

## 2. L'AFFAIRE DU JARDIN AUX OURS

L'AFFAIRE DU JARDIN AUX OURS (on prononce juste “our” sans le s final) tourne autour d'un conflit d'intérêt entre deux archimages rivaux, ou plutôt entre leurs secrétaires. Nos héros devront donc choisir leur camp.

### L'INTRIGUE

L'action commence le 41 naissant 89 à 7:00 dans le bureau d'Avicenne. Le loup a convoqué nos héros pour leur expliquer la situation. Depuis quelques jours, des manifestants bloquent les travaux au jardin aux Ours et le divisionnaire craint que les choses ne dégénèrent.

Il propose à nos héros d'aller sur place et de calmer la situation. Il leur laisse carte blanche, même s'il compte sur leur discrétion.

**Le dossier.** Le jardin aux Ours est un parc à l'abandon. L'archimage Valmont a récemment racheté le terrain à l'archimage Beaulieu, l'ancien entreteneur. Il projette de faire construire un immeuble à la place. Les habitants du quartier s'opposent au projet et manifestent depuis trois jours. Ils ont été rejoints par un groupe d'activistes, les Déracinés, qui militent pour un retour à la nature et à ses racines.

La situation s'enlise et l'archimage Céliane a choisi d'en profiter. Elle faisait partie des archimages intéressés par le terrain avec Blandice et Hautemain. Son projet est de construire une imagerie sur plusieurs étages spécialisée dans les duels à mort. Dans les quartiers populaires, ce genre d'attractions rapporte énormément.

Céliane a donc embauché Mallarmé pour pourrir la situation. Pour cette mission, l'elfe s'est changé en loup blanc et se fait appeler Furieux. Il a rejoint les Déracinés et il utilise Voix pour les pousser à la violence. Il a également engagé cinq exécuteurs indépendants pour déclencher un incident à la manifestation.

Les noms des archimages Beaulieu, Valmont et Céliane reviennent constamment, mais ils ne sont pas directement responsables de la situation. À aucun moment ils n'ont eu le dossier en main : ce sont leurs secrétaires, Lucile, Fulbert et Chancelle, qui se chargent de ça.

**Sur la Sphère.** Nos héros peuvent trouver quelques informations sur la Sphère. Le projet de Valmont est visible, les projets de ses concurrents aussi. Blandice et Hautemain ont présenté des projets immobiliers comparables. Seule Céliane a un projet différent.

On peut aussi voir des images des manifestations des derniers jours.

**La manifestation.** Aux abords du jardin, le héros qui a le plus en Conscience remarque des peintures sur les murs, un arbre, symbole des Déracinés.

La foule est rassemblée autour du parc. L'ambiance est bon enfant. Beaucoup de manifestants dorment sur place dans des tentes de fortune.



Rédaction & Maquette  
AURELIO

Relecture & Corrections  
CIBYLLINE

Illustrations  
KAHOUE

Certains sont là pour ravitailler les troupes et proposent à manger et à boire. La plupart sont des habitants du quartier, avec leurs enfants sur les épaules.

Des elfes et des loups plus radicaux scandent :

*“Déracinés ! Rendez-nous nos forêts !”*

Un peu plus loin, une elfe harangue la foule. C’est Ursuline, une chroniqueuse indépendante.

Quelques chroniqueurs sont là pour suivre les événements. Ils interrogent les manifestants et ceux qui crient le plus fort.

Des elfes et des loups forment une chaîne pour empêcher les gnomes du chantier de passer. Fulbert veut forcer le barrage et permettre aux ouvriers d’accéder au jardin, mais il est complètement dépassé par la situation. Dans le coin, son apparence et ses manières détonnent. Il a tout de l’elfe des hauts quartiers.

Le héros qui a le plus en Conscience remarque le premier cinq exécutés. Ils se sont mêlés à la foule, mais se sont mis à des positions stratégiques, prêts à intervenir. Rien n’indique qu’ils sont coordonnés.

Sur place, il est impossible d’empêcher la situation de dégénérer. Le moindre incident sert de prétexte aux cinq exécutés pour tirer dans la foule et créer un mouvement de panique. Ça peut venir d’une maladresse d’un de nos héros, de Fulbert qui bouscule malencontreusement une petite fille, d’un loup qui réagit à l’insulte de trop... En temps que meneuse de jeu, faites-les intervenir après que nos héros aient interrogé la plupart des intervenants. Ce sera probablement le seul combat de la partie.

Les cinq exécutés essaient de faire le plus de victimes possibles. Une fois leur mission accomplie, ils comptent profiter de la panique pour s’enfuir.

**Dans les jours qui suivent.** Le plan de Mallarmé ne s’arrête pas là. Il compte bien pourrir la manifestation. Depuis plusieurs semaines, il retrouve tous les soirs les Déracinés à *L’Empreinte* et utilise Voix pour les manipuler. Nos gentils activistes risquent rapidement de se transformer en dangereux terroristes.

**Comment résoudre l’affaire ?** Ursuline est une fausse piste. Interroger les cinq exécutés présents permet seulement de savoir à quoi ressemble Furieux. Pour obtenir sa signature magique, il faut leur demander dans quelles imageries ils travaillent, aller sur place et utiliser Traque.

Comment se douter qu’un autre archimage est sur le coup ? Les terrains valent cher à Encoche et seul un archimage a un intérêt à intervenir pour faire descendre la valeur du terrain et forcer Valmont à vendre.

Comment mettre la main sur Mallarmé ? Nos héros peuvent se renseigner auprès des Déracinés. Ils découvriront vite qu’ils se retrouvent à *L’Empreinte*. Là, ils pourront attendre Mallarmé. Ils pourront ensuite le suivre jusqu’à son quartier général ou le cueillir avant.

Comment inculper Céliane ? C’est impossible de mettre en cause directement l’archimage. D’autant que c’est Chancelle qui s’occupe du dossier. Au pire, la secrétaire sera renvoyée.

Quel parti prendre ? C’est à nos héros de choisir : défendre le parti des habitants du quartier, des Déracinés ou de l’un ou l’autre des archimages. Avicenne s’en moque. Il veut seulement que l’affaire se tasse. À nos héros de choisir. Avec les éléments à leur disposition, ils pourront facilement faire pression sur l’un ou sur l’autre sans avoir besoin d’utiliser la violence.

Les habitants du quartier se résigneront au bout de quelques jours, ils ont d’autres priorités, les Déracinés aussi. Quant aux archimages, ou

plutôt à leurs secrétaires, tant qu'ils peuvent conserver leur poste... Même Mallarmé n'est pas très exigeant : tant qu'il reste en vie et qu'on lui laisse poursuivre ses affaires, il peut bien servir d'informateur à nos héros.

À Encoche, quand on se fait prendre la main dans le sac, il y a toujours moyen de s'arranger pour éviter le scandale.



## MALLARMÉ 1

### ■ Pouvoirs

Changement	2
Conscience	1
Flamme	5
Force	3
Image	0
Mouvement	1
Voix	5

### ■ Atouts

Contrôle des Naissances  
Objet Unique (briquet)  
Sixième Sens

## EXÉCUTEUR ELFE 1

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Force	4
Image	0
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atouts

Contrôle des Naissances  
Objet unique (pistolet)

## EXÉCUTEUR LOUP 1,5

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Force	4
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atouts

Objet Unique (lame de poing)  
Résistance Naturelle (froid)  
Vision nocturne

## ALLUMÉ ELFE 1

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Flamme	4
Image	0
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atouts

Contrôle des Naissances  
Objet Unique (briquet)

# LES PERSONNAGES

Les **cinq exécuteurs** sont trois elfes, un rasé, un roux et une blonde, Béliard, Cavalier et Acriline, et deux loups, un noir et une balafrée, Mordant et Lorraine. Tous ont un profil d'exécuteur.

Aucun des cinq ne se connaissent, mais ils ont tous la même histoire à raconter. Ils ont été engagés la veille dans les différents imageries où ils travaillent. Un loup blanc les a payés 500  $\diamond$  pour semer la panique à la manifestation. Ils ne le connaissent pas et n'ont pas demandé son nom. Un exécuteur ne demande jamais son nom à un client.

On peut mettre les cinq exécuteurs à l'amende pour meurtre, mais il n'y a pas de raison de les garder plus longtemps.

**Mallarmé** est un allumé elfe. Il est le chef des Têtes Brûlées. C'est une grande gueule. Il aime se donner le beau rôle et se montrer à son avantage.

Pour cette mission, il se fait passer pour le loup blanc Furieux.

L'elfe est pragmatique. S'il est pris, il avoue sans difficulté. On lui a versé une avance de 10000  $\diamond$ . Il sait qu'il a eu affaire à Chancelle, il s'est renseigné.

Les **Têtes Brûlées** sont une bande d'exécuteurs et d'allumés des deux sexes. Ils sont une vingtaine et ce sont tous des elfes.

Ils sont spécialisés dans l'agitation politique. Leur quartier général est dans l'arrière-cour d'une imagerie, *L'Hécatombe*.

Les **Déracinés** est un mouvement politique qui regroupe des activistes loups et elfes. Ils respectent Forêt, la gardienne des loups, prônent un retour aux racines et se battent pour l'égalité entre elfes et loups.

Le mouvement n'a pas de chef. La plupart sont des idéalistes et des pacifistes. Seule une poignée d'entre eux est prête à en découdre avec ceux qu'ils appellent les "suprémacistes", elfes et archimages.

**Ésope** est un loup connu, au moins dans le milieu musical. Ce rimeur d'intime fait partie des Déracinés, qui ont fait de lui leur chef spirituel. À la fois conciliant et pacifiste, il fuit les conflits et ne se fâche jamais avec ses interlocuteurs.

Ésope joue tous les soirs à *L'Empreinte*, et se fait payer en pintes de bière. Sur scène, il joue la cigarette à la gueule et la salle se laisse porter par ses rythmes planants.

**Charousse** est une vieille louve grise, aigrie et vindicative. Elle réunit autour d'elle les Déracinés les plus radicaux et elle a sa table à *L'Empreinte*.

La vieille louve peut se montrer dangereuse, mais elle est manipulée par Mallarmé. À ses yeux, Furieux est prêt à s'impliquer activement.

**Ursuline** se présente comme chroniqueuse, archiviste et mémorialiste indépendante. Sur la Sphère, elle signe des articles sur le quartier des Délicieux Cerbères.

Son nom, son image et son adresse figurent aux archives de l'hôtel aux Corbeaux, mais elle n'a jamais agressé qui que ce soit.

Même si l'elfe a l'air remontée, même si elle signe des articles assassins et envoie des centaines de courriers, on comprend vite que c'est une brave fille. Elle est née dans les hauts quartiers. Suite à un revers de fortune, ses parents ont été obligés de s'installer dans les Délicieux Cerbères. À leur mort, ils lui ont laissé assez pour qu'elle vive modestement sans avoir à travailler. Avec le temps, Ursuline s'est prise d'affection pour le quartier, "son" quartier comme elle l'appelle.

**Fulbert** est un des secrétaires de Valmont. C'est lui qui a en charge le projet du jardin aux Ours. Caricature de l'elfe des hauts quartiers, il est méprisant avec les autres espèces et les elfes d'un statut inférieur au sien.

Il ne comprend pas que les habitants du quartier s'opposent à son projet, à la fois moderne et ambitieux. C'est le premier projet qu'il monte, mais il refusera d'admettre son inexpérience. Valmont a racheté le terrain à Beaulieu très au dessus de sa valeur. Construire des logements à prix réduits dans le quartier va rapporter, mais pas autant que Fulbert l'espère.

À la fois débutant et incapable, Fulbert risque de faire tout capoter. Il doit sa place uniquement à ses relations. Se lancer dans l'immobilier n'est pas aussi simple qu'il pense.

**Lucile** est une des secrétaires de Beaulieu. Elle est efficace dans son travail et plutôt expéditive. Elle a donc rapidement gravi les échelons, mais elle croule littéralement sous le travail. Beaulieu est à la tête d'une fortune considérable, mais il n'a jamais su gérer son patrimoine.

Il y a six mois, on a confié à Lucile la gestion des actifs de l'archimage et on l'a chargée de faire le tri dans les dossiers. Le jardin aux Ours est un terrain qui ne rapporte rien et il a été vendu au plus offrant.

**Chancelle** est une des secrétaires de Céliane. Elle connaît Fulbert et le déteste. Elle l'a toujours considéré comme ce qu'il est, un incapable imbu de lui-même.

Voir le terrain qu'elle convoitait lui passer sous le nez est la goutte d'eau qui a fait déborder le vase. Son projet est plus ambitieux que celui de Fulbert et devrait rapporter des millions. Une imagerie sur plusieurs étages spécialisée dans les duels à mort serait une attraction unique dans le quartier.

Chancelle a donc embauché Mallarmé pour faire capoter le projet de Fulbert. Elle sait que le secrétaire n'a pas les épaules assez larges pour gérer la situation. Dans quelques jours, il devrait craquer et revendre le terrain pour s'en débarrasser.



## ■ Quelques noms de rues & de places

place des Actes  
place de l'Ancienne École  
rue des Augures  
rue des Cordes Raides  
rue aux Encre Rouges  
rue des Francs Sorciers  
rue du Griffon Noir  
rue Guillaume  
place des Longues Laines  
rue des Princes Mendiants  
rue des Réprouvés  
rue des Tristes Sires

## LES LIEUX

Le **jardin aux Ours** est un petit parc dans le quartier des Délicieux Cerbères. Il est à l'abandon depuis des années, mais c'est un des derniers espaces verts du quartier, voire de la ville.

On trouve sur la Sphère plusieurs articles et plusieurs visuels du jardin aux Ours. C'est un parc d'une trentaine de mètres de long coincé entre deux immeubles. De chaque côté, des grilles ferment l'accès.

L'endroit n'est pas très bien fréquenté : on y croise des clochards et des consommateurs d'extase coralline.

Avant d'être racheté par Valmont, le parc appartenait à l'archimage Beaulieu, qui n'a jamais fait les travaux d'entretien, pourtant obligatoires.

**L'Empreinte** est une imagerie rue des Lames, dans le quartier des Mordes Failles. Elle est surtout fréquentée par des loups et des elfes. La plupart font partie des Déracinés. C'est une salle enfumée avec une petite scène où se produisent des rimeurs d'intime.

L'établissement est tenu par Gentiane, une jeune louve qui se fait aider pour le service par des habitués. On sert uniquement de la bière, la moins chère.

**L'Hécatombe** est une imagerie rue des Dépouilles, dans le quartier des Mordes Failles. On est à quelques pâtés d'immeubles de *L'Empreinte*.

L'établissement sert de maison de passe. Il est tenu par Accorte, une allumée elfe douée en Soins. Elle sert de couverture à Mallarmé et elle travaille pour lui. En cas de besoin, elle peut soigner ses sbires et les ressusciter.

Il faut traverser l'établissement pour accéder à la chaudière de Mallarmé, six pièces aménagées sur deux étages pour lui et sa bande. Ses sbires entrent et sortent par la porte principale de l'imagerie. Pour ne pas éveiller l'attention, ils se font passer pour des clients.

