.

LA PISTE SINCLAIR

L'enquête peut alors commencer. Le mieux est de faire immédiatement un premier rapport à Avicenne, que l'Hôtel aux Corbeaux se tienne prêt et que la pré-fête des hauts quartiers soit au courant. Le rendez-vous avec le contact était un traquenard, Capsuline est morte et Sinclair s'est enfui.

Vivante, Capsuline est un allié précieux, surtout pour la suite de l'enquête. S'ils ont assez de Santé, nos patrouilleurs peuvent la rappeler à la vie tout de suite. Sinon, ils peuvent emporter son corps à l'hôtel de ville où un patrouilleur médecin la ramènera à la vie.

On peut interroger Capsuline ou regarder dans le passé pour comprendre ce qui s'est passé. La jeune fayte s'est assise à une table et Sinclair l'a aussitôt rejointe. Il

n'a même pas pris le temps de lui parler et l'a frappée avec sa chaîne. Capsuline n'a pas réussi à se défendre et est morte sur le coup. Autour d'eux, personne n'a réagi. Sinclair a frappé à une vitesse surnaturelle et avec l'aide d'un masque. Tout s'est passé si vite que personne n'a rien remarqué. Sinclair s'est ensuite servi de la Force pour animer le corps de Capsuline. Elle s'est levée et l'a suivi dehors.

L'agresseur est bien Sinclair. Nos patrouilleurs l'ont reconnu à son visage. En fait, pas vraiment. C'est bien le même visage, mais subtilement différent. Sinclair a l'air terriblement déterminé et sûr de lui. Plus féminin aussi.

Nos patrouilleurs ont l'adresse de Sinclair et peuvent se rendre immédiatement chez lui. Ils peuvent se douter que le fayt ne retournera pas sur place. Sinclair l'exécuteur a vaguement reconnu les patrouilleurs auxquels il a eu affaire quand il était Sinclair le lâche.

L'appartement du fayt est sale et négligé. Dans un coin de la chambre, on a accroché des images de faytes. La plupart représente des brunettes dans le style de Capsuline. On trouve même plusieurs images de Capsuline prises à la sauvette. Visiblement, Sinclair soupire après elle sans pouvoir lui avouer. C'est sans doute la raison pour laquelle il l'a enlevée. Les différents aspects de la personnalité de Sinclair ne communiquent pas entre eux, mais il y a parfois certaines résonances. Un patrouilleur assez instruit (Savoir 5) saura se l'expliquer.

Parmi les images, on trouve les affiches d'une imagerie, *Les Fêtes Galantes*. L'établissement se trouve place des Rondes Bosses dans le quartier des Nobles Envies. Une actrice s'y produit depuis quelques semaines. C'est une brunette qui s'appelle Palsidoine dont le visage rappelle à la fois celui de Sinclair et de Capucine.

En regardant dans le passé, on peut en apprendre plus sur Sinclair. Il est impossible de remonter sa piste. Chaque fois qu'il sort de chez lui, il se transfère ailleurs. Par contre, le fayt se rend régulièrement à la cave. Là, entassées dans trois caves contiguës, on trouve une vingtaine de jeunes faytes dans un état second. C'est un sortilège d'Alchimie (Influence 6) qui les maintient dans cet état. Sinclair les tient en son pouvoir et leur impose chaque matin de lui prêter le plus de gemmes qu'elles peuvent. La plupart des faytes sont des prostituées, mais certaines portent des habits de qualité. Au fil des semaines, Sinclair est devenu de plus en plus sélectif et après s'en être pris à des faytes de Rang 1, il s'est attaqué à des faytes de Rang 2 puis 3. Toutes sont là depuis des semaines. Elles sont affamées et se traînent dans leurs excréments. La puanteur est insoutenable (Santé 6, Odeur 6).

On ne trouve pas trace de Fine parmi elles. Compte tenu des talents dont dispose Sinclair, on se doute que ce ne sont pas les seules réserves dont il dispose. D'autres faytes doivent être enfermées ailleurs.



Une idée s'impose à nos patrouilleurs avant de ramener les jeunes faytes à l'Hôtel aux Corbeaux : tuer les jeunes faytes. Cette solution radicale aura l'avantage d'affaiblir Sinclair. Il perdra instantanément toutes les gemmes qu'elles lui ont prêtées, soit 30 gemmes. Nos patrouilleurs n'ont pas de scrupules à avoir. Il ne s'agit pas d'une mort définitive et il y a assez de médecins patrouilleurs à l'hôtel de ville pour s'occuper des jeunes faytes.

LES FÊTES GALANTES

La seule piste dont dispose nos patrouilleurs les conduit à l'imagerie des *Fêtes Galantes*. Sinclair le sait, et ce n'est pas là qu'il les attend.

Le quartier des Nobles Envies est hors du district de nos patrouilleurs, mais cela n'est pas bien grave. Si on demande à voir leur plaque, personne, à part d'autres patrouilleurs, ne vérifiera à quel district ils appartiennent. Au besoin, nos patrouilleurs peuvent régler cela avec Capsuline qui servira d'intermédiaire avec la pré-fête des hauts quartiers.

Les Fêtes Galantes est un établissement huppé. On y donne des spectacles à destination d'un public essentiellement fayt et masculin, mais l'endroit n'a rien d'une maison close. Les jeunes faytes qui se produisent sur scène ne sont jamais nues et elles jouent des pièces érotiques de la fin du siècle dernier. On pourra reconnaître des œuvres de Célimène, dramaturge fayte très en vogue à l'époque (Ancienneté 6).

Sur place, il y a deux façons de se renseigner. Demander poliment au personnel ou regarder dans le passé. Palsidoine est une actrice connue. Elle a fait ses débuts à la saison dernière et son talent lui a valu beaucoup de succès. Elle joue dans les meilleures pièces et a sa propre loge. Hélas, elle n'est pas là ce soir, elle est souffrante.

Politesse, discrétion et retenue peuvent faire des miracles à ce moment de l'enquête. On a ainsi facilement accès à la loge de Palsidoine. Sur place, parmi les robes et les bijoux de scène, on trouve des robes et des bijoux de grande valeur, des cadeaux d'un "ami" de Palsidoine, comprenez son amant du moment.

Il n'est pas difficile d'apprendre son identité. On ne fait pas de mystères aux *Fêtes Galantes*, d'autant que les choses sont de notoriété publique. Le jeune fayt, Valentin, est le fils du pontife Hisimore l'Exubérant. Il tient un petit pont, le pont des Espérances.

Si Sinclair n'a pas trouvé refuge chez lui ni dans l'imagerie, il est sûrement chez le pontife, légalement hors d'Encoche et donc hors de la juridiction des patrouilleurs.

Faut-il intervenir ou abandonner là les poursuites ? Si on appelle Avicenne, il cherchera d'abord à appeler le pontife, ou du moins son secrétariat. Personne ne ré-

pond et on tombe directement sur un répondeur. C'est tout de même assez curieux. Quelque soit l'heure du jour ou de la nuit, il devrait y avoir au moins une permanence.

Le loup est partisan d'une "visite de courtoisie". Nos patrouilleurs n'ont qu'à se rendre sur place et prendre la température. Disons, pas en tant que patrouilleurs, mais en tant que simples visiteurs. S'il y a du grabuge, ils peuvent toujours agir. Si la situation devient politique, personne n'a de raison d'impliquer l'hôtel de ville.

LE PONT DES ESPÉRANCES

Quand nos patrouilleurs arrivent sur le pont des Espérance, l'endroit est désert, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit. On ne voit ni passants ni gardes pontificaux.

Le pont est effectivement minuscule. Il relie deux tours et ne fait qu'une trentaine de mètres de long. Dessus, il y a à peine la place pour le manoir du pontife et deux ou trois boutiques. C'est néanmoins un territoire souverain.

Regarder dans le passé permettra de s'assurer que Sinclair est bien là. Il est arrivé après avoir fui *Les Lumières de la ville* et attend nos patrouilleurs de pied ferme. Il a massacré les quelques gardes et les quelques passants qui pouvaient offrir une quelconque résistance et s'est réfugié dans le manoir pontifical. Là, il a tué le pontife et tout le personnel. Il ne veut pas de surprise. Il est ensuite redescendu dans le hall de réception pour attendre nos patrouilleurs.

Autour de lui, se tiennent cinq gardes pontificaux dont Sinclair s'est assuré la loyauté au cours des dernières semaines. L'un d'eux est Valentin, le fils du pontife. Tous sont sous l'influence d'un sortilège d'Alchimie à 6. À moins qu'on lève le sortilège, ils sont d'une loyauté indéfectible envers Sinclair et sont prêts à mourir pour lui.

Gardes pontificaux (5)

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

Instruments – longuelame, briquet à mèche, armure simple, uniforme

Le combat n'est pas facile, si nos patrouilleurs ne s'y sont pas préparés avant. Au besoin, Capsuline peut être à leurs côtés. Elle sera d'une aide précieuse.

Capsuline l'Exquise

Sens	9	Importance	13
Savoir	4	Solidité	3
Parole	5	Allure	6+2
Force	18*2+6	Charme	3
Mesure	3	Vie	2
Artifice	6+2	Rang	3
Alchimie	o		
Santé	o		
Façon	o		

Instruments – pistolet, courtelame, bottes à ailettes, briquet à mèche, habits rouges

Sinclair attend dans le hall de réception. C'est le seul endroit qui conduise aux caves où il séquestre depuis quelques semaines une bonne trentaine de faytes. Toutes sont des demoiselles de qualité de Rang 2 ou 3.

Un personnage particulièrement malin pourrait avoir l'idée de se rendre invisible dans les caves et d'assassiner toutes les faytes qui donnent leurs gemmes à Sinclair. Cela l'affaiblirait aussitôt. L'idée est bonne, mais, avec 15 gemmes en Sens, notre adversaire a plutôt une bonne vue.

DÉNOUEMENT

Une fois les jeunes faytes libérées, on peut les confier aux bons soins des patrouilleurs. Si elle est présente, Capsuline proposera une nouvelle fois son aide. Elle doit une fière chandelle à ceux de l'Hôtel aux Corbeaux et on peut lui rappeler. Selon la manière dont on l'a traitée, elle pourra servir de contact ou d'alliée à l'avenir.

Nos patrouilleurs gagneront également la faveur du pontife. De médecins patrouilleurs envoyés sur place ramèneront tout notre petit monde à la vie. Naturellement, Hisimore préférerait que l'affaire ne s'ébruite pas, pour éviter le scandale. Valentin, quand il ne sera plus sous l'influence du sortilège, pourra rapidement être ramener à la raison : le jeune fayt ne savait rien de toute l'histoire.

Enfin, pour ceux qui s'en soucient, Fine fait partie des faytes emprisonnées dans les caves du pontife. Trissotin devrait être très heureux de la retrouver. Il ira jusqu'à envoyer à nos patrouilleurs une immense corbeille de fruits avec un gentil mot de remerciement.

