

L'AFFAIRE CYBÈLE tourne autour de la disparition d'une jeune elfe. Mais c'est surtout la disparition d'une relique inestimable, les Yeux de l'Herne, qui pourrait avoir de graves conséquences politiques.

## L'INTRIGUE

L'action commence le 36 naissant 89 à 14:50. Un de nos héros reçoit un message d'un de ses intermédiaires. Par commodité, je vais faire comme si c'était la belette Finesquille. Elle a retrouvé la piste de Cybèle et donne rendez-vous à notre héros à 15:00 place des Longues Laines.

**Flash-back.** Je reviens deux jours avant avec les joueurs. Avicenne a demandé à nos héros de retrouver Cybèle. Le loup leur a montré son image. Elle a disparu le 32, mais l'information n'a filtré nulle part.

Cybèle est inconnue du grand public. C'est la favorite de Solon, un archimage influent à la tête du Conservatoire, le plus grand musée d'Encoche. Lui rendre service permettrait de s'attirer ses faveurs.

**Un destin tragique.** Le 32, après une violente dispute, Cybèle quitte Solon. Pour se venger, elle vole les Yeux de l'Herne. Cette antiquité, exposée au Conservatoire, est une des pièces de la collection sur les Guerres Thaumaturgiques. Si on apprenait ce vol, le scandale obligerait l'archimage à prendre sa retraite.

Cybèle n'a pas conscience de ça. Elle espère seulement revendre la relique au marché noir et se faire de l'ambre. Elle trouve un acheteur sans difficulté. L'archimage Valence lui fait une proposition alléchante.

Hélas, Cybèle n'a pas le temps de conclure la transaction. Elle tombe sur Scarron, un exécuter qui rabat les victimes pour son chef, Lacenaire. Ce dernier est un tueur en série d'un genre particulier : il collectionne les yeux de ses victimes, et ceux de Cybèle sont magnifiques. Après l'avoir tuée, Lacenaire trouve sur elle la relique et prend peur. L'objet a l'air précieux, mais il ignore tout de sa valeur.

Lacenaire pourrait ressusciter Cybèle, mais, après ce qu'il a fait, il hésite. D'autant qu'il ne fait confiance à personne. L'idée lui vient d'envoyer quelqu'un avec l'apparence de Cybèle pour aller à la pêche aux infos.

En ville, seuls Solon et Valence sont au courant du vol des Yeux de l'Herne. Le conservateur n'a rien dit, mais il a fait fermer toute une aile du musée, officiellement pour travaux. Valence, de son côté, a engagé Mirage pour retrouver Cybèle. Et un de ses intermédiaires, Finesquille, vient de retrouver sa trace.

**Retour au présent.** Nos héros ont le temps de faire de rapides recherches avant de partir, mais ils n'y penseront pas forcément. Ils peuvent se renseigner sur Solon et Cybèle. Sur la Sphère, on a seulement accès aux informations officielles. Sur les images récentes de Solon, il est toujours

*Rédaction & Maquette*  
AURELIO

*Relecture & Corrections*  
CIBYLLINE

accompagné de Cybèle, mais on n'a aucune information sur elle à part son nom.

Si on se renseigne sur le Conservatoire, on apprend que l'aile qui abrite la collection sur les Guerres Thaumaturgiques est actuellement fermée pour travaux. Mais nos héros n'ont aucun moyen de faire le lien à ce stade de l'enquête.

Quoi qu'ils fassent, Finesquille n'arrive pas avant 15:10 et n'est pas joignable avant. Quand elle arrive, elle bredouille une vague excuse avant d'attirer notre héros sous un porche. La belette était avec Mirage et sa bande, mais elle ne dit rien de ça.

Finesquille sait que Cybèle est à *L'Heureux Sort*, une imagerie tout près. Elle est arrivée il y a moins d'une heure et elle dîne seule. Elle a laissé son cousin en surveillance.

La belette ne travaille pas gratuitement. Son information vaut bien 300  $\diamond$ . Aussitôt payée, elle ne traîne pas.

**À L'Heureux Sort.** *L'Heureux Sort* n'est pas loin. On peut s'y rendre à pied. Depuis l'accueil, on aperçoit la salle à manger à droite et on a une vue imprenable sur l'alcôve où se trouve Cybèle. Le rideau n'est qu'à moitié tiré et on voit la jeune elfe dîner, seule.

Évidemment Cybèle n'est pas Cybèle, mais Azur qui travaille pour Lacenaire. L'elfe transformé joue le rôle de la favorite de Solon. À ce stade de l'enquête, nos héros n'ont que l'image de Cybèle, pas sa signature magique. Ils ne peuvent donc pas démasquer Azur.

Dans la salle à manger, toutes les tables sont occupées. Un loup et un ogre se soûlent en faisant le récit de leurs exploits. Deux elfes discutent avec deux chattes. Une gnome, une elfe et un hobgobelin parlent affaires. Trois elfes jouent au valet pendu : il s'agit de Scarron, accompagné de Garance et d'Herbelin. À la dernière table, une elfe est en grande discussion avec une panthère et un ogre : il s'agit de Mirage, accompagnée de Bruyère et d'Aragon.

Conscience permet de se rendre compte que les trois elfes ne sont pas là par hasard et que la table de Mirage les surveille.

**Exfiltrer Cybèle.** L'objectif de nos héros est d'exfiltrer Cybèle. S'ils sont méfiants, ils trouveront dès le début la mission trop facile et se douteront de quelque chose. La situation devrait vite dégénérer. Il est impossible de prévoir comment les choses vont évoluer. Tout peut donc arriver. Heusement, tu peux t'appuyer sur l'intrigue, les personnages et les lieux pour improviser.

Si un de nos héros cherche à approcher la fausse Cybèle, Scarron ou Mirage interviendront, et il sera difficile d'éviter l'affrontement. Rien n'interdit de se battre dans une imagerie, mais les patrouilleurs interviendront quelques instants plus tard. Il faudra donc peut-être que nos héros sortent leur insigne pour calmer les choses, à un moment ou à un autre. Tout est une question de timing.

Nos héros peuvent enlever la fausse Cybèle discrètement, en s'éclipsant ou en téléportant leur cible, mais Azur ne sait pas grand-chose, il n'a aucune intention de suivre nos héros et il fera tout pour faire échouer leur plan. Scarron lui a juste montré une image et lui a demandé de se faire passer pour cette elfe dont il ne connaît même pas le nom.

**Comment improviser ?** En tant que meneur, rappelle-toi quelques principes de base. Dans un monde où la magie peut te ressusciter, personne n'hésite à se battre.

La plupart des personnages ont intérêt à mentir quand on leur pose des questions. Un de nos héros doit avoir Envoûtement pour forcer les gens à dire la vérité, sinon n'importe quelle affaire traîne en longueur.

Les archimages sont souvent impliqués dans une affaire ou une autre, mais jamais directement. On ne peut jamais les rencontrer. Par contre, on peut avoir affaire à leurs secrétaires. En cas de problème, ils servent de fusibles, et les archimages tirent leur épingle du jeu.

Une bande, ou un gang, a souvent son quartier général au-dessus d'un magasin qui lui sert de façade. C'est pratique, comme ça les voisins ne s'inquiètent pas des allers et venues, de voir des gens rentrer et sortir à tout moment, même en bande et même en transportant des caisses.

Une bande a toujours une ou deux planques de secours où elle se réfugie quand elle pense que leur quartier général est compromis. Dans cette situation, c'est Scarron qui prendra la décision : il a une planque rue du Griffon et une autre rue des Tristes Sires.



## LACENAIRE 1

### ■ Pouvoirs

Conscience	3
Éclipse	4
Flamme	5
Image	3
Ombre	1
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atouts

Contrôle des Naissances  
Sixième Sens  
Vision Nocturne

## SCARRON 1

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Force	4
Image	0
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atouts

Contrôle des Naissances  
Objet unique (pistolet)  
Sixième Sens

## AZUR & GARANCE 1

### ■ Pouvoirs

Changement	2
Conscience	1
Flamme	4
Image	0
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atouts

Contrôle des Naissances  
Objet unique (briquet)

## EXÉCUTEUR ELFE 1

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Force	4
Image	0
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atouts

Contrôle des Naissances  
Objet unique (pistolet)

# LES PERSONNAGES

**Lacenaire.** Lacenaire est à la tête des Coupe-Feux. Le racket est leur activité principale, mais Lacenaire est un tueur en série qui collectionne les yeux de ses victimes : il a plus de trente paires toutes rangées dans de petits écrins faits sur mesure. Paranoïaque, il ne sort jamais de sa chambre, il vit constamment dans l'obscurité et reste toujours éclipsé.

Aucun des Coupe-Feux n'a jamais vu Lacenaire. Il parle seulement à Scarron, mais, lui non plus, n'a jamais vu à quoi il ressemble. Si nos héros le voit, son corps est couvert de brûlures et il n'a plus de cheveux.

Il n'est pas facile de négocier avec lui. Mieux vaut lui régler son compte. Si nos héros veulent le rencontrer, il leur donnera rendez-vous dans une imagerie du quartier, comme *La Clef des Songes* ou *Le Rêve Bleu*. Bien sûr, il ne viendra pas en personne, mais enverra Scarron à sa place.

**Scarron.** Scarron est le second de Lacenaire. Cette brute est entièrement dévouée à son chef et ne le trahira jamais. Il aime trop la violence. En revanche, il ne sait rien des Yeux de l'Herne. Il a juste rencontré Cybèle et il a vu ses yeux magnifiques. C'est pour ça qu'il l'a tué et l'a ramenée à Lacenaire.

**Azur & Garance.** Azur et Garance sont les deux allumés de la bande. Ces deux frères n'ont pas les mêmes scrupules que Scarron. Ils obéissent tant que Scarron est en position de force, mais ils en ont assez de la situation. Lacenaire a suspendu toutes leurs activités depuis trois jours et l'ambre ne rentre plus. Bien sûr, ils sont toujours payés, mais ce n'est pas le problème. Rester en planque comme ça leur porte sur le système. Azur en a assez de jouer les courtisanes : ça fait plusieurs fois qu'on essaie de le peloter et il a même dû repousser les avances d'un ogre très entreprenant.

**Herbelin & le reste des Coupe-Feux.** Herbelin et le reste de la bande sont des exécuteurs elfes. Ils sont douze. La plupart sont des brutes comme Scarron qui s'intéressent uniquement à l'ambre. Il n'y a pas grand-chose à en tirer. Le chef a suspendu leurs activités depuis trois jours et ils restent à la planque à jouer au valet pendu ou à mater des pornos. Ils se relaient juste pour accompagner Scarron en mission.

**Tranchevigne.** Le gnome Tranchevigne est bijoutier. Son commerce sert de façade à la bande et il est leur receleur. C'est lui aussi qui confectionne les écrins sur mesure de Lacenaire.

**Mirage & sa bande.** L'elfe Mirage travaille avec la panthère Bruyère et l'ogre Aragon comme indépendant.

Mirage a été engagée par Firmaire, le secrétaire de Valence. On lui a demandé de mettre la main sur une certaine Cybèle qui a en sa possession un bijou de grande valeur. Si Cybèle ne l'a pas sur elle, elle a toute latitude pour l'interroger et retrouver le bijou.

Mirage ne sait pas exactement de quel bijou il s'agit. Elle n'a pas posé la question. Dans son métier, moins on en sait, mieux on se porte.

**Cybèle.** Cybèle a multiplié les amants jusqu'à tomber sur Solon. Bien sûr, elle le trouve gentil, mais elle ne supporte pas son avarice. Le pouvoir l'intéresse seulement parce qu'il donne accès à beaucoup d'ambre. Sans ambre, adieu l'appartement somptueux, les toilettes ravissantes et les chaussures hors de prix.

Le corps de Cybèle est dans un coffre de la chambre de Lacenaire. Il faut la soigner avant de la ressusciter : on lui a arraché les yeux.

**Solon.** Solon est un archimage influent. Il est membre de la Flamboyance et dirige le Conservatoire en tant que conservateur. Nos héros ne devraient pas avoir affaire à lui, mais ils peuvent négocier avec son secrétaire Hyacinthe qui est au courant du vol.

En découvrant la disparition du bijou, Solon a demandé à Hyacinthe de fermer l'aile du Conservatoire consacrée aux Guerres Thaumaturgiques, officiellement pour travaux. Solon hésite sur la conduite à tenir.

**Hyacinthe.** Si nos héros veulent parler à Solon, ils tombent sur Hyacinthe, un de ses secrétaires.

**Valence.** Valence est, elle aussi, une archimage influente. Sa collection d'antiquités fait bien des envieux. Elle s'est rapprochée de Cybèle quand elle a su qu'elle était la favorite de Solon.

En tant qu'archimage, elle ne s'impliquera jamais directement dans un scandale. Elle a demandé à Frimaire de retrouver une jeune elfe qui lui a proposé un bijou intéressant. Son secrétaire l'a comprise à demi-mot et a engagé Mirage pour faire le sale travail.

**Frimaire.** Si nos héros veulent parler à Solon, ils tombent sur Frimaire, un de ses secrétaires.

**Finesquille.** Finesquille est l'intermédiaire d'un de nos héros, mais aussi de Valence. J'ai choisi cette belette parce qu'elle est dans le quartier des Mordes Failles. Si tu dois choisir un intermédiaire dans un autre quartier, n'hésite pas à déplacer la place des Longues Laines et *L'Heureux Sort*.

**Les Yeux de l'Herne.** Les Yeux de l'Herne est une antiquité qui n'a plus aucun pouvoir. Aujourd'hui, cette relique a seulement une valeur historique. On peut en tirer plusieurs millions sur le marché noir.



## TRANCHEVIGNE 1

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Façon	5
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atout

Volonté de Fer

## MIRAGE 1

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Flamme	4
Image	0
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atouts

Contrôle des Naissances  
Objet unique (briquet)  
Sixième Sens

## BRUYÈRE 1,5

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Force	4
Mouvement	5
Voix	1

### ■ Atouts

Objet unique (lanière)  
Résistance Naturelle (froid)  
Vision Nocturne

## ARAGON 2

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Force	4
Mouvement	1
Soin	1
Voix	1

### ■ Atout

Double Vue  
Objet unique (fendoir)  
Objet unique (pistolet)

## LES LIEUX

**La place des Longues Laines.** La place des Longues Laines est une place commerçante du quartier des Mordes Failles. Les enseignes jettent leurs lumières crues dans l'obscurité perpétuelle de ces quartiers. Au centre, se trouve une fontaine avec une petite sirène couverte de gribouillis.

**L'Heureux Sort.** *L'Heureux Sort* est rue des Encres Rouges dans le quartier des Mordes Failles. L'imagerie est tenu par Targette, une vieille gnome qui retape de vieux XS.

Les modules de ces machines n'ont pas été changés depuis longtemps et ils sont en partie défectueux. Les trois XS parlent en cliquetant, ils ont des mouvements saccadés et ils se figent parfois un instant avant de reprendre leur activité.

L'établissement compte trois salles : une salle de réception à l'entrée, une salle de jeu où une dizaine de clients disputent des parties de contre et une salle à manger. Tout autour de la salle à manger, s'ouvrent des alcôves.

**La planque des Coupe-Feux.** Lacenaire et sa bande occupent une planque rue des Augures au-dessus d'une bijouterie tenue par Tranchevigne.

Au rez-de-chaussée, on trouve la boutique, la réserve et l'appartement du gnome. À l'arrière, sous l'escalier, se trouve une porte de service.

À l'étage, on trouve une salle commune où dort l'ensemble de la bande, une salle d'eau avec douche et toilettes et, enfin, la chambre de Lacenaire. Le cadavre de Cybèle et les Yeux de l'Herne sont dans le coffre à côté du lit de Lacenaire.

Si nos héros s'en prennent à Scarron, et qu'il arrive à s'en réchapper, Lacenaire changera de planque dans l'heure. Scarron a déjà repéré trois appartements dans les environs qui peuvent lui convenir rue de Lourcq, rue des Passe-Murailles et place des Anciennes Armées. Leur plan est sensiblement le même que celui de sa planque actuelle.

**La Clef des Songes.** Si nos héros tentent de négocier avec Lacenaire, vous devrez improviser le lieu de leur rencontre. Prenez une imagerie du quartier, comme *La Clef des Songes* ou *Le Rêve Bleu*.

Si vous avez besoin de dessiner un plan rapide, inspirez-vous de *L'Heureux Sort* que vous connaissez déjà. Donnez-lui une caractéristique facile à retenir pour les joueurs que ce soit le lieu lui-même, son patron, la boisson qu'on sert, l'activité qu'on y fait ou les clients qu'on y croise. Ainsi *La Clef des Songes* pourrait être une imagerie enfumée où traînent quelques hyènes et où le patron a un drôle de rictus.

