

# Théâtre d'Ombres

*Un scénario pour Contes de Minuit*

## Il était une fois

Il règne une certaine effervescence à Minuit car la ville fêtera dans quelques jours l'anniversaire de la reine Constance (voir encadré). Malgré cela, la journée a été calme au 221B. Cela fait maintenant plusieurs jours qu'aucune affaire digne d'intérêt ne s'est présentée. Les Détectives s'apprêtent à rentrer chez eux ou dressent des plans pour la soirée quand un gros papillon entre par la fenêtre attiré par la lumière d'une lampe. Vêtu d'un très chic costume en tweed, l'insecte ajuste son lorgnon et se présente comme Maître Vermelin, notaire et associé du cabinet Patard&Vermelin. Il doit s'entretenir avec les Détectives d'une affaire délicate et demande s'ils sont absolument seuls ?

- ◆ On a volé quelque chose à son client – qui préfère garder l'anonymat – et il souhaite engager les Détectives pour aller confronter son voleur et récupérer ce qui lui appartient. Les Détectives ont carte blanche pour agir mais la Cour d'Eaublème ne doit pas s'en mêler. De la discrétion, encore de la discrétion et toujours de la discrétion. A la question de savoir ce qu'on a volé à son client, Vermelin répond laconique : son ombre !
- ◆ Le client a été victime d'un trio peu recommandable alors qu'il passait la soirée au Lapin Retourné, un débit de boisson situé dans le quartier du Vieux Port. A un moment il a perdu connaissance et s'est réveillé, le lendemain, dans une ruelle sombre, dépouillé de son argent, ses affaires et son ombre.
- ◆ Les voleurs étaient trois. L'un d'entre eux, un renard, se faisait appeler Renato, le client ne se souvient plus du nom des deux autres.
- ◆ La discrétion a un prix et le client saura se montrer généreux si l'affaire est réglée sans faire de vagues.
- ◆ Si les Détectives insistent pour en savoir plus sur le mystérieux client, Vermelin montre des signes d'impatience. Il finit même par se vexer arguant que le secret professionnel n'est pas une plaisanterie chez Patard&Vermelin.

## Patard&Vermelin

Si les Détectives éprouvent le besoin de se renseigner ils apprennent que la prestigieuse étude notariale installée aux portes de la Cité d'Albâtre gère les intérêts des plus riches familles de Minuit. L'étude emploie une multitude de

### Le Jubilé de la Reine

La reine Constance a abdicé il y a quelques années et c'est maintenant son fils Coburn qui règne en attendant que sa fille Clothilde soit en âge de monter sur le trône. Mais la reine Constance est restée très aimée des nocturnes et son anniversaire est toujours l'occasion d'une grande fête populaire. La ville se pare des couleurs de la reine (noir et argent), des petits drapeaux ornés d'une sèche couronnée sont distribués à travers les rues et on mange des "encornettes" des beignets en forme de seiche saupoudrés de sucre glace et servis dans des cornets en papier. La reine traverse les rues en carrosse sous les hurrahs de la foule pour aller observer depuis le quartier de l'Horloge, le feu d'artifice tiré sur la mer. Demander ou évoquer l'âge de la reine est considéré comme une goujaterie impardonnable et un grave manquement à l'étiquette.

clercs afférés et sa réputation est excellente. Chacun des renseignements ci-dessous peut être obtenu au prix d'une réussite sur un jet de Réflexion.

- ◆ Patard est un homme-arbre qui a pris racine dans son bureau déléguant les rendez-vous extérieurs à son associé.
- ◆ On dit que le cabinet Patard&Vermelin compte parmi ses clients des membres imminents de la famille royale.
- ◆ Il y a quelques années, le cabinet a géré la succession d'un cousin de la princesse Clotilde dont la famille a trouvée la mort dans le coup d'état raté revendiqué par la Marquise Crochue. Ennemie publique numéro une de Minuit, la Marquise Crochue est toujours activement recherchée par la Cour d'Eaublème.

## Le Lapin Retourné

Situé à Lavrogne, dans le quartier du Vieux Port, le Lapin Retourné est un pub glauque qui sent la bière aigre et la sciure de bois. Si les Détectives se renseignent, ils apprennent que l'endroit appartient à Narcisse, le maître de la pègre de Minuit.

La salle est calme, occupée seulement par quelques marins avinés et un barman à tête de morse. Au fond du pub, une porte donne sur un cercle de jeu illégal. Pour y accéder il faut donner le mot de passe : furcula.

S'ils restent un peu, les Détectives peuvent observer de petits groupes de clients (jamais plus de quatre) qui ne font que traverser le pub pour frapper à la porte. Celle-ci est pourvue d'un visage qui ouvre grand la bouche pour laisser passer les visiteurs. La porte refuse de laisser passer ceux qui ne connaissent pas le mot de passe sous prétexte que c'est réservé aux membres.

Le mot de passe peut être donné par Polidor (voir plus bas) à moins qu'une oreille attentive (Perception 2) ne le capte lorsqu'un groupe passe la porte. Il est possible également de convaincre un groupe de se mêler à eux ce qui reste la meilleure option pour passer inaperçu.

Une fois passé la porte, on entre dans une vaste salle à l'éclairage tamisé où de jolis serveur(euse)s déambulent avec des cocktails sophistiqués à base d'absinthe. On joue au bridge et à la craquette tranchée (une variante sanglante du pouilleux massacreur). On jette quelques coups d'œil curieux aux Détectives mais sans plus. Ici, la règle tacite veut que chacun s'occupe des ses affaires.

Les renseignements ci-dessous peuvent être obtenus en soudoyant le barman, un humain barbu qui sent l'éther et refuse d'abord de répondre aux questions mais se détend contre un généreux pourboire. Les Détectives peuvent aussi parler à Soutine, une des serveuses qui travaillait ce soir-là. La jeune femme se souvient très bien des quatre hommes mais se méfie des inconnus. Enfin, il est également possible de s'asseoir à la table de Paluche et Mirette, respectivement un ogre patibulaire qui se cure les ongles avec un énorme tranchoir et un petit monsieur à tête de fouine. Ce sont tous deux des joueurs professionnels de craquette tranchée. Les Détectives risquent d'y laisser quelques doigts, à moins de confondre les tricheurs (Perception 2) ou tricher mieux qu'eux (Agilité 3). S'ils gagnent, Paluche et Mirette préfèrent largement répondre à leurs questions que de laisser leurs phalanges sur la table.

- ◆ Deux des types sont déjà venu ici une ou deux fois (voir plus bas Renato et Polidor). Le troisième, était un jeune homme bien mis avec des yeux tristes. Le quatrième fichait la chair de poule rien qu'à le regarder. Humain, grand, un peu enveloppé, un nez crochu. Il y avait un truc bizarre avec lui mais difficile de dire quoi (il a plusieurs ombres). Ils ont joués aux cartes toute la soirée. Le jeune homme a d'abord gagné un peu puis il s'est mis à perdre beaucoup mais il ne semblait pas s'en soucier. Il a fini en sous-vêtements et les autres l'ont aidé à marcher vers la sortie tellement il avait bu.
- ◆ Si on mentionne Renato le témoin pense effectivement avoir entendu ce nom là.
- ◆ Vers la fin de la soirée, le type effrayant a demandé à la serveuse d'apporter du papier et un crayon. Elle est revenue avec un bloc de papier à lettre. Le type l'a remerciée d'un sourire qui faisait froid dans le dos.
- ◆ Si les Détectives demandent à voir le bloc en question, Soutine fouille derrière le bar et le leur ramène. En frottant la page du dessous avec une

mine de plomb, on peut faire apparaître une reconnaissance de dettes signée Quincy (Voir aide de jeu)

### RECONNAISSANCE DE DETTE. POUR SERVIR ET VALDIR CE QUE DE DROIT.

*Je soussigné Quincy, résident à la Cité d'Albâtre reconnait par la présente ceder de plein droit son ombre au Dr. Gaspard en paiement d'une dette de jeu. Se posent témoins, M. Renato résident rue de l'Escalier qui Soupire à Bayolle, Quartier de l'Horloge et M. Polidor résident rue de la Manière Noire à Fosinar, Quartier des Artistes.*

*Fait à Minuit, au Japin Raousme*

*Quincy*

*DR. GASPARD*

*Renato*

*Polidor*

### Narcisse s'en mêle

Si vous voulez corser les choses ou si vous considérez que les Détectives n'ont pas agi prudemment, Narcisse peut avoir vent de ce qui s'est passé dans son tripot. Un membre de la famille royale qui vient s'encanailler chez lui c'est déjà un évènement mais s'il se fait dépouiller en sortant ça devient carrément problématique. Narcisse charge Bras droit ou un autre de ses sbires de faire équipe avec les Détectives pour retrouver l'ombre volée et étouffer l'affaire. Pas question que la Cour d'Eaublème ou la Couronne vienne pourrir le business. Evidemment l'ombre elle-même peut constituer un enjeu intéressants pour Narcisse et il est probable qu'une fois retrouvée, ses sbires cherchent à s'en emparer au détriment des Détectives.

## Renato

Renato est un élégant renard en complet-veston avec un léger cheveu sur la langue. Connu de la Cour d'Eaublème pour des menus larcins et des escroqueries, il n'a jamais fait usage de la violence et s'en prend toujours à plus riche que lui. Il a un complice connu sous le nom de Polidor. Un Détective qui a des contacts à la Cour d'Eaublème ou dans la pègre peut apprendre que le renard loge au sous-sol d'un immeuble penché rue de l'Escalier qui Soupire, dans le quartier de l'Horloge.

Frapper à la porte ne donne aucuns résultats. Si les Détectives l'enfoncent ou la crochètent, ils réalisent que la porte est barricadée de l'intérieur. Un lampadaire à gaz

éclaire l'unique pièce à travers un soupirail qui projette par intermittence les ombres des passants. Renato est assis dans un fauteuil face à la cheminée où un feu est en train de mourir. Il semble dormir. Mais si on s'approche on découvre son visage violacé, ses yeux révulsés et sa langue qui pend hors de sa bouche. De toute évidence, Renato est mort étranglé.

- ◆ L'assassin n'a laissé aucune trace.
- ◆ Il n'existe aucune autre issue à part la porte et le soupirail est pourvu de barreaux.
- ◆ Il y a quelque chose d'étrange avec Renato. Un jet de Réflexion (1) permet de réaliser qu'il n'a plus son ombre.
- ◆ Le tiroir de la table basse renferme la clef de chez Polidor.
- ◆ En fouillant les poches de Renato on peut trouver un prospectus pour le Théâtre d'Ombres du Dr. Gaspard.



Si vous voulez gagner du temps, Polidor débarque pendant que les Détectives sont en train de fouiller la pièce (voir paragraphe Polidor). S'il tombe nez à nez avec les Détectives penchés sur le cadavre de son ami, il y a de grandes chances qu'il prenne ses jambes à son cou, persuadé qu'il est le prochain sur leur liste. Heureusement pour les détectives, Polidor n'est pas vraiment un athlète. (Perception 2 pour le repérer et Agilité 1 pour le rattraper).

Aux Détectives de voir s'ils veulent prévenir la Cour d'Eaublème du meurtre de Renato. Une bonne façon de perdre du temps, si vous voulez mon avis... D'un autre côté, si les voisins les ont vus entrer par effraction ou sortir de l'appartement, il a des chances qu'ils finissent sur la liste des suspects. Voir paragraphe « Mais que fait la police ? ».

### Mais que fait la police ?

A tout moment, vous pouvez décider que Jarmin craque ou que son entourage découvre le vol de son ombre. L'affaire est prise très au sérieux et la Couronne, la police secrète de la Reine est immédiatement mandatée pour régler l'affaire. Ses ordres sont clairs : retrouver l'ombre avant le jubilé et étouffer le scandale. A n'importe quel prix. La Couronne interroge Maître Patard qui s'empresse de prévenir les Détectives (leur mission tient toujours mais le temps presse). Elle fait fermer le Lapin Retourné et son cercle de jeu ce qui contrarie beaucoup Narcisse, Polidor est arrêté et longuement interrogé, etc... Les Détectives ont toujours un coup d'avance mais arrangez-vous pour qu'ils sentent sur leurs talons les mâchoires de l'implacable police secrète.

## Polidor

Polidor est un petit homme velu qui dissimule deux petites cornes et des pieds fourchus avec de l'éther. Il est le complice attitré de Renato. Il occupe une chambre près de la Galerie Verte, rue de la Manière Noire, à Festinar, dans le quartier de l'Horloge. Polidor se méfie et il n'est pas facile à trouver. Selon le temps dont vous disposez, il peut être nécessaire de faire à appeler à M'sieur Poucet (p.143) pour le localiser.

Une fois interpellé, Polidor se met à table si les Détectives arrivent à le convaincre qu'ils ne lui veulent aucun mal ou s'ils montrent de la compassion pour ce qui arrivé à son complice. Polidor est sincèrement affecté par la mort de Renato. Les deux s'associent parfois pour monter des petites combines et dépouiller les bourgeois qui s'aventurent dans les quartiers extérieurs. Mais toujours sans violence ! Polidor voit ça comme une sorte de contrat tacite : le bourgeois goutte le frisson des quartiers extérieurs et en échange on le délèste de quelques menues monnaies. Mais cette fois c'était différent. Il avait pourtant mis en garde ce pauvre Renato...

Lui et son complice ont été approchés par un individu se faisant appeler "le Docteur". Il semblait avoir des informations sur un bourgeois venu s'encanailler et a proposé une sorte d'association pour lui faire les poches. Il a organisé une partie de cartes au Lapin Retourné. Evidemment, la partie était truquée. *« On lui a tout pris : son argent, sa montre, ses chaussures, son costume... Puis à un moment, le Docteur a suggéré qu'il mise son ombre. Le type a rigolé et il a accepté. Il avait déjà beaucoup bu. Renato et moi étions chargés de le resservir chaque fois que son verre était vide. Il a encore perdu. Comme il n'avait plus rien il s'est levé en titubant. On l'a accompagné dehors et le Docteur a sorti une étrange paire de ciseaux. Là, sous un réverbère, il a découpé son ombre avant de la plier et de la ranger dans sa poche comme il l'aurait fait de son mouchoir. Il nous a laissé l'argent et le reste pour qu'on tienne notre langue. Il n'a pris que l'ombre. Mais Renato a eu les yeux plus gros que le ventre. Il répétait que cette histoire était louche et qu'il y avait beaucoup plus d'argent à en tirer. Il a enquêté de son côté et il a réussi à retrouver le Docteur. Il a essayé de lui soutirer plus d'argents contre son silence. »*

Les vêtements du « client » ont été vendus mais Polidor a gardé sa montre. Pas besoin d'être joailler pour comprendre qu'il s'agit d'un objet de grande valeur. Le couvercle porte une inscription : *Pour Quincy, ta fleur adorée.*

Un jet de Réflexion (2) permet d'identifier Quincy comme Jarmin De Nodier, un membre de la famille régnante et cousin éloigné de la princesse Clothilde.

## Jarmin De Nodier

Jarmin De Nodier surnommé "Quincy" et le mouton noir de la famille royale. Cousin éloigné de la princesse Clothilde, il n'a aucune chance de monter un jour sur le trône mais il n'en est pas moins un membre de la famille régnante soumis à un certain devoir de réserve. Quincy a hérité de ses parents victimes du coup d'état raté qui a transformé le jeune Constantin en rat. Depuis, il s'évertue à tromper son ennui en dilapidant la fortune familiale dans les quartiers extérieurs. Il est un client régulier du Rose Dentelle. C'est un jeune homme triste et attachant qui préférerait être né dans une autre famille (ses parents seraient encore en vie) et ne pas devoir supporter le poids de l'hérédité. Il est terrifié à l'idée que sa famille découvre qu'on lui a volé son ombre et le prive de sortie. Ne sachant à qui s'adresser, il s'est confié à Maître Vermelin qui s'est occupé de sa succession et qu'il considère comme quelqu'un de confiance. Vermelin a préféré faire appeler au 221B car il craint, à juste titre, que Wongler&Cie ne soit noyauté par des informateurs de la Couronne. Pour l'instant, personne ne s'est aperçu que Jarmin n'avait plus d'ombre mais si l'enquête s'éternise, vous pouvez décider qu'il crache le morceau (voir encadré: Mais que fait la police ?). Une chose est sûre : Jarmin doit absolument retrouver son ombre pour pouvoir apparaître en public au jubilé de la Reine. Une des places de la tribune officielle lui ait réservée.

## Le Théâtre d'Ombres du Dr. Gaspard

Au fond d'une impasse tortueuse, se dresse un chapiteau étriqué, flanqué de deux roulottes décrépites. Une foule bigarrée se presse néanmoins devant une guérite où l'ombre muette d'une jeune femme délivre les billets pour assister à la "fantaisie d'ombromancie" du Dr. Gaspard

Si les Détectives achètent des billets, ils peuvent assister au spectacle et découvrir le Dr. Gaspard qui a tout du méchant de feuilleton. Grand, ventripotent, le nez crochu et le crâne auréolé d'une couronne de cheveux fous. Son sourire carnassier rivalise avec son rire machiavélique. Le moins qu'on puisse dire ce qu'il a le sens du spectacle. Il lance des *punchlines*, roule des yeux, en fait des tonnes... Pour lui la vie est un théâtre et il compte bien avoir son nom en gros sur l'affiche. Mais ses simagrées ne doivent pas faire oublier à quel point il est dangereux.

Il commence par quelques tours simples où il étire les ombres de ses mains démesurément pour soulever le chapeau d'un monsieur du public, attraper l'œillet à la boutonnière d'un autre pour l'offrir à une dame, pincer gentiment la joue d'un bébé ou moucher un gros moustachu sous les éclats de rires du public.

Il mime ensuite l'ombre d'un marteau pour enfoncer un piquet ou des ciseaux pour couper une plume qui orne un chapeau et termine en mimant l'ombre d'un pistolet pour tirer sur une pomme juchée sur la tête d'un malheureux pris dans le public. Vous pouvez désigner un des Détectives s'ils assistent au spectacle.

Arrive le clou du spectacle et le Dr. Gaspard demande alors le plus grand silence. Il explique qu'au cours de ses expéditions dans les souterrains de la ville, il a arraché son ombre à une créature extrêmement dangereuse. Il attache une chèvre tremblante au milieu de la piste. Il se saisit d'un grand fouet qu'il fait claquer. L'ombre d'un grand fauve apparaît et fait le tour du chapiteau, ses muscles ondulants sur la toile distendue. La foule retient son souffle. L'ombre du fauve se jette sur celle de la chèvre qui est mise en pièce provoquant la panique dans les premiers rangs. Un imbécile équipé d'un appareil photo à soufflet déclenche son flash provoquant la colère de l'ombre et un mouvement de panique vers la sortie. Les Détectives qui assistent au spectacle doivent réussir un jet de Puissance (2) pour ne pas être emportés hors du chapiteau. Ceux qui parviennent à se maintenir sur place peuvent voir le Dr. Gaspard ramasser l'ombre du fauve et la glisser dans sa poche pendant que son complice (l'homme à l'appareil photo) ramasse tout ce que les gens ont abandonnés dans la panique : chapeaux, gants, cannes, sac à mains, portefeuilles... La combine semble bien au point.

Une fois le Dr. Gaspard retrouvé, les détectives ont plusieurs manières d'agir :

## Confronter le Dr. Gaspard

Les Détectives peuvent vouloir parler au Dr. Gaspard pour le convaincre de rendre ce qu'il a volé. Dans ce cas, le Docteur présente la reconnaissance de dettes parfaitement valable juridiquement. Il se targue d'être dans son bon droit et se paye même le luxe de menacer de prévenir la police si les Détectives persistent à l'importuner (il ne le fera pas). Reste que l'affaire est louche, reconnaissance de dettes ou pas. Contacté, Maître Vermelin semble embarrassé mais avance qu'il faut à tout prix récupérer l'ombre de son client, y compris par des moyens disons... moins orthodoxes (il sue beaucoup et s'éponge le front en évoquant une telle extrémité, on sent que ça lui coûte beaucoup de transgresser sa nature honnête). Si les Détectives laisse Gaspard seul et sans surveillance après l'avoir confronté, le théâtre d'ombres met les voiles et l'impasse est vide quand ils reviennent.

## Fouiller le cirque

Les deux roulottes à l'arrière du chapiteau ne sont pas fermées. La première pue le chou. Un lit rabattable, un coin cuisine, des placards encombrés. Au mur, les affiches jaunies d'anciens spectacles. Sur les plus anciennes, Gaspard partage l'affiche avec une certaine Magda. Un observateur attentif peut reconnaître l'ombre qui délivre les billets dans la guérite de l'entrée. En fouillant la pièce, on trouve l'originale de la reconnaissance de dettes de Quincy établie au Lapin Retourné.

La seconde roulotte est éclairée par des lampes à gaz et occupée par de grandes cages vides. Du moins à première vue. Si on regarde plus attentivement, on peut voir les ombres de différents animaux qui tournent dans leur cage. Dans la dernière, l'ombre d'un homme mince et dégingandé agrippe l'ombre des barreaux de sa cage. Il s'agit de l'ombre de Quincy. S'ils ouvrent la cage, l'ombre s'échappe dans la nature. Le mieux reste d'entrer dans la cage en refermant la porte derrière soi. Un jet d'Agilité (2) et une dépense d'Ether permet d'attraper l'ombre et la plier comme un mouchoir. L'ombre de Renato est là elle-aussi. Les ombres ne peuvent pas parler mais peuvent hocher la tête pour répondre par oui ou par non et aider les Détectives en montrant des choses.

En plus du Dr. Gaspard, le cirque compte deux autres personnes. Clampin, le complice et homme à tout faire du Docteur. C'est un être lâche et fourbe qui a une peur bleue de son maître. Aucune aide à attendre de ce côté-là. L'ombre de la guérite et celle de Magda, l'ancienne partenaire et épouse du Docteur qu'il a assassiné il y a des années quand elle a voulu le quitter, lassée de ses combines. Privée de corps, l'ombre de Magda n'a pas eu d'autre choix que de se soumettre à son assassin. Elle aidera les Détectives si elle les pense capables de tenir tête à son ex-époux.

## Affronter le Dr. Gaspard

Tôt ou tard, la confrontation semble inévitable. Le Docteur pratique l'ombromancie ou l'art de créer des ombres projetées en plaçant ses mains devant une source lumineuse. Mais au fil des années, il a perfectionné sa technique et commencé à utiliser de l'éther pour obtenir les effets suivants :

- ◆ Il peut rendre son ombre tangible durant quelques instants. Il a étranglé Renato de cette manière, en

projetant son ombre par le soupirail grâce à la lumière du réverbère posté devant l'immeuble. Il peut tout aussi bien utiliser son ombre pour détacher un ceinturon, nouer des lacets, faire un croc-en-jambe ou enfoncer ses doigts dans les yeux d'un Détective.

- ◆ Il peut créer des ombres projetées et les rendre autonomes et tangibles. Il peut par exemple mimer une plume et écrire avec, mimer une colombe et lui faire porter un message ou encore mimer un pistolet et tirer une cartouche. Les ombres ainsi créées perdent rapidement leur substance et le Docteur doit les former avec ses mains.
- ◆ Il peut détacher l'ombre d'un animal ou d'une victime à l'aide de *ciseaux à ombre* : de grands ciseaux argentés équipés d'un petit réservoir d'éther. L'opération prend quelques minutes avec un peu d'habitude et n'est pas douloureuse. Mais il faut que le sujet bouge le moins possible. Les ombres ainsi détachées peuvent être attrapées et roulées comme des peintures avec un jet d'Agilité (2). Les ombres ont peu de volonté et peuvent se dresser assez facilement avec du temps et du savoir-faire. S'il en a l'occasion, Gaspard ne se gênera pas pour voler l'ombre des Détectives.
- ◆ Il est tout à fait possible de raccommode une ombre avec du fil d'arachmodeuse (P.132) et un peu d'éther. L'opération n'est pas courante mais n'importe quel chirurgien ou couturière peut la réaliser en réussissant un jet Agilité (2).

Pour utiliser ses pouvoirs, Gaspard doit avoir les mains libres et une source lumineuse disponible. Dans l'obscurité, les ombres n'existent plus (momentanément). Même chose si on utilise une lumière vive comme un flash. Si les Détectives ont assistés au spectacle, ils l'auront sûrement compris. S'ils parviennent à s'emparer de l'appareil photo de Clampin, il reste 1D6 charges de magnésium dedans.

En cas de confrontation inégale, le Docteur cherche avant tout à s'échapper en utilisant ses pouvoirs. Vous pouvez aussi décider qu'il a l'ombre de son fauve roulée dans sa poche pour couvrir sa fuite.

## Et c'est ainsi que se termine notre histoire

Si les Pjs ont récupéré l'ombre de Quincy, Maître Vermelin s'empresse de venir la chercher avec l'aide d'un clerk de l'étude. Il rémunère généreusement les Détectives en échange de leur silence. Quincy est envoyé à la Santé pour se faire recoudre son ombre. Le cabinet Patard&Vermelin peut devenir un contact de l'agence.

Si l'affaire est remontée jusqu'à la Cour d'Eaublême, il y a de fortes chances que ce soit la Couronne, la police secrète de la Reine, qui vienne chercher l'ombre. On remercie les Détectives pour leur dévouement tout en leur faisant comprendre qu'ils ont intérêt à tenir leur langue. Demander

à être payés serait déplacé. Ils peuvent s'estimer heureux que la Couronne ne décide pas d'examiner plus attentivement leur participation à cette navrante histoire.

Si le Dr Gaspard s'enfuit avec l'ombre, Vermelin n'a pas d'autres choix que de convaincre Quincy de tout révéler à la Reine. L'affaire est trop grave pour en rester là...

Si la Couronne a fait fermer le Lapin Retourné, vous pouvez décider que Narcisse en veut personnellement aux Détectives et le rajouter comme adversaire sur la fiche de l'agence.

L'histoire risque fort de s'achever devant le feu d'artifice du jubilé en grignotant des encornettes. Sur la tribune officielle, Quincy alias Jarmin de Nodier se tient un peu en retrait. Les Détectives aperçoivent pour la première fois l'homme qu'il ont sans doute contribué à sauver.

### **Et maintenant ?**

Certaines questions que se posent les Détectives resteront peut-être sans réponse pour le moment mais les choses sont toujours plus intéressantes si elles gardent une part de mystère, n'est-ce pas ? Qu'est-ce que le Dr. Gaspard comptait faire de l'ombre de Quincy ? Demander une rançon ? La vendre au plus offrant ? La dresser ? L'utiliser dans quelques sinistres tâches ? Qui est cette « fleur adorée » mentionnée sur la montre de Quincy ? Et surtout, qu'est-il advenu du Dr. Gaspard s'il a réussi à s'enfuir ?