

CETTE COURTE AFFAIRE sert d'introduction à nos héros et aborde la rivalité entre les patrouilleurs de l'entre et de la haute. Comment les héros vont-ils se comporter? Vont-ils coopérer ou accentuer la compétition entre les deux districts?

## L'INTRIGUE

L'action commence le 28 naissant 89 à 2:00 dans une planque en ville, place des Âmes-en-Peine, dans le quartier des Délicieux Cerbères. Nos héros enquêtent sur un trafic d'extase. Ils sont en planque depuis deux jours et ils sont prêts à faire tomber la bande de Lambic, un ancien pirate hobgobelin.

De son côté, Capsuline, inspectrice à la haute, enquête sur un trafic de millicristaux. Elle a rendez-vous avec son informateur qui n'est autre que Lambic. Les deux affaires vont se télescoper.

**Présentation.** Cette première affaire sert d'introduction aux joueurs, de tutoriel. J'ai réuni quatre joueurs autour de la table. Je leur ai présenté l'univers et ils ont créé ensemble leurs héros. Ça nous a pris deux heures.

Les joueurs vont maintenant pouvoir tester le jeu. Je les préviens qu'ils pourront réajuster leur héros ou en refaire un si les options choisies ne leur plaisent pas. J'ai vérifié qu'ils aient des profils qui se complètent, que tous les pouvoirs utiles aient été choisis et que l'un des héros puissent agir sur le monde spectral (qu'il ait à la fois Double Vue et Sommeil).

Je peux maintenant les lancer sur leur première affaire. Cette courte partie ne dure pas plus de deux heures de jeu. Nos héros vont apprendre à se battre contre plusieurs adversaires en même temps, une quinzaine à chaque fois, certains vont mourir et être ressuscités. Quelle meilleure manière de tester les limites du jeu?

**Un trafic de drogue.** Nos héros ont été nommés inspecteurs il y a une semaine et Avicenne leur a confié leur première affaire : démanteler une bande de trafiquants. Il faut tuer tout le monde et s'assurer que personne n'en réchappe : le trafic d'extase est puni de mort définitive.

Nos héros sont en planque depuis deux jours dans un appartement loué à un nom d'emprunt. De l'autre côté de la place, *L'Oiseau Bleu*, une ancienne imagerie, sert de quartier général à Lambic. Il est 2:00 et la place est déserte, à l'exception de trois gobelins qui sont là en guetteurs. L'objectif est d'attendre que la bande soit au complet avant d'attaquer.

Je laisse les joueurs et leurs héros mettre au point leur plan. S'ils jouent la prudence, ils choisiront sans doute de repérer les lieux à l'avance, soit à l'aide d'une sentinelle éclipsée, soit en s'éclipsant eux-mêmes, soit en regardant à travers les murs. Une fois qu'ils sont prêts à intervenir, je fais entrer en scène Capsuline.

Rédaction & Maquette  
AURELIO

Relecture & Corrections  
CIBYLLINE

© Aurelio, mai 2025

### ■ Les millicristaux

Les croiseurs qui sillonnent le ciel peuvent se trouver loin de tout cristal et de toute magie. Pour pallier le problème, on embarque à bord des millicristaux.

Ces cristaux miniaturisés coûtent très cher à produire. On crée un cristal de 1 km de haut et on le compacte grâce à Distorsion jusqu'à obtenir un millicristal de 1 m de haut.

Il est si compacté que la réalité autour se déforme et devient instable.

Toucher un millicristal peut provoquer une turbulence paradoxale avec un résultat imprévisible : on peut disparaître à tout jamais, se retrouver téléporté n'importe où...

Il vaut donc mieux ne pas sortir les millicristaux de leur caisse.

L'elfe est habillée en rouge et coiffée d'un chaperon. Dans le quartier, sa silhouette détonne. Elle traverse la place et entre à *L'Oiseau Bleu*.

Après deux jours de planque, c'est la première fois que nos héros la voient. S'ils espionnent, ils la voient entrer dans le bureau de Lambic, échanger des banalités autour d'un verre avant de parler affaires. Si on les laisse conclure l'échange, elle repart avec des coordonnées et laisse 10 000  $\text{Ø}$  à Lambic.

Il y a fort à parier que nos héros interviennent avant ou après l'échange. L'assaut devrait être rapide. Les gobelins ne devraient pas opposer beaucoup de résistance. Lambic et Capsuline sont les seuls à faire le poids, mais ils ne cherchent pas l'affrontement.

**Un trafic de millicristaux.** Capsuline enquête sur un trafic de millicristaux. L'Armée Rouge a le monopole sur les millicristaux et leur trafic est puni de mort définitive. Capsuline a appris que cinq millicristaux ont été volés et doivent être convoyés jusqu'à Encoche. Elle entend bien mettre la main dessus et les rendre à leur légitime propriétaire, de façon à ce que la haute gagne les faveurs de l'Empire.

Capsuline sait que l'échange doit avoir lieu le 28 naissant 89 à minuit, mais elle ne sait pas où. Heureusement, elle est en relation avec Lambic, un ancien pirate qui a gardé des contacts dans le milieu.

Nos héros peuvent collaborer avec Capsuline, ou non. S'ils ne le font pas, l'affaire se termine ici. Et ce n'est pas grave. Ce sont les joueurs qui jouent les héros et qui décident.

Au contraire, s'ils acceptent, l'affaire continue. Nos héros doivent toutefois informer Avicenne de leur plan. Le commissaire divisionnaire prévient le préfet : il ne veut pas laisser passer l'affaire, les relations entre l'Hôtel aux Corbeaux et l'Hôtel Eustache ne sont pas au beau fixe. Chambard des Lices et Fausseane d'Entrelacs ne sont pas du genre à se faire confiance. Le préfet de l'entre et la préfète de la haute acceptent néanmoins de mener une intervention conjointe. L'Empire est un allié de poids.

Une réunion est prévue dans les heures qui suivent. On demande à nos héros d'être présents et en uniforme. Chambard, Fausseane, Avicenne et Capsuline sont là. Après un échange de politesses, le préfet propose à nos héros de mener l'intervention et donne l'avis d'Avicenne. Pour lui, ce sont ses meilleurs éléments. Le commissaire divisionnaire demande juste à nos héros de laisser leur insigne au bureau : le point de rendez-vous des trafiquants est hors de leur juridiction et il ne faudrait pas que l'Hôtel aux Corbeaux soit impliqué. La réaction de la préfète et de Capsuline dépendra entièrement de la façon dont nos héros se sont comportés. Au besoin, la haute leur met à disposition une barge de location, *L'Idylle*.

Le rendez-vous a lieu à minuit. *L'Albatros* arrive avec une demi-heure d'avance, *La Fronde* arrive pile à minuit. Nos héros peuvent récupérer la cargaison avant ou après l'échange. Dans un cas, ils devront affronter l'équipage de *L'Albatros*, dans l'autre, celui de *La Fronde*.

Si nos héros récupèrent la cargaison, le préfet les félicite en personne et leur verse à chacun une prime de 50 000  $\text{Ø}$ . Il leur demande d'oublier les détails de l'affaire. La sécurité impériale est réputée inviolable et il ne faudrait pas qu'un incident, mineur, vienne troubler les esprits...



# LES PERSONNAGES

**Lambic** est un ancien pirate hobgobelin. Aujourd'hui, il est dans le trafic d'extase et dans la revente d'informations.

Lambic est à la tête d'une bande de quinze gobelins qui ont tous 3 en Force. Quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, trois gobelins servent de guetteurs sur la place des Âmes-en-Peine et sont prêts à donner l'alerte. Impossible d'attaquer par surprise sans les neutraliser d'abord.

Lambic essaiera de fuir par la porte arrière et de rejoindre les égouts. S'il est interrogé, il parlera en échange de la vie sauve. En tant que trafiquant, il risque la mort définitive. Il ne sait pas que Capsuline fait partie des patrouilleurs. Il a obtenu les coordonnées auprès d'un intermédiaire, mais il ne sait pas quand doit avoir lieu la livraison, ni de quoi il s'agit.

**Capsuline** est une inspectrice elfe de la haute. Comme nos héros, elle fait partie des sections spéciales, et elle a le matricule 3-036-15.

Nos héros peuvent tuer Capsuline dans l'assaut sur l'imagerie. Elle n'est pas en uniforme et n'a pas sorti son insigne. Par contre, on doit la ressusciter quand on trouve son insigne.

On peut l'interroger, mais elle n'est pas tenue de répondre et elle est libre de partir à tout moment. Au début, elle fera un esclandre : nos héros ont compromis sa mission, ce sont des incapables, etc. Mais elle se rend vite à l'évidence : elle a besoin des coordonnées et elle est prête à collaborer avec nos héros pour les récupérer.

Si nos héros acceptent de l'aider dans sa mission, elle leur propose pour cette affaire le soutien d'Hermeline et d'Insuline, deux collègues qui travaillent dans le même bureau et qui ont le même profil.

**Mallard** est la capitaine de *L'Albatros*. Cette contrebandière elfe a été payé 25 000 ♂ pour transporter 5 caisses et les laisser le 28 naissant à minuit à la personne qui viendra les chercher au point de rendez-vous. Elle ne sait pas ce que contiennent les caisses, et elle ne veut pas le savoir.

Son équipage se compose d'une pilote elfe, d'un guide elfe chargé de la sécurité à bord, de 2 allumés elfes, de 5 exécuteurs elfes, de 3 exécuteurs loups, de 2 exécuteurs ogres et de 3 matelots gobelins. Ils ont tous un profil de base : le guide a, en plus, 3 en Conscience et en Éveil, les allumés 3 en Flamme et les exécuteurs 3 en Force. Les allumés et les exécuteurs ont aussi Objet Unique dans ce pouvoir.

Tous les membres d'équipage sont en liaison permanente grâce au réseau de sentinelles entretenu par le guide.

**Rigueur** est à bord de *La Fronde*. Cet exécuteur léopard est chargé de récupérer les caisses. Il fait partie des Mandarins et il est à la tête d'un gang de 8 léopards et panthères. Tous ont 3 en Force et Objet Unique dans ce pouvoir.

Rigueur travaille pour Grabuge, un intermédiaire tigre. Il ne connaît pas le nom de la barge et ne sait pas ce que les caisses contiennent. Au port, il connaît Pelisse, une patrouilleuse payée pour fermer les yeux sur la cargaison. Il transporte ensuite les caisses jusqu'à *La Sirène Outragée*, une imagerie du port aux mains des Mandarins.



## **LAMBIC** 1

### ■ Pouvoirs

Conscience	1
Envoûtement	0
Force	5
Mouvement	1
Voix	1

### ■ Atouts

Accoutumance aux Spasmes  
Sixième Sens

## **CAPSULINE** 1

### ■ Pouvoirs

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

### ■ Atouts

Accoutumance aux Spasmes  
Objet Unique (briquet)  
Sixième Sens

## LES LIEUX

**L'Oiseau Bleu** est une ancienne imagerie, place des Âmes-en-Peine, dans le quartier des Délicieux Cerbères. Elle est au rez-de-chaussée d'un immeuble de presque cent mètres de haut. Le reste de l'immeuble est occupé par des commerces et des appartements.

On entre dans l'imagerie par un long vestibule. Il mène à une grande salle en L où les gobelins passent l'essentiel de leurs journées à boire, à jouer au chien ou au valet pendu. Une arrière-salle sert de bureau et de chambre à Lambic. C'est dans cette arrière-salle que se trouve la porte arrière qui mène sur une cour intérieure avec une plaque d'égout.

**L'Albatros** est une barge de classe II de 40 mètres de long. Cette barge de transport est enregistrée au nom de Mallard. Sa cargaison officielle sont des vins fins en provenance de la Société du Sextant. Les caisses se trouvent dans la cale et les millicristaux sont rangés dans des caisses marquées de rouge.

**La Fronde** est une barge de classe II de 30 mètres de long. Cette barge de transport est enregistrée au nom de Grabuge.

**L'Idylle** est une barge de classe I de 20 mètres de long. Cette barge de plaisance est louée par l'Hôtel Eustache sous un nom d'emprunt. Elle ne dispose pas de cale. Il faudra donc entreposer les caisses sur le pont ou les éclipser.

### ■ Comment volent les barges ?

Une barge est un artefact, ou un objet enchanté. Elle peut voler par Enchantement.

Dans le cas de *L'Albatros*, sa vitesse maximale est de 5, soit 50 km/h.

Comme elle fait 40 mètres de long, l'enchanteur qui l'a conçue devait avoir au moins Enchantement et Mouvement à 100 pour pouvoir la faire voler.

Il faut ensuite des pierres de pouvoir, ou plus précisément des pierres de vol, pour alimenter la barge. Leur pureté doit être de 5 à cause de la Puissance du pouvoir.

Trois pierres suffisent. Si on les retire du poste de pilotage, la barge tombe dans le vide.

